



## Permainan Moli Quiz sebagai Sarana Melatih Keterbukaan Diri Siswa SMP

Pewi Pike Mapala<sup>1</sup>, Sri Panca Setyawati<sup>2</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2</sup>

pewipike@gmail.com<sup>1</sup>, pancasetyawati164@gmail.com<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*Individual self-disclosure is needed by students because it can increase self-awareness, build deeper relationships, develop communication skills, increase self-acceptance, resolve interpersonal conflicts and so on. So it is necessary to play the Moli Quiz game as a medium that can be used to help students open themselves up. Moli Quiz is a monopoly game-based media that has been modified for the purposes of BK services. This article study discusses the definition, self-disclosure in students. the results of this study include: 1) self-disclosure; 2) Moli Quiz Game prototype*

---

**Keywords:** self disclosure, Game Molly Quiz

---

### ABSTRAK

*Keterbukaan diri individu sangat diperlukan oleh siswa karena dapat meningkatkan kesadaran diri, membangun hubungan yang lebih mendalam, mengembangkan keterampilan komunikasi, meningkatkan penerimaan diri, menyelesaikan konflik interpersonal dan sebagainya. Sehingga diperlukan Permainan Moli Quiz merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam membuka dirinya. Moli Quiz merupakan media berbasis permainan monopoli yang sudah dimodifikasi untuk keperluan layanan BK. Kajian artikel ini membahas definisi, keterbukaan diri pada siswa. hasil berasal kajian ini diantaranya : 1)keterbukaan diri; 2) prototipe Permainan Moli Quiz*

---

**Kata Kunci:** keterbukaan diri, permainan moli quiz

---

### PENDAHULUAN

Keterbukaan diri (*self disclosure*) sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena dengan keterbukaan diri individu dapat; meningkatkan kesadaran diri, membangun hubungan yang lebih mendalam, mengembangkan keterampilan komunikasi, meningkatkan penerimaan diri, menyelesaikan konflik interpersonal dan sebagainya. Devito (2011) 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. Pada dasarnya individu yang memiliki keterbukaan diri secara tidak langsung sudah memberitahukan pada orang lain bahwa individu tersebut mempercayai, menghargai, dan peduli pada orang lain.



Selain itu, keterbukaan diri merupakan dasar dari hubungan yang sehat dan merupakan awal dari kontak antar pribadi sehingga sangat penting untuk dikembangkan.

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 (guru BK). Guru BK memiliki peranan penting untuk membantu siswa dalam menyelesaikan hambatan yang ada pada dirinya baik dari luar maupun dari dalam dirinya, khususnya kesulitan terkait dengan keterbukaan diri apalagi untuk siswa yang masih belum bisa beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Membantu siswa untuk mengatasi masalah keterbukaan diri menjadi tugas guru BK yang sangat penting karena siswa yang masih remaja sangat labil dengan emosi. Jika problem tersebut tidak segera diselesaikan maka akan menimbulkan gangguan emosional. Kegiatan yang dilakukan oleh guru BK berupa layanan bimbingan klasikal, kelompok, maupun individual yang bertujuan untuk memberitahukan konsep dari keterbukaan diri sehingga siswa tahu pentingnya memiliki keterbukaan diri yang mana banyak sekali siswa belum mengetahui tentang permasalahan tersebut beserta dampak yang ditimbulkan. Ada berbagai cara yang digunakan untuk mengembangkan keterbukaan diri secara efektif, antara lain dengan latihan asertif (Feni Fitasari & Retno Tri Hariastuti, pemberian layanan informasi (Ulan Desi Utari, 2020)., dan bimbingan kelompok dengan tehnik petak Johari (Anik Febriyanti. 2018). Meskipun sudah ada berbagai cara atau tehnik yang sudah terbukti keefektifannya namun untuk dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling dibutuhkan juga media.

Media merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada peserta didik dalam mengikuti layanan BK, karena dalam proses pemberian layanan pesertadidik harus terlibat langsung atau menjadi pusat aktivitas. Salah satu media yang mampu membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses layanan BK adalah Moli Quiz. Moli Quiz merupakan media



berbasis permainan monopoli yang sudah dimodifikasi untuk keperluan layanan BK.

