



Pengembangan Media Permainan Archery untuk Melatih Self Disclosure (Keterbukaan Diri) Siswa melalui Layanan Bimbingan Klasikal

Riska Suzana Amelia^{1*}, Yenti Arsini²

¹⁻²Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

*Penulis Korespondensi: riska303222045@uinsu.ac.id¹, yentiarsini@uinsu.ac.id²

Abstract. This study aims to develop the Archery game media as a classical guidance and counseling service medium to train students' self-disclosure and to determine the level of validity and practicality of the developed media. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model, limited to the Develop stage. The research subjects consisted of students in class VII-1 at SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, guidance and counseling teachers, as well as media and material expert validators. Data collection techniques were conducted through interviews and questionnaires. The research instruments included media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the Archery game media obtained a validity percentage of 90% from media experts with a very valid category and 94% from material experts with a very valid category. The practicality test results obtained a percentage of 96% based on the guidance and counseling teacher's response and 88.44% based on students' responses, both in the very practical category. This game media helps students become more active in participating in guidance services, increases their courage in expressing thoughts and feelings, and creates an interactive and enjoyable learning atmosphere. Therefore, the Archery game media is suitable for use in classical guidance services to train students' self-disclosure.

Keywords: Archery Game Media; Classical Guidance; Guidance and Counselling; Junior High School Students; Self-Disclosure.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Archery sebagai media layanan bimbingan dan konseling klasikal untuk melatih keterbukaan diri (*self-disclosure*) peserta didik serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dibatasi sampai tahap *Develop*. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas VII-1 SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, guru bimbingan dan konseling, serta validator ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru BK, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan Archery memperoleh persentase validitas sebesar 90% dari ahli media dengan kategori sangat valid dan 94% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 96% berdasarkan respon guru BK dan 88,44% berdasarkan respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Media permainan ini membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti layanan, meningkatkan keberanian dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan, serta menciptakan suasana layanan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media permainan Archery layak digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk melatih keterbukaan diri peserta didik.

Kata Kunci: Archery; Bimbingan Klasikal; Keterbukaan diri (*self Disclosure*); Media Permainan; Siswa SMP.

1. LATAR BELAKANG

Bimbingan dan Konseling merupakan bagian penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang berfungsi memberikan bantuan kepada peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, agar mampu mengembangkan potensi diri secara optimal dan mencapai kemandirian dalam aspek pribadi, sosial, belajar, serta karier melalui berbagai layanan dan kegiatan pendukung. (Yenti Arsini, 2017). Dalam konteks pendidikan, bimbingan dan konseling berperan sebagai upaya sistematis untuk membantu individu berkembang secara utuh, baik dalam membentuk kepribadian, meningkatkan pemahaman diri, maupun

mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat berfungsi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Indah Cahyani Fut, 2025). Dengan demikian, keberadaan layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah menjadi sangat penting, terutama bagi peserta didik yang berada pada fase remaja awal, karena pada tahap ini peserta didik mengalami berbagai perubahan dan tugas perkembangan yang memerlukan pendampingan secara tepat. Masa remaja awal yang berada pada rentang usia 12 hingga 16 tahun merupakan tahap perkembangan yang penting dalam kehidupan individu, periode ini merupakan tahap yang sangat krusial dalam perkembangan individu, karena terjadi berbagai perubahan fisik dan psikologis yang mempengaruhi pembentukan jati diri serta penyesuaian diri dalam kehidupan sosial (Darlianis, 2016). (Nugroho et al., 2021) menyebutkan bahwa perubahan fisiologis, seperti pertumbuhan fisik dan kematangan fungsi reproduksi, serta perubahan psikologis, seperti perkembangan emosi, kognitif, dan pencarian identitas diri, seringkali menimbulkan ketidakstabilan emosi pada remaja. Kondisi ini mendorong remaja untuk mengekspresikan diri melalui komunikasi sebagai bentuk interaksi sosial yang menjadi kebutuhan dasar dalam kehidupannya. Komunikasi merupakan satu ciri utama manusia sebagai makhluk sosial. Individu selalu berupaya berinteraksi dan membangun relasi dengan orang lain, sehingga komunikasi menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan mereka (Dyah Fitriana et al., 2025).

Kecenderungan ini mendorong munculnya proses komunikasi sehari-hari, karena berbagai keperluan pribadi dapat terpenuhi melalui interaksi dengan sesama, seperti yang dijelaskan oleh Deddy Mulyana dalam (Asmilasih et al., 2022) bahwa komunikasi adalah pertukaran informasi tatap muka yang memungkinkan setiap orang menangkap respons lawan bicara secara langsung, baik melalui kata-kata maupun isyarat nonverbal. Dalam interaksi sosial, individu perlu memiliki keterampilan sosial yang memadai. Salah satu kemampuan yang berperan penting dalam mendukung efektivitas komunikasi adalah kecakapan mengungkapkan diri (*self-disclosure*). Menurut (Asmilasih et al., 2022) rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa dapat menghambat kelancaran aktivitas sehari-hari, yang ditunjukkan melalui munculnya perselisihan, miskomunikasi, kecenderungan pemberian label negatif, serta meningkatnya jarak dalam hubungan sosial. Kemampuan mengungkapkan diri (*self-disclosure*) menjadi semakin penting pada masa remaja, karena pada tahap ini individu mengalami berbagai perubahan pada aspek fisik, emosional, intelektual, seksual, dan sosial yang memengaruhi cara memahami diri serta lingkungannya (Puteri & Rosada, 2026). Dinamika tersebut menuntut remaja untuk mampu beradaptasi dalam berbagai situasi sosial. Oleh karena itu, keterbukaan diri dapat dipandang sebagai fondasi penting dalam mendukung perkembangan sosial dan pembentukan hubungan interpersonal yang sehat pada siswa

