

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Board game merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya berbentuk persegi seperti papan yang lembarannya bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal. Contoh *board game* seperti monopoli, catur, ludo, dan ular tangga dan lain-lain. *Board game* telah dimainkan dalam banyak kebudayaan dalam masyarakat sepanjang sejarah, khususnya di Indonesia. Perkembangan *board game* sangat signifikan dalam semua aspek dan komponen, mulai dari cerita permainan yang beragam, tema permainan, mekanik yang bervariasi hingga estetika menjadi unsur pembeda tiap *board game*.

Di Indonesia terbukti sudah banyak pelaku industri kreatif yang serius menekuni di bidang *board game* sebagai lahan mata pencaharian. Selain itu *board game* juga mempunyai manfaat bagi produsen dan pemainnya, yaitu terbukti efektif untuk motivasi hadirnya interaksi sosial yang sehat, proses pengembangannya relatif sederhana, media pembelajarannya yang menarik, potensional dan efektif. Oleh karena itu, dengan banyaknya manfaat yang dihadirkan dengan *board game*, ada peluang yang bisa menjadi pembelajaran yang menarik, potensional, dan efektif, terutama di bidang sosial, budaya, dan pendidikan .

Ruang Petualang (Rupe) merupakan salah satu permainan yang tergolong kedalam *board game*. Rupe merupakan inovasi *board game* dari gabungan monopoli, ludo, dan ular tangga, yang

dimodifikasi untuk kebutuhan para penyintas bencana atau relawan pasca bencana. Rupe juga memiliki persamaan mulai dari bentuk permainan, cara bermain, bahkan isi permainan. Yang membedakan Rupe dengan ular tangga yaitu pembawaan pesan terhadap pemain dan isi permainan yang dikemas untuk memberikan dampak baik dan positif terhadap pemain, baik fisik maupun psikisnya.¹ Rupe sudah mulai digunakan untuk mengatasi beberapa kecemasan yang terjadi pada anak-anak maupun remaja yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti korban bencana.

Untuk pertama kalinya permainan Rupe ini dimainkan dalam kegiatan Bakti Konseling Masyarakat (BAKOMAS) jurusan Bimbingan Konseling Islam UIN SMH Banten pada Hari Sabtu, 8 Februari 2020 di SDN Sajira Mekar, Desa Sajira Mekar, Kecamatan Sajira, Kabupaten Lebak. Rupe dimainkan untuk anak-anak yang mengalami kecemasan pasca bencana yang bertujuan untuk memberikan dampak positif terhadap psikologisnya dan memberikan keceriaan. Dari hasil evaluasi kegiatan Bakti Konseling Masyarakat (BAKOMAS), diketahui sebagian besar anak-anak sudah mengalami penurunan terhadap kecemasannya. Sehingga sampai saat ini Rupe selalu digunakan untuk memberikan dampak positif terhadap anak-anak dan remaja dalam hal penurunan kecemasan.

Selain dari pada untuk korban bencana, Rupe mulai dipergunakan untuk hiburan kegiatan bakti sosial dan mengatasi

¹ Nasuha Azka Nasabi, "Ruang Petualang", wawancara oleh Muhamad Iip Muflihini, 19 Mei 2022.

beberapa masalah yang ada pada anak-anak dan remaja. Pada umumnya Rupe hanya digunakan untuk kegiatan-kegiatan sosial dan menghibur anak-anak korban bencana. Rupe memiliki kelebihan tersendiri yaitu bentuk gambar karakter Allza yang dibuat untuk memberikan kesan unik dan menarik terhadap anak-anak dan remaja, dan terdapat kotak hadiah untuk memberikan dampak kebahagiaan pada anak-anak dan remaja. Karakter Allza merupakan salah satu karakter anekdot dari seorang ilustrator, yang diposisikan sebagai icon anak dalam Rupe yang ditujukan sebagai penggambaran dari anak yang memiliki trauma dan berusaha lepas dari trauma tersebut.

Dilihat dari sisi kegunaannya, Rupe ini masih memiliki kekurangan yaitu hanya memiliki fungsi universal (umum) dan sebatas memberikan keceriaan terhadap anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan Rupe menjadi lebih spesifik dan lebih merujuk kepada kebutuhan anak-anak dan remaja, dan pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada santri. Pengembangan yang akan dilakukan ini menyangkut isi dalam permainan Rupe yaitu dengan mengukur tingkat keterbukaan diri (*self disclosure*) santri. Sejauh mana santri dapat membuka dirinya melalui permainan Rupe.