Permainan Moli Quiz merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam membuka dirinya. Dalam keterbukaan diri inilah guru BK bisa membantu siswa dalam menemukan kesulitan dan siswa dapat menemukan motivasi belajar serta potensi pada dirinya, sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Moli Quiz Sebagai Sarana Keterbukaan Diri dan Motivasi Belajar”.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Keterbukaan Diri**

#### 1. Definisi 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.

#### 2. Fungsi Keterbukaan Diri

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.

## **B. Media Bimbingan Dan Konseling**

### **1. Pengertian Media Bimbingan Dan Konseling**

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.

### **2. Tujuan Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling**

Di dalam pengembangan layanan media BK, memiliki tujuan dalam upaya memaksimalkan sebuah layanan bimbingan dan konseling pada siswa. Antara lain adalah :





- a. Untuk mempermudah bagi guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan layanan sesuai materi kepada siswa.
- b. Siswa dapat mudah menyerap atau menerima serta memahami materi layanan yang disampaikan guru bimbingan dan konseling.
- c. Dapat mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih mendalam dan lebih luas terhadap materi layanan yang disampaikan guru bimbingan dan konseling.
- d. Dapat mengatasi waktu.
- e. Media bimbingan dan konseling digunakan guru atau konselor untuk membantu penyelesaian terhadap masalah yang terjadi pada siswa, memberikan layanan sesuai kebutuhan siswa dan sebagainya.

### **C. Permainan Monopoli**

#### **1. Pengertian 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.

#### **2. Sejarah Permainan Monopoli**

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)

#### **D. Pengembangan Permainan Moli Quiz**

##### **1. Deskripsi Permainan Moli Quiz**

Moli quiz terdapat quiz bisa berupa pertanyaan dan tantangan, jika siswa mendapat quiz pertanyaan maka siswa harus menjawab sesuai dengan pertanyaan yang disediakan dengan jujur. Pertanyaan yang diberikanpun seputar dirinya agar secara tidak langsung siswa membuka dirinya untuk lebih terbuka pada dirinya sehingga guru BK bisa mencoba untuk membantu siswanya yang mengalami masalah atau kesulitan.

Sementara untuk quiz yang berbasis tantangan siswa harus melakukan apa yang diperintahkan dalam quiz tersebut sehingga secara tidak langsung siswa dapat lebih percaya diri dengan potensi yang dimilikinya tanpa malu untuk mengekspresikannya. Quiz yang dihadap siswa lebih bisa mengungkapkan apa yang menjadi hambatannya yang ada pada dirinya, jika hambatan itu bisa diatasi maka secara tidak langsung dapat membuat siswa lebih bisa mengenal dirinya dan mendapatkan motivasi dalam dirinya untuk menjadi lebih baik dalam belajar maupun bermasyarakat.

Permainan Moli Quiz dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih seperti halnya permainan monopoli pada umumnya yang



terdapat pion, dadu, bangunan, uang, serta quiz yang harus diambil siswa jika pionnya jatuh dilahan yang berwarna. Pada permainan Moli Quiz juga tidak jauh beda dengan permainan monopoli, siswa dituntut untuk memperbanyak bangunan sehingga dari permainan ini selain untuk membuat siswa lebih terbuka siwa juga didorong untuk memiliki sikap sportif yang diwujudkan saat bermain Moli Quiz. Permainan Moli Quiz ini sangat dibutuhkan karena dapat membangun karakter siswa yang lebih bisa berpikir positif dan diharapkan siswa bisa menjadi individu yang memiliki pemikiran yang terbuka dan memiliki motivasi positif dalam hidupnya.

Tabel 1 Perbedaan Permainan Monopoli dan Permainan Moli Quiz

No	Permainan Monopoli	Permainan Moli Quiz
1.	Tidak memiliki quiz berupa pertanyaan dan tantangan	Memiliki quiz berupa pertanyaan dan tantangan yang membantu siswa lebih terbuka
2.	Permainan lebih menonjolkan tentang pembagian wilayah	Permainan lebih menonjolkan pada perkembangan karakter siswa
3.	Permainan hanya dijadikan sebagai media mainan saja	Permainan tidak hanya dijadikan media bermain tetapi juga sebagai media belajar

2. Tata cara memainkan permainan Moli Quiz seperti berikut:
  - a. Guru BK menyiapkan seluruh komponen media permainan Moli Quiz dan membacakan peraturan dalam permainan Moli Quiz
  - b. Guru BK meletakkan 2 kartu berwarna pada kotak permainan Moli Quiz. Kartu berwarna hijau berupa pertanyaan dan kartu berwarna merah berupa tantangan.
  - c. Guru BK meminta setiap siswa untuk memilikih pion yang ingin dimainkan dalam bermain Moli Quiz.