(Wendari et al., 2016). Menurut (Rahmania et al., 2023), keterbukaan diri merupakan bagian penting dari keterampilan berkomunikasi yang dibutuhkan individu dalam menjalin hubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Proses komunikasi memiliki peran penting dalam membangun kedekatan antarpersonal sehingga hubungan interpersonal dapat terjalin secara harmonis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Baumeister dan Vohs dalam (Rahmania et al., 2023) menyatakan bahwa keterbukaan diri menjadi sarana bagi seseorang untuk mengekspresikan perasaan terhadap situasi tertentu, menyampaikan pemikiran serta sudut pandang, memperoleh kejelasan emosi, serta mendapatkan masukan berupa saran dan nasihat. Keterbukaan diri merupakan proses mengungkapkan informasi tentang diri individu yang sebelumnya cenderung disembunyikan, baik berupa informasi baru maupun terkait perasaan tertentu (Devito, 2004). Dalam konteks pendidikan, keterbukaan diri berperan penting dalam mendukung perkembangan pribadi dan sosial peserta didik. Peserta didik yang memiliki keterbukaan diri dengan baik cenderung lebih mudah memperoleh bantuan serta solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi, baik dalam aspek akademik maupun kehidupan pribadi (Mat Yusuf et al., 2025).

Peserta didik yang kurang mampu mengekspresikan diri dengan baik cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi, memiliki rasa percaya diri yang rendah, bersikap tidak konsisten, serta menunjukkan kecenderungan untuk tertutup dan kurang dapat berinteraksi baik dengan orang lain. Minimnya kebiasaan berbagi informasi dengan orang lain dapat berdampak pada kondisi psikologis siswa dan berpotensi memunculkan berbagai permasalahan. Ketidakmampuan dalam mengungkapkan diri juga dapat menghambat interaksi dan komunikasi antar siswa (Andari et al., 2014). Individu yang memiliki kemampuan keterbukaan diri yang baik cenderung menunjukkan kemampuan adaptasi sosial yang lebih optimal, memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi, serta mampu mengembangkan pola pikir yang positif dan kepercayaan terhadap orang lain. Sebaliknya, individu yang memiliki keterbukaan diri yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri, memiliki kepercayaan diri yang rendah, serta menunjukkan kecenderungan munculnya perasaan takut, cemas, rendah diri, dan sikap tertutup (Hasanah & Afni Safarina, 2023). Berdasarkan kondisi yang ditemukan di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, hasil wawancara dengan guru bimbingan konseling pada tanggal 11 febuari 2026 diketahui bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan keterbukaan diri (*self-disclosure*) yang rendah. Kondisi tersebut terlihat dalam proses pembelajaran, di mana sebagian siswa masih ragu untuk menyampaikan pendapat, khususnya saat kegiatan diskusi di kelas. Siswa cenderung merasa kurang memahami materi, namun enggan untuk bertanya kepada guru karena adanya rasa malu

dan kurang percaya diri. Selain itu, terdapat pula siswa yang memilih untuk tidak mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Siswa juga menunjukkan kecenderungan untuk tidak mengungkapkan perasaan maupun pengalaman pribadi, karena adanya anggapan bahwa diri mereka kurang mampu, sehingga berdampak pada rendahnya kepercayaan diri dalam berpartisipasi di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya keterbukaan diri dipengaruhi oleh persepsi negatif terhadap kemampuan diri, sehingga menurunkan rasa kepercayaan diri dalam berinteraksi. Selain itu, siswa dengan kecenderungan introvert cenderung bersikap pasif dan enggan berinteraksi secara personal dengan teman sekelas. Mereka cenderung hanya mau terbuka kepada orang tertentu saja, mereka merasa lebih aman apabila informasi yang bersifat pribadi tidak diketahui oleh orang lain. Pandangan tersebut muncul karena adanya kekhawatiran bahwa rahasia yang dibagikan kepada teman dapat tersebar kepada pihak lain. Hal yang sama juga terlihat pada saat sesi konseling. Banyak siswa enggan terbuka bahkan kepada guru BK, sehingga menghambat efektivitas proses konseling dalam mengungkap permasalahan yang dialami siswa. sehingga proses konseling menjadi kurang efektif karena siswa sulit mengungkapkan masalah atau pengalaman yang mereka alami.

Permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 8 sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh (Laoli et al., 2023), yang menunjukkan bahwa keterampilan keterbukaan diri (*self-disclosure*) siswa masih rendah. Hal ini didasarkan pada hasil pre-test kelas eksperimen, di mana skor pada aspek pikiran, perasaan, pendapat pribadi, dan informasi tersembunyi berada pada kisaran 0–33% atau di bawah kriteria minimal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perkembangan siswa belum optimal, sehingga keterbukaan diri perlu mendapat perhatian karena berpengaruh terhadap interaksi sosial dan efektivitas layanan bimbingan dan konseling. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa keterbukaan diri peserta didik masih perlu mendapatkan perhatian dalam proses pendidikan. Dalam hal ini, guru bimbingan dan konseling (BK) memiliki peran penting dalam memfasilitasi perkembangan keterbukaan diri siswa melalui perancangan media yang inovatif dan interaktif. Media berfungsi sebagai perantara yang membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan. Dalam layanan BK, media tidak hanya terbatas pada alat, tetapi juga mencakup aktivitas atau metode yang dirancang untuk mendukung perkembangan siswa, termasuk dalam aspek keterbukaan diri (Soffa et al., 2023). Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan keterbukaan diri (*self-disclosure*) siswa melalui pengembangan media permainan. Penelitian yang dilakukan oleh (Izramadhani, 2024) bahwa media permainan *Action Molly* dinyatakan valid dan layak digunakan untuk melatih *self-disclosure* siswa. Selain itu (Aulia et al., 2024)