Keterbukaan diri atau biasa disebut dengan *self disclosure* didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengungkapkan informasi tentang diri sendiri kepada orang lain. *Self disclosure* juga dapat diartikan sebagai tindakan seseorang dalam memberikan informasi yang bersifat pribadi pada orang lain secara sukarela dan disengaja untuk maksud memberi

informasi yang akurat tentang dirinya.² Menurut Gainau, informasi yang akan disampaikan terdiri atas 5 aspek, yaitu perilaku, perasaan, keinginan, motivasi, dan ide yang sesuai dengan diri seseorang yang bersangkutan.³

Self disclosure merupakan salah satu bentuk tipe komunikasi, di mana informasi tentang diri seseorang yang biasa dirahasiakan diberitahukan kepada orang lain, sehingga *self disclosure* termasuk ke dalam kategori keterampilan dalam berkomunikasi dengan orang lain.⁴ Apabila kita memiliki tingkat kemampuan keterbukaan (*self disclosure*) yang tinggi, maka hal itu dapat mempermudah diri kita dalam berkomunikasi dengan orang lain. Informasi yang disampaikan kepada orang lain seperti hal mengenai kehidupan emosi, perasaan dan sebagainya. Pentingnya *self disclosure* ini adalah agar orang lain dapat lebih memahami dan mengerti apa yang sedang orang lain rasakan.

Dalam perkembangannya, proses pengungkapan diri seseorang terjadi tidak hanya melalui proses komunikasi tatap muka, melainkan sudah merambah ke bentuk tertulis, pendengaran, dan bahkan visual. Teori pengungkapan diri mengasumsikan bahwa; (1) pengungkapan diri seseorang dilakukan untuk mencapai tujuan sosial individu, yaitu klarifikasi diri, pengembangan relasional, validasi sosial, dan kontrol sosial.

² Ifdil, "Konsep Dasar Self Disclosure dan Pentingnya bagi Mahasantri Bimbingan dan Konseling", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 13, No. 1 (April 2013), h. 113.

³ Ifdil, *Konsep Dasar...*, h. 111.

⁴ Karin Juliana, Rezi Erdiansyah, "Pengaruh Konsep Diri dan Self Disclosure Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Mahasantri", *Journal Untar*, Vol. 4, No. 1 (Maret 2020).

(2) pengungkapan diri memiliki efek diadik yaitu dua orang yang terlibat dalam komunikasi memiliki tingkatan yang setara dalam percakapan, memiliki korelasi, dan mendorong pengungkapan diri secara timbal balik.⁵

Istilah remaja atau *adolescence* berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah *adolescence* seperti yang dipergunakan saat ini mempunyai arti yang lebih luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.⁶ Hal ini sesuai dengan pendapat Peni Ramanda dan Imalatul Khairat yang mana remaja dituntut untuk mencapai kematangan baik secara fisik maupun psikis.⁷

Masa remaja menurut Hurlock diartikan sebagai suatu masa transisi atau peralihan, yaitu periode di mana individu secara fisik maupun psikis berubah dari masa anak-anak ke masa dewasa. Masa remaja juga masa di mana seseorang mulai mampu mengenal dan mencermati mana hal-hal yang baik dan hal-hal yang buruk. Masa remaja juga masa seseorang mulai mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar yang berbeda latar belakang, mulai mengenal lawan jenis, serta mulai mampu memahami peran dalam dunia sosial dan mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

⁵ Karin Juliana, Rezi Erdiansyah. *Pengaruh Konsep...*

⁶ Elizabet B Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011), h. 206.

⁷ Ramanda, P. & Khairat, I. “Perbedaan Kematangan Sosial Santri yang Berasal dari Sekolah Homogen dan Sekolah Heterogen”. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(4), 2017.

Pada usia remaja seseorang dituntut harus mampu dan siap dalam menghadapi tantangan kehidupan dan pergaulan. Usia remaja merupakan usia yang paling kritis dalam kehidupan seseorang, rentang usia peralihan dari masa anak-anak menuju remaja tentunya akan menentukan kematangan usia dewasa. Pada usia remaja seseorang akan mengalami beberapa perubahan, seperti perubahan terhadap fisik, hormon dan psikis yang berlangsung secara sedikit demi sedikit.

Secara umum, perkembangan masa remaja dibagi menjadi dua bagian yaitu : awal masa remaja dan akhir masa remaja. Garis pemisah antara awal masa dan akhir masa remaja terletak kira-kira disekitar usia 17 tahun.⁸ Masing-masing tahapan tentunya memiliki karakteristik dan tugas perkembangan yang berbeda dan harus dilalui oleh setiap individu. Hal ini dikarenakan agar masing individu dapat bertumbuh dan berkembang secara matang. Jika tugas perkembangan individu tidak dilalui dengan baik, maka akan terjadi suatu hambatan dan kegagalan dalam menjalankan fase kehidupan selanjutnya yakni fase dewasa. Di sisi lain, kematangan fisik dan psikis individu remaja sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan masyarakat yang mendukung tumbuh kembang remaja kepada yang lebih positif.

Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum.

⁸ Elizabet B Hurlok, *Psikologi Perkembangan*, ..., h. 206.

Adapun rata-rata rentang usia santri berada pada masa anak awal dan remaja. Rentang usianya yaitu antara 6 – 22 tahun. Kartono mengklasifikasikan rentang usia 6-12 tahun menjadi; masa anak-anak sekolah, masa remaja periode peural, masa menentang kedua, masa pubertas awal, dan masa adolesensi.⁹ Tiap fase memiliki tugas perkembangan masing-masing. Fase perkembangan intelektual pada fase anak sekolah yaitu anak mulai memahami dan mengerti tugas belajar yang menuntut kemampuan kognitif. Fase perkembangan pada fase remaja yaitu anak mulai tumbuh kemandirian (*dependence*) dan tidak selalu bergantung (*independence*) pada orangtua maupun lingkungan sekitarnya.

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Adapun ciri-ciri masa remaja tersebut di antaranya; masa remaja sebagai periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai usia bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, dan masa remaja sebagai ambang masa dewasa.¹⁰ Pada masa remaja banyak perubahan-perubahan signifikan yang terjadi, sehingga

⁹ Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, (Bandung: Mandar Maju, 2007), h.17-18.

¹⁰ Elizabet B Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011), h. 207-209.

tidak sedikit remaja yang mampu menyesuaikan terhadap perubahannya, terkhusus dalam perubahan sosial.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah SMA sekaligus ketua yayasan Kiai Aang Abdurrahman, disampaikan bahwa belum ada media konseling yang dapat diberikan kepada santri Qothrotul Falah terutama dalam meningkatkan keterbukaan diri santri.¹¹ Dari santri yang telah dihadapi, bahwa terdapat beberapa santri yang kurang mampu terbuka terhadap permasalahan yang dialaminya menyangkut kehidupan di pesantren seperti hal-hal yang membuat tidak betah di pesantren, sering melamun, bahkan beralasan dari faktor keluarga. Sebagian santri cenderung lebih pendiam dan sering memendam permasalahannya. Berbagai macam cara telah dicoba, namun kurang dapat memberikan hasil yang maksimal.

Dengan kurangnya media konseling yang dapat diterapkan kepada santri, sehingga para pengurus mengalami sedikit kesulitan dalam memahami kondisi santri. Wawancara juga dilakukan kepada pembimbing santri yakni Sudirman di pondok pesantren Qothrotul Falah Cikulur, Kabupaten Lebak mengenai kondisi santri di pesantren pada tanggal 19 Mei 2022 yang menyatakan bahwa sedikit sulit menghadapi santri yang mengalami kurang betah di pesantren, dan kesulitan dalam menentukan faktor apa yang mempengaruhi kondisi tidak betah di pesantren. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan Rupe untuk meningkatkan *self disclosure* pada santri. Rupe

¹¹ Aang Abdurrohman, wawancara oleh Muhamad Iip Muflihin, Cikulur, Lebak, 12 Mei 2022.

merupakan permainan atau media *board game* yang baru diciptakan, sehingga dalam penggunaan Rupe perlu adanya penelitian dan pengembangan lebih khusus serta diuji kelayakannya. Rupe juga sangat penting dikembangkan guna untuk memperbanyak media konseling yang dapat digunakan oleh konselor.

Berdasarkan uraian diatas, maka saya tertarik untuk meneliti dan mengembangkan media Rupe dengan judul “ **Riset Pengembangan Ruang Petualang (Rupe) dalam Meningkatkan *Self Disclosure* pada Santri di Pondok Pesantren Qothrotul Falah Cikulur Kabupaten Lebak**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya media konseling untuk santri
2. Santri cenderung menutup permasalahan yang dirasakan.
3. Terdapat santri yang belum mampu meningkatkan keterbukaan dirinya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi penelitian pada :

1. Pengembangan media dalam meningkatkan keterbukaan santri yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan media Ruang Petualang.
2. Pengembangan dan penelitian yang dilakukan di pondok pesantren Qothrotul Falah dikhususkan untuk meningkatkan keterbukaan santri dengan cara bermain Ruang Petualang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media Ruang Petualang dalam meningkatkan *self disclosure* pada santri ?
2. Bagaimana kelayakan media Ruang Petualang dalam meningkatkan *self disclosure* pada santri ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan produk berupa media Ruang Petualang dalam meningkatkan *self disclosure* pada santri di SMA Qothrotul Falah.
2. Mengetahui kelayakan media Ruang Petualang dalam meningkatkan *self disclosure* pada santri.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

A. Manfaat Teoritis

1. Manfaat bagi pengembangan ilmu

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan dalam pengembangan media konseling Ruang Petualang yang mana konselor dapat memahami klien sambil bermain.

B. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi peneliti

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini harus memberikan kontribusi untuk pemahaman yang lebih besar tentang bagaimana media konseling Ruang Petualang dapat meningkatkan *self disclosure* (keterbukaan diri) pada santri.

2. Manfaat bagi pengguna

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan menjadikan alat bantu dalam penggunaan media konseling, sehingga dapat memberikan dampak baik pada santri.

3. Manfaat bagi lembaga

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi juga terobosan baru bagi jurusan dalam menerapkan dan mengembangkan media konseling Ruang Petualang untuk mengatasi beberapa masalah bagi klien khususnya bagi santri.

G. Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah media konseling berupa Ruang Petualang yang tentunya akan disesuaikan dengan kebutuhan lapangan. Adapun uraian mengenai spesifikasi produk ini di antaranya :

1. Pembuatan media Ruang Petualang berbentuk persegi 4x4 m, yang terbuat dari spanduk.
2. Pembuatan dadu Ruang Petualang terbuat dari bahan kardus dan karton 20x20 cm.
3. Membuat kartu aspek-aspek dari bahan karton
4. Membuat panduan permainan Ruang Petualang.
5. Ruang Petualang ini mengandung unsur-unsur yang berisikan ular, tangga, dadu, dan kartu aspek.
6. Media Ruang Petualang ini berjumlahkan 49 ruang yang di beberapa ruang terdapat aspek-aspek *self disclosure*.

7. Dalam menjalankan permainan, santri bergilir sesuai urutan permainan.
8. Permainan dimulai dari *Start* dan berakhir di *Finish*. Dalam situasi bermain konselor berupaya memahami keadaan klien, dan klien mampu memahami apa yang dia rasakan.

H. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi terhadap judul yang ditulis adalah sebagai berikut:

Pertama, Penelitian Heriyah pada tahun 2020 skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan judul “Pemanfaatan Media Ular Tangga dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran Fiqih Materi Haji dan Umrah di MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang”.¹² Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan semangat belajar siswa, keikutsertaan siswa dalam proses belajar dan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara menarik. Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah pengembangan permainan yaitu menggunakan media baru berupa Ruang Petualang guna untuk meningkatkan *self disclosure* pada santri. Sedangkan, persamaannya adalah sama-sama menggunakan *game board* atau papan permainan.

Kedua, Penelitian Karyanti pada tahun 2015 dosen program studi Bimbingan dan Konseling Universitas

¹² Heriyah. *Pemanfaatan Media Ular Tangga Dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran Fiqih Materi Haji dan Umrah di MTs Ar-Ridho Waringinkurung Kab. Serang*. Skripsi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. 2020.

Muhammadiyah Palangkaraya dengan judul “Konseling art dengan media gambar untuk meningkatkan *self disclosure* mahasiswa”.¹³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari cara seni rupa dapat digunakan secara efektif untuk membantu orang mencegah dan menyelesaikan masalah. Untuk mencegah masalah *self disclosure* tersebut dengan melaksanakan pelayanan konseling art menggunakan gambar. Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah cara yang digunakan. Pada penelitian ini dilakukan dengan cara konseling art, sedangkan peneliti melakukan dengan cara bermain. Sedangkan, persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai *self disclosure*.

Ketiga, Penelitian Nafisatul Hana dkk, pada tahun 2020 pascasarjana Universitas Negeri Semarang dengan judul “Konseling kelompok *solution focused brief therapy* terhadap peningkatan *self disclosure* santri”.¹⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *miracle question* dan *problem free talk* efektif untuk meningkatkan keterbukaan diri santri. Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah cara yang digunakan. Pada penelitian ini dilakukan dengan cara konseling kelompok, sedangkan peneliti melakukan dengan cara bermain. Sedangkan, persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai *self disclosure*.

¹³ Karyanti, Konseling art dengan media gambar untuk meningkatkan self disclosure mahasiswa, *Anterior Jurnal*, Vol. 15 No. 1 (2015).

¹⁴ Nafisatul Hana dkk, Konseling kelompok *solution focused brief therapy* terhadap peningkatan self disclosure santri, *Jurnal Fokus Konseling*, Vol. 16 No. 2 (2020).