- d. Guru BK meminta siswa membuat urutan sesuai hasil saat siswa melakukan hompimpa untuk menjalankan pion.
- e. Siswa melakukan permainan Moli Quiz selama 30 - 45 menit
- f. Siswa mulai bermain dari tempat start
- g. Siswa yang pionnya jatuh dilahan yang berwarna harus menaati peraturan yang sudah disepakati diawal dengan menjawab pertanyaan maupun melakukan tantangan
- h. Siswa dapat menjawab pertanyaan maupun melakukan tantangan dengan durasi 2 – 5 menit.
- i. Setelah siswa menyelesaikan permainan Moli Quiz guru BK bisa melakukan evaluasi dan membantu siswa yang mengalami kesulitan atau hambatan pada dirinya.



3. Prototipe permainan Moli Quiz

Tabel 2 Prototipe Permainan Moli Quiz

No.	Gambar	Penjelasan
1.		<p>Papan monopoli berukuran persegi, terbuat dari kertas dengan petak-petak didalamnya. Papan inilah yang digunakan sebagai tempat bermain dan berisi banyak kotak-kotak dengan berbagai macam perintah yang harus dilakukan oleh para pemain.</p>





<p>2.</p>		<p>Sebagai alat untuk mewakili pemain saat bermain.</p>
<p>3.</p>		<p>Sebagai alat untuk menentukan berapa kotak yang harus dilewati oleh pion pemain.</p>
<p>4.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Hal apa yang paling suka kamu lakukan?</i></p> <div style="background-color: #f08080; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p style="text-align: center;"><i>Perkenalkan dirimu dengan menggunakan Bahasa Inggris!</i></p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu Question dan Challenge, sebagai kartu tantangan bagi pemain yang pionnya berhenti pada kotak yang mempunyai inisial huruf Q atau C didalamnya.</li> <li>- Kartu Q dengan warna putih dan kartu C dengan warna merah.</li> <li>- Bagi pemain yang mendapatkan berhenti di kotak Q, harus menjawab dengan jujur pertanyaan yang ada dalam kartu yang diambil.</li> </ul> <p>Bagi pemain yang</p>



		mendapatkan berhenti di kotak C, harus melakukan challenge yang telah tertulis didalam kartu tersebut.
5.		Sebagai alat transaksi saat pembelian rumah dan saat membayar denda
6.		Sebagai alat untuk menandai kotak atau negara yang telah dibeli oleh pemain.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

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 Moly Quiz dikembangkan untuk membantu guru BK agar dalam memberikan layanan lebih efektif dan menarik. Moli quiz adalah permainan mengandung quiz, bisa berupa pertanyaan dan tantangan, jika siswa mendapat quiz 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.



## DAFTAR RUJUKAN

- Anik Febriyanti. 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
- Elivias D. 2014. *Modifying A Monopoly Game For Teaching Written Vocabulary For The Seventh Graders Of Terang Bangsa Junior High School*. English Educational Journal: Vol.4 No.2
- Feni Fitasari & Retno Tri Hariastuti, *Penerapan Latihan Asertif untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 134 Surabaya*.
- Hendyanto Dyas Dwiputra.2016. *Pengembangan Media media monopoli penggolongan hewan kelas IV Sekolah Dasar*. Unnes Journal. Volume 2 No 2
- Rosjidan. *Bimbingan Dalam Masyarakat Indonesia yang Berubah (Makalah tidak diterbitkan)*. (Malang: PPB FIB UM. .2000) h.52
- 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
- Ulan Desi Utari, 2020. *Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Keterbukaan Diri Dalam Komunikasi Interpersonal Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 48 Medan Tahun Ajaran 2019/2020*.Skripsi. Medan: FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Zuhri Firdaus.2014. *Pengembangan Permainan monopoli IPA di SMP N 4 Malang*. Jurnal Pendidikan IPA. Volume 04 No 01