melalui penelitian nya penggunaan permainan *Mobile Legends*: Bang Bang menemukan bahwa interaksi dalam permainan berbasis tim dapat mendorong keterbukaan komunikasi dan ekspresi diri antar pemain. Penelitian lain oleh (Miranti Rasyid et al., 2020) juga membuktikan bahwa permainan *Dice of Feelings* efektif meningkatkan keterbukaan diri pada remaja. Dalam layanan bimbingan dan konseling, penggunaan permainan merupakan salah satu strategi yang melibatkan partisipasi aktif serta interaksi langsung antar peserta didik, sehingga dapat diklasifikasikan sebagai *physical game* yang menekankan keterlibatan aspek fisik, emosional, dan sosial (Kurniawan et al., 2025). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media permainan efektif dalam meningkatkan keterbukaan diri siswa. Namun demikian, kajian yang ada masih didominasi oleh penggunaan permainan berbasis digital dan permainan psikologis sederhana. Pengembangan media permainan yang mengintegrasikan aktivitas fisik secara langsung dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya pada bimbingan klasikal, masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media permainan yang mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa secara menyeluruh guna mendukung peningkatan keterbukaan diri siswa.

Dalam konteks tersebut, pengembangan media layanan bimbingan dan konseling yang efektif dan menarik menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung tercapainya tujuan layanan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk melatih keterbukaan diri peserta didik adalah permainan *archery* yang diadaptasi dalam layanan bimbingan dan konseling. Permainan *archery* merupakan perpaduan antara olahraga panahan dan unsur permainan yang bersifat rekreatif (Nugraha & History, 2024). Selanjutnya menurut Utami et al., (2025) panahan menuntut keterampilan fisik sekaligus kemampuan mengelola emosi dan menjaga konsentrasi. Dengan demikian, permainan *archery* berpotensi digunakan sebagai media dalam pengembangan aspek psikologis peserta didik, khususnya keterbukaan diri. Permainan ini diberikan kepada siswa kelas VII SMP yang berada pada tahap awal penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah yang baru, sehingga pola perilaku dan interaksi sosial mereka belum terbentuk secara optimal serta masih memerlukan bimbingan. Pada fase ini, siswa juga cenderung mengalami hambatan dalam mengungkapkan diri secara verbal (Andriani & Wibowo, 2024), sehingga dibutuhkan media yang mampu memfasilitasi adaptasi sosial melalui kegiatan yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Pemanfaatan permainan berbasis *archery* dipilih sebagai sarana ekspresi simbolik, sehingga peserta didik tidak dituntut untuk langsung mengungkapkan diri secara verbal dan dapat mendorong siswa mengekspresikan diri secara terarah sekaligus mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka.

Dalam penelitian ini, aspek-aspek keterbukaan diri (*self-disclosure*) yang dikemukakan oleh DeVito dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan aktivitas pada media permainan Archery. Selama pelaksanaan permainan, aspek *amount* dioperasionalkan melalui kesediaan siswa dalam mengemukakan alasan atas pernyataan yang dipilih, *valence* tercermin dari kecenderungan isi pengungkapan yang mengarah pada pengalaman atau perasaan positif maupun negatif, *accuracy/honesty* terlihat dari kejujuran siswa dalam menyampaikan kondisi yang sebenarnya, *intention* diwujudkan melalui pemilihan papan solusi sebagai upaya penyelesaian terhadap permasalahan yang diungkapkan, sedangkan *intimacy* tercermin dari tingkat kedalaman informasi yang disampaikan sesuai dengan kenyamanan masing-masing siswa. Dengan demikian, media permainan Archery berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi komunikasi interpersonal sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk melatih keterbukaan diri dalam layanan bimbingan klasikal. (Fadila et al., 2026). Secara umum, pelaksanaan permainan *archery* dalam layanan bimbingan dan konseling dilakukan melalui tahapan yang sederhana dan terstruktur melalui layanan bimbingan klasikal yang terdiri atas tahap pembukaan, kegiatan inti, dan penutup (Nurjanah et al., 2026). Menurut Prayitno 2019 dalam (Yani et al., 2025) layanan bimbingan klasikal merupakan layanan yang diberikan secara klasikal kepada sekelompok siswa dalam satu kelas, dengan tujuan untuk mendukung perkembangan aspek pribadi, sosial, belajar, dan kariernya.

Selain itu layanan ini juga berfungsi memberikan informasi, motivasi serta pembinaan sikap positif kepada seluruh siswa secara bersama-sama. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu media layanan bimbingan dan konseling yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk membantu melatih keterbukaan diri (*self-disclosure*) siswa. Salah satu alternatif media yang dapat dikembangkan adalah media permainan Archery yang dirancang untuk mendorong siswa mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, serta pendapatnya melalui aktivitas permainan yang menarik dan partisipatif dalam layanan bimbingan klasikal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap pengembangan media permainan Archery, mendeskripsikan prototipe media yang dikembangkan, serta menguji tingkat kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru Bimbingan dan Konseling, serta peserta didik pada tahap uji coba terbatas. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media layanan bimbingan dan konseling yang layak dan praktis digunakan untuk membantu melatih keterbukaan diri siswa dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal di sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut dengan model pengembangan 4D yang diperkenalkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model 4D yang terdiri dari empat tahapan utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). (Fayrus & Slamet, 2022). Namun penelitian hanya dilakukan sampai uji coba terbatas pada tahap *develop*. Pada tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMPN 8 Percut Sei Tuan yang beralamat di Dusun XII, Desa Sei Rotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Sumber data penelitian ini terdiri dari peserta didik, guru Bimbingan Konseling, satu validator ahli materi, satu validator ahli media serta kelas VII-1 yang berjumlah 27 siswa SMPN 8 Percut Sei Tuan. Penelitian dimulai dengan tahap *define*, yaitu menganalisis kebutuhan melalui wawancara, observasi dan angket untuk memperoleh informasi terkait permasalahan keterbukaan diri (*self disclosure*) pada siswa dan kebutuhan media BK.

Selanjutnya pada tahap *design*, peneliti merancang media permainan *archery* sesuai tujuan pengembangan. Pada tahap *develop*, media dikembangkan, divalidasi oleh ahli, serta diuji coba pada kelompok kecil sebelum diterapkan pada kelompok yang lebih besar. Namun seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya penelitian ini dibatasi sampai tahap *develop* karena bertujuan untuk menguji validitas dan kepraktisan media permainan tanpa melakukan uji efektifitas secara luas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. (Wonomulyo, 2022). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan media serta permasalahan peserta didik terkait keterbukaan diri. Angket digunakan untuk analisis kebutuhan keterbukaan diri siswa, validasi ahli materi, validasi ahli materi, uji praktikalitas oleh guru BK, serta respon siswa untuk melatih keterbukaan diri siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu Analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan terdiri dari saran, masukan, serta komentar pada lembar penilaian media oleh validator. Kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan pengumpulan data dan penarikan kesimpulan. mengolah data hasil review dari ahli media, ahli materi dan ahli pengguna sebagai dasar perbaikan media. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket dengan teknik deskriptif persentase guna mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan. Sedangkan data

kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket dengan Teknik deskriptif persentase untuk mengetahui Tingkat kelayakan, kepraktisan, dan kevalidan media yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban, yaitu masing masing diberikan skor 5,4,3,2,1. Adapun rumus yang di gunakan dalam analisis hasil uji menggunakan rumus distribusi frekuensi (Suratman & Pranata, 2024), yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \dots\dots\dots(i)$$

Keterangan: P= Persentase, F = Jumlah skor yang diperoleh, N= Jumlah skor maksimum, Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Nilai Rata-rata.

81% – 100%	=	Sangat Praktis/Sangat Valid
61% – 80%	=	Praktis/Valid
41% – 60%	=	Cukup Praktis/ Cukup Valid
21% – 40%	=	Kurang Praktis/ Kurang Valid
0% – 20%	=	Tidak Praktis/Tidak Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian (*define*) merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta menetapkan berbagai kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi yang relevan sebagai landasan dalam merancang produk yang akan dikembangkan (Sihombing, 2024). Kegiatan pada tahap ini diawali dengan:

a. Hasil Observasi Dan Wawancara

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK), wali kelas, serta pengumpulan data awal yang dilakukan pada kelas VII-1 di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, ditemukan bahwa keterbukaan diri peserta didik masih tergolong rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh kecenderungan peserta didik yang kurang berani mengungkapkan pendapat, perasaan, maupun permasalahan yang dialami, baik kepada guru maupun teman sebaya. Guru BK mengungkapkan bahwa sebagian peserta didik cenderung tidak terbuka ketika menghadapi permasalahan pribadi sehingga informasi mengenai kondisi mereka sering kali diperoleh melalui teman sebaya. Selain itu, wali kelas menjelaskan bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran umumnya

memilih diam dan enggan menyampaikan kendala yang dihadapi kepada guru. Hasil pengumpulan data awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih memilih memendam permasalahan yang dialami karena khawatir informasi yang disampaikan akan diketahui atau menjadi bahan pembicaraan orang lain.

b. Angket Analisis Awal *Self Disclosure* (Keterbukaan Diri)

Setelah memperoleh informasi awal dari guru Bimbingan dan Konseling (BK), peneliti melakukan penyebaran angket analisis terkait keterbukaan diri kepada seluruh peserta didik kelas VII-1 yang berjumlah 27 orang. Angket tersebut bertujuan untuk memvalidasi informasi yang diperoleh melalui wawancara sekaligus memperoleh gambaran mengenai tingkat keterbukaan diri siswa. Instrumen angket disusun berdasarkan teori keterbukaan diri DeVito yang meliputi aspek *amount* (keluasan), *valence* (arah), *accuracy/honesty* (kejujuran), *intention* (tujuan), dan *intimacy* (kedalaman). Hasil analisis kebutuhan siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Angket *Self Disclosure* (Keterbukaan Diri).

No	Aspek	Indikator	Pilihan	(%)
1	<i>Amount</i> (Keluasan)	Kemampuan mengungkapkan pengalaman atau perasaan kepada orang lain	Sangat Setuju	7,40%
			Setuju	7,40%
			Cukup	14,81%
			Tidak Setuju	22,22%
			Sangat Tidak Setuju	48,14%
2	<i>Valence</i> (Arah)	Kemampuan mengungkapkan perasaan sedih, kecewa, atau marah kepada orang lain	Sangat Setuju	3,70%
			Setuju	3,70%
			Cukup	3,70%
			Tidak Setuju	29,62%
			Sangat Tidak Setuju	59,25%
3	<i>Accuracy/Honesty</i> (Kejujuran)	Kemampuan mengungkapkan perasaan tanpa menutupi kondisi yang sebenarnya	Sangat Setuju	3,70%
			Setuju	3,70%
			Cukup	3,70%
			Tidak Setuju	22,22%

4	Intention (Tujuan)	Kesediaan mengungkapkan diri untuk memperoleh bantuan atau solusi	Sangat Tidak Setuju	66,66%
			Sangat Setuju	3,70%
			Setuju	3,70%
			Cukup	7,40%
5	Intimacy (Kedalaman)	Kemampuan menceritakan pengalaman secara lebih mendalam	Tidak Setuju	33,33%
			Sangat Tidak Setuju	51,85%
			Sangat Setuju	3,70%
			Setuju	7,40%
			Cukup	3,70%
			Tidak Setuju	11,11%
			Sangat Tidak Setuju	74,07%

Berdasarkan hasil analisis keterbukaan diri, diketahui bahwa tingkat keterbukaan diri siswa masih tergolong rendah pada aspek *amount* (keluasan), *valence* (arah), *accuracy/honesty* (kejujuran), *intention* (tujuan), dan *intimacy* (kedalaman). Kondisi tersebut ditunjukkan oleh tingginya persentase siswa yang memilih kategori sangat tidak setuju pada setiap aspek keterbukaan diri, yaitu sebesar 48,14% pada aspek *amount*, 59,25% pada aspek *valence*, 66,66% pada aspek *accuracy/honesty*, 51,85% pada aspek *intention*, dan 74,07% pada aspek *intimacy*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pengalaman dan perasaan kepada orang lain, menyampaikan kondisi diri secara jujur sesuai keadaan yang sebenarnya, mengungkapkan diri untuk memperoleh bantuan ketika menghadapi permasalahan, serta menceritakan pengalaman pribadi secara lebih mendalam. Dengan demikian, keterbukaan diri (*self-disclosure*) siswa masih perlu mendapatkan perhatian dan pengembangan melalui layanan Bimbingan dan Konseling yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan perlunya upaya yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterbukaan diri secara lebih optimal. Oleh karena itu, diperlukan media layanan Bimbingan dan Konseling yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman yang dimiliki dalam suasana yang nyaman, menarik, serta melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam pengembangan media yang ditujukan untuk membantu meningkatkan keterbukaan diri siswa.

c. Angket Kebutuhan Media

Selain melakukan analisis kebutuhan terhadap tingkat keterbukaan diri siswa, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan media sebagai dasar pengembangan produk. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik media yang diharapkan oleh peserta didik, baik dari segi bentuk, isi, maupun penyajiannya dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Hasil analisis kebutuhan media digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun hasil analisis kebutuhan media disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Kebutuhan Media Peserta Didik.

No	Dimensi Analisis	Aspek	Indikator	Pilihan	(%)
1	Kebutuhan Media	Media Bimbingan Konseling	Penggunaan media yang interaktif dan menarik diperlukan dalam proses layanan bimbingan konseling	Sangat Setuju	55,55%
				Setuju	22,22%
				Cukup	14,81%
				Tidak Setuju	3,70%
				Sangat Tidak Setuju	3,70%
2	Karakteristik peserta didik	Gaya Belajar	Media berbasis pengalaman atau praktik langsung memudahkan pemahaman tentang keterbukaan diri	Sangat Setuju	59,25%
				Setuju	18,51%
				Cukup	14,81%
				Tidak Setuju	3,70%
				Sangat Tidak Setuju	3,70%
3	Ketersediaan Media	Sarana & Prasarana	Fasilitas sekolah mendukung penggunaan media Bimbingan Konseling yang variative	Sangat Setuju	44,44%
				Setuju	29,62%
				Cukup	11,11%
				Tidak Setuju	11,11%
				Sangat Tidak Setuju	3,70%
4	Motivasi Belajar	Ketertarikan	Media yang menarik dapat meningkatkan	Sangat Setuju	51,85%

minat mengikuti Bimbingan	dalam layanan Konseling	Setuju	22,22%
		Cukup	18,51%
		Tidak Setuju	3,70%
		Sangat Tidak Setuju	3,70%

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media Bimbingan dan Konseling yang interaktif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses layanan. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh tingginya persentase siswa yang memilih kategori sangat setuju pada dimensi kebutuhan media sebesar 55,55%, karakteristik peserta didik sebesar 59,25%, ketersediaan media sebesar 44,44%, dan motivasi belajar sebesar 51,85%. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung membutuhkan media yang memberikan pengalaman belajar secara langsung, mampu meningkatkan minat dalam mengikuti layanan, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses layanan berlangsung. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah dinilai cukup memadai untuk mendukung penggunaan media yang bervariasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan media menjadi dasar dalam pengembangan media permainan Archery sebagai media layanan klasikal yang dirancang untuk melatih keterbukaan diri (*self-disclosure*) siswa. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan media menjadi dasar dalam pengembangan media layanan Bimbingan dan Konseling yang dirancang untuk membantu meningkatkan keterbukaan diri siswa. Media yang dikembangkan diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lebih terbuka melalui kegiatan yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* (perancangan) merupakan tahap penyusunan rancangan awal produk yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap *define*. Pada tahap ini, peneliti merancang komponen-komponen media, menyusun materi mengenai keterbukaan diri, menentukan format serta prosedur penggunaan media, dan menyiapkan instrumen validasi untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil dari tahap perancangan ini berupa draf awal media yang selanjutnya akan disempurnakan dan dikembangkan pada tahap *develop* (Sahidu et al., 2020). Deskripsi hasil prototipe dalam penelitian ini merupakan gambaran awal produk yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Produk yang dikembangkan berupa media permainan Archery yang digunakan sebagai media layanan klasikal untuk melatih

keterbukaan diri (*self-disclosure*) siswa. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan akan media layanan Bimbingan dan Konseling yang inovatif, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Secara konseptual, media permainan *Archery* dirancang dengan mengadaptasi konsep permainan memanah ke dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Media ini terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu busur panah, anak panah, papan permainan, dan buku panduan penggunaan. Seluruh komponen dirancang dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan kemudahan penggunaan sehingga dapat mendukung pelaksanaan layanan klasikal secara optimal. Pelaksanaan permainan *Archery* diawali dengan guru Bimbingan dan Konseling menjelaskan tujuan layanan, aturan permainan, serta tata cara penggunaan media. Selanjutnya, guru BK memanggil siswa secara bergantian berdasarkan nomor absensi untuk memanah papan pernyataan. Siswa yang memperoleh pernyataan membacakannya, kemudian diberikan kesempatan untuk menyampaikan alasan sesuai dengan pengalaman, pikiran, atau perasaan yang dimiliki tanpa adanya paksaan untuk bercerita apabila belum merasa nyaman. Setelah itu, siswa memanah papan solusi sebagai alternatif penyelesaian terhadap permasalahan yang diungkapkan lalu siswa memilih seorang teman yang dianggap dekat dan dapat dipercaya untuk berbagi cerita mengenai pengalaman yang berkaitan dengan pernyataan yang telah dipilih. Pada akhir kegiatan, guru BK memberikan penguatan dan umpan balik mengenai pentingnya keterbukaan diri dalam komunikasi interpersonal, kemudian mengajak siswa melakukan refleksi dengan menuliskan perasaan dan pengalaman yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan layanan.

Papan permainan berfungsi sebagai pusat aktivitas dalam penggunaan media yang memuat sejumlah pernyataan mengenai keterbukaan diri yang disusun berdasarkan teori keterbukaan diri menurut DeVito. Selain itu, papan solusi berisi alternatif penyelesaian yang dikembangkan berdasarkan lima aspek keterbukaan diri menurut DeVito, yaitu amount (keluasan), valence (arah), accuracy/honesty (kejujuran), intention (tujuan), dan intimacy (kedalaman) (Devito, 2004). Papan permainan didesain dengan tampilan visual yang menarik melalui penggunaan warna yang beragam guna meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan layanan. Pada tahap perancangan, peneliti juga melakukan penyempurnaan terhadap desain media berdasarkan hasil telaah dan masukan yang diperoleh selama proses pengembangan. Penyempurnaan tersebut meliputi perubahan desain papan pernyataan dan papan solusi agar lebih sesuai dengan teori keterbukaan diri menurut DeVito, penyesuaian langkah-langkah permainan, serta penyempurnaan tampilan visual media agar lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP. Hasil penyempurnaan desain media sebelum dan sesudah revisi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Desain media permainan Archery sebelum dan sesudah revisi.

Media permainan Archery sebelum revisi.	Media permainan Archery sesudah revisi.
	

Sebagai pelengkap, media ini dilengkapi dengan buku panduan yang memuat tujuan layanan, langkah-langkah penggunaan media, dan aturan permainan. Pada tahap ini, produk yang dihasilkan masih berupa prototipe awal yang selanjutnya akan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak dan berkualitas melalui kegiatan validasi serta revisi produk. Pada tahap ini dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait aspek isi, tampilan, dan penggunaan media. Hasil validasi kemudian dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan produk sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan dalam pelaksanaan layanan (Indaryanti et al., 2025). Setelah media permainan Archery selesai dirancang pada tahap sebelumnya, selanjutnya dilakukan proses validasi sebagai bagian dari tahap pengembangan (*develop*). Proses validasi bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek yang relevan dengan karakteristik media dan tujuan pengembangan.

a. Expert Appraisal (Penilaian Ahli)

Validasi Ahli Media, Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media permainan Archery berdasarkan aspek keamanan, kemudahan penggunaan, kemenarikan, relevansi, dan keefektifan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria layak digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Beberapa saran perbaikan diberikan terkait ukuran buku panduan dan papan sasaran, yang

kemudian digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum tahap pengujian berikutnya.

Tabel 5. Hasil Perolehan Angket Validasi Ahli Media.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
45	50	90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada Tabel 1, media permainan *Archery* memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media dalam layanan Bimbingan dan Konseling, meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kemenarikan, relevansi, serta keefektifan media. Dengan demikian, media permainan *Archery* dinyatakan layak digunakan dalam layanan klasikal untuk melatih keterbukaan diri siswa setelah dilakukan penyesuaian sesuai saran validator.

b. Validasi Ahli Materi

Pada tahap uji kelayakan, media permainan *Archery* divalidasi oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan layanan yang telah ditetapkan. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa materi dalam media relevan dengan kebutuhan peserta didik serta mendukung pencapaian tujuan layanan Bimbingan dan Konseling. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek kejelasan, ketepatan, relevansi, kevalidan isi, kebahasaan, dan penyajian materi.

Tabel 6. Hasil Perolehan Angket Validasi Ahli Materi.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
47	50	94%	Sangat Layak

Selanjutnya, hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media permainan *Archery* telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Namun demikian, terdapat saran perbaikan berupa penambahan aspek keterbukaan diri pada buku panduan agar materi yang dikembangkan lebih sesuai dengan tujuan layanan yang telah ditetapkan.

c. *Developmental Testing* (Uji Coba Pengembangan)

Hasil Respon Guru Bimbingan Konseling, Setelah melalui tahap validasi, media permainan *archery* selanjutnya diuji untuk mengetahui respon guru BK terhadap penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling. Hasil respon guru BK disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Guru Bimbingan Konseling.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
48	50	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media permainan *Archery* memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Archery* telah memenuhi aspek kepraktisan yang meliputi kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, serta keterterapan dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling. Dengan demikian, media permainan *Archery* dinyatakan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam layanan klasikal untuk melatih keterbukaan diri siswa secara optimal. Hasil Respon Peserta didik, Pada tahap uji kepraktisan, media permainan *Archery* dinilai oleh peserta didik sebagai pengguna langsung dalam pelaksanaan layanan klasikal. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media berdasarkan pengalaman pengguna selama mengikuti layanan. Hasil penilaian peserta didik digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kepraktisan media permainan *Archery* dalam mendukung pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling, khususnya dalam melatih keterbukaan diri siswa.

Tabel 8. angket hasil perolehan respon peserta didik.

Jumlah Responden	Skor di Dapat	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
27	1.194	1350	88,44%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media permainan *Archery* memperoleh persentase sebesar 88,44% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kepraktisan berdasarkan penilaian peserta didik, meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kebermanfaatan dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling. Dengan demikian, media permainan *Archery* dinyatakan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik untuk digunakan dalam layanan klasikal dalam rangka melatih keterbukaan diri siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbukaan diri (*self-disclosure*) peserta didik kelas VII-1 SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari hasil analisis kebutuhan siswa yang didominasi oleh jawaban “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju” pada seluruh aspek keterbukaan diri menurut DeVito, yaitu *amount*, *valence*, *accuracy/honesty*, *intention*, dan *intimacy*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum optimal dalam menyampaikan pikiran, perasaan, maupun pengalaman pribadi kepada

orang lain. Temuan ini selaras dengan konsep keterbukaan diri yang dikemukakan DeVito dalam Mat Yusuf et al., (2025) bahwa keterbukaan diri merupakan proses komunikasi interpersonal yang melibatkan pengungkapan informasi pribadi yang sebelumnya tertutup. Rendahnya keterbukaan diri peserta didik dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan karakteristik perkembangan remaja awal. Sebagaimana dikemukakan oleh (Nugroho et al., 2021), masa remaja awal ditandai oleh perubahan fisik dan psikologis yang cukup kompleks, yang berpengaruh terhadap kestabilan emosi serta proses pencarian jati diri. Kondisi tersebut sering kali menyebabkan peserta didik cenderung menutup diri, merasa ragu untuk mengemukakan pendapat, serta kurang percaya diri dalam menyampaikan permasalahan yang dihadapi. Hasil temuan penelitian ini memperkuat kondisi tersebut, di mana peserta didik cenderung memilih diam ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran maupun permasalahan pribadi. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media Bimbingan dan Konseling yang bersifat interaktif, menarik, serta memberikan pengalaman langsung. Hal ini menunjukkan bahwa proses layanan BK perlu didukung oleh media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, (Soffa et al., 2023), menyatakan bahwa media dalam layanan BK tidak hanya dipahami sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang dirancang untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik secara optimal, termasuk dalam aspek keterbukaan diri.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pengembangan media permainan *Archery* menjadi relevan untuk diterapkan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur permainan dan aktivitas fisik yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses layanan. Hal ini sejalan dengan (Kurniawan et al., 2025), yang menyatakan bahwa permainan dalam layanan BK dapat dikategorikan sebagai *physical game* yang melibatkan aspek fisik, emosional, dan sosial secara simultan. Dengan demikian, media permainan *Archery* tidak hanya berfungsi sebagai sarana permainan, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi ekspresi diri peserta didik dalam suasana yang lebih aman dan tidak menekan. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media permainan *Archery* memperoleh kategori sangat layak, masing-masing sebesar 90% dan 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, keamanan, serta kesesuaian materi dengan tujuan layanan. Selain itu, masukan dari validator telah digunakan sebagai dasar perbaikan produk, khususnya dalam penyempurnaan buku panduan serta penyesuaian isi materi keterbukaan diri agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan

menunjukkan bahwa media permainan *Archery* memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru Bimbingan dan Konseling (96%) serta peserta didik (88,44%). Temuan ini mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam layanan BK. Hasil tersebut juga memperkuat penelitian sebelumnya seperti (Izramadhani, 2024), (Aulia et al., 2024), serta (Miranti Rasyid et al., 2020), yang menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan keterbukaan diri melalui proses interaksi dan keterlibatan aktif peserta didik. Apabila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang cenderung menggunakan permainan berbasis digital atau permainan psikologis sederhana, penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengembangan media permainan berbasis aktivitas fisik dalam layanan BK klasikal. Inovasi ini memberikan alternatif media yang tidak hanya bersifat kognitif atau digital, tetapi juga melibatkan aktivitas motorik yang dapat meningkatkan keterlibatan sosial peserta didik secara langsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Archery* yang dikembangkan memiliki relevansi secara teoritis maupun empiris dalam meningkatkan keterbukaan diri peserta didik. Media ini memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik pada masa remaja awal yang memerlukan media pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan mendukung ekspresi diri secara lebih terbuka.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media permainan *Archery* sebagai media layanan bimbingan dan konseling klasikal yang dirancang untuk melatih keterbukaan diri peserta didik. Media yang dikembangkan didasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa serta disusun dengan tujuan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui kegiatan yang bersifat aktif, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dan kepraktisan, media permainan *Archery* dinyatakan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, karena mampu memfasilitasi keterlibatan peserta didik secara optimal dalam proses layanan. Guru bimbingan dan konseling disarankan untuk memanfaatkan media permainan *Archery* sebagai salah satu alternatif media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling klasikal, khususnya dalam upaya membantu meningkatkan keterbukaan diri peserta didik di sekolah. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengujian lebih lanjut terhadap efektivitas media permainan *Archery* dengan melibatkan subjek yang lebih luas, serta mengembangkan variasi media pembelajaran bimbingan dan konseling yang lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Asmilasih, N., Wahyuni, H., Lubis, M. A., Konseling, B., Jambi, U. N., & Indonesia, K. J. (2022). Upaya meningkatkan self-disclosure siswa melalui teknik homeroom dalam layanan bimbingan kelompok. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 3(2), 93–102. <https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v3i2.5241>
- Darlianis. (2016). Profil pencapaian tugas perkembangan siswa. *Jurnal Pendidikan Sain, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 61–68. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/view/2400>
- Devito, J. A. (2004). *The interpersonal communication*. Pearson Education.
- Dyah Fitriana, A., Anugrah Vidyanto, A., Widi, S., Legistia, I., Nulhakim, L., Fajariyanti, N., & Novianti Taufik, A. (2025). Kosmologi: Jurnal Pendidikan IPA dan Sains pengembangan media pembelajaran video interaktif berbantuan Prezi dengan model 4D. *Kosmologi: Jurnal Pendidikan IPA dan Sains*, 1(1), 39. <https://ejournal.untirta.ac.id/kosmologi>
- Fadila, N., Sofyan, H., & Yusra, A. (2026). Identification of self-disclosure levels among students addicted to online games at a senior high school in Muaro Jambi. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 5(2), 2267–2274.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R&D)*.
- Hasanah, U., & Afni Safarina, N. (2023). Gambaran self-disclosure pada mahasiswa Universitas Malikussaleh berdasarkan budaya. *INSIGHT: Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(4), 686–695.
- Indah Cahyani Fut. (2025). Peran bimbingan dan konseling dalam pendidikan serta implementasi bimbingan dan konseling di SDN 32 Kota Bengkulu. 6(2), 253–260. <https://doi.org/10.62159/jpt.v4i3.883>
- Indaryanti, R. B., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D research and development model: Trends, challenges, and opportunities review. 25(1), 91–98. <https://doi.org/10.31599/na7deq07>
- Izramadhani, N. S. I. (2024). Model media Game Action Molly untuk melatih self-disclosure siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya*, 5(4), 124–132. <https://doi.org/10.31960/konseling.v5i4.2529>
- Kurniawan, M. I., Prasetya, A. F., Saputra, W. N. E., & Handaka, I. B. (2025). Bimbingan kelompok berbasis experiential learning melalui permainan: Mewujudkan BK yang menyenangkan. *Jurnal Ilmu Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 31–36. <https://sihojournal.com/index.php/bikoling/article/view/724>
- Laoli, D. J., Munthe, M., & Damanik, H. R. (2023). Meningkatkan keterampilan self-disclosure melalui Jendela Johari siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Jurnal Ilmiah Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 34–50.
- Mat Yusuf, M., Asrori, M., & Putri, A. (2025). Analisis keterbukaan diri (self-disclosure) siswa laki-laki kepada guru BK di SMA Negeri 01 Pulau Maya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(4), 57–67. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i4.4187>
- Miranti Rasyid, M., Irwina Dyah Apriani, I. D., Sista Irianti, S., & Astrid Verlanda, A. (2020). Dice of Feelings untuk meningkatkan self-disclosure. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 6(1), 17–24. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v6i1.2359>

- Nugraha, H., & History, A. (2024). Peranan model permainan Fun Archery terhadap pengembangan konsentrasi pada anak berkebutuhan khusus, 11–17. <https://doi.org/10.21009/jpja.v4i02.53153>
- Nugroho, R. A., Agustin, I. M., & Sawiji. (2021). Perubahan perilaku fisik dan psikologis pada remaja SMP dengan kebiasaan bermain game online di SMP Negeri 1 Karangmoncol. *University Research Colloquium*, 2019, 44–49.
- Nurjanah, A., Novianti, C., Thoyyibah, D. N., & Izzah, E. N. (2026). Implementasi layanan bimbingan klasikal melalui media pohon percaya diri dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X SMA Hidayatullah. *JHP: Jurnal Harmoni Pendidikan*, 2(2), 120–128. <https://doi.org/10.64845/jhp.v1i2>
- Puteri, D. E., & Rosada, U. D. (2026). Hubungan self-disclosure dengan kecemasan sosial pada siswa. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 748–754. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10147>
- Rahmania, Y., Rozzaqyah, F., Lubis, K., Wisma, N., & Tanjung, R. F. (2023). Exploring self-disclosure behavior among adolescents in Palembang. *Altruistik: Jurnal Konseling dan Psikologi Pendidikan*, 3(2), 56–64.
- Sahidu, C., Fisika, P. P., Mataram, U., Majapahit, J., Mataram, N., & Korespondensi, E. (2020). Tahap define dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEM untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa. 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.29408/kpj.v4i2.2666>
- Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (define, design, develop, dan disseminate) dalam pembelajaran pendidikan Islam. 4, 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Sukma, I., Zurweni, Z., & Ali, M. (2022). Pengembangan model latihan memanah berbasis permainan F-One Archery pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1219–1230. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1362>
- Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). Pengembangan media ular tangga bagi Kali (BALI) pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian kelas II sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5185–5194.
- Utami, M. D. K., Lesmana, K. Y. P., & Adnyana, I. K. S. (2025). Pengembangan media latihan gerak dasar panahan berbasis video tutorial pada para peserta ekstrakurikuler SMA Negeri Bali Mandara. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 13(1), 92–104. <https://doi.org/10.23887/jjp.v13i1.91343>
- Wendari, W. N., Badrujaman, A., & Sismiati S., A. (2016). Profil permasalahan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) negeri di Kota Bogor. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 134. <https://doi.org/10.21009/insight.051.19>
- Wonomulyo, S. M. P. N. (2022). Pengembangan media bimbingan dan konseling modifikasi Truth and Dare Card untuk meningkatkan self-confidence pada peserta didik di. *Pinisi Journal of Education*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/10.26858/ijosc.v1i1.19319>
- Yani, A., Hasibuan, U. M., & Maulia, R. (2025). Implementasi layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas X di SMK Budisatrya Medan. *Journal of Innovative Research*, 2, 758–762.
- Yenti Arsini. (2017). Konsep dasar pelaksanaan bimbingan konseling di sekolah. *Jurnal RAUDHAH*, V(1), 1–19.