

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi penelitian dan struktur organisasi penelitian.

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Manusia adalah makhluk pribadi dan sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki kecenderungan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya, baik secara fisik maupun psikis. Kebutuhan manusia akan saling terpenuhi apabila mampu menjalin relasi dengan baik. Kemampuan manusia dalam berinteraksi dengan orang lain akan terus berkembang dalam setiap fase perkembangannya. Salah satu fase perkembangan dalam hidup manusia adalah masa remaja.

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan orang dewasa. Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri. Salah satu tugas perkembangan remaja yang dijelaskan oleh William Kay (dalam Yusuf, 2006, hlm.72) adalah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (1995, hlm. 10) yang mengemukakan:

Dalam perkembangannya remaja memiliki tugas perkembangan yang menitikberatkan kepada hubungan sosial yang di antaranya: mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita; mencapai peran sosial pria dan wanita; mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab; serta memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Kemampuan berkomunikasi menjadi hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh semua individu, termasuk remaja. Dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat, remaja dituntut untuk mampu

mengeluarkan pendapat dan mampu berkomunikasi dengan baik terhadap lawan bicaranya. Sebuah penelitian menemukan bahwa remaja menghabiskan 29 persen waktunya untuk melakukan aktivitas produktif, 31 persen untuk kegiatan perawatan, dan sisanya untuk kegiatan kesenangan. Aktivitas kesenangan utama yang dilakukan oleh remaja adalah bersosialisasi. Mereka sedikit waktu untuk menghabiskan waktu bersama orang dewasa, 60 persen waktunya dihabiskan bersama teman sebayanya. Remaja menghabiskan waktunya dengan melakukan aktivitas seperti belajar, olahraga, dan bermain bersama teman sebayanya (Santrock, 2003, hlm. 306).

Komunikasi menyentuh segala aspek kehidupan. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa 70% waktu bangun dalam hidup manusia digunakan untuk berkomunikasi (Rakhmat, 2007, hlm.1). Banyak ahli yang menilai bahwa komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat. Hovland, Janis, dan Kelly (dalam Rakhmat, 2007, hlm.3) mendefinisikan komunikasi sebagai *“the process by which an individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal) to modify the behavior of other individuals (the audience)”*. Sedangkan, Ross (1974, hlm.b7) mendefinisikan komunikasi sebagai *“a transactional process involving cognitive sorting, selecting, and sharing of symbol in such a way as to help another elicit from his own experience a meaning or responses similar to that intended by the source”*. Esensi dari komunikasi adalah pembentukan diri dan ekspresi dari sebuah identitas dari seorang individu. Pembentukan diri muncul melalui interaksi sosial (Hargie dan Dickson, 2004). Dengan kata lain komunikasi merupakan proses pembentukan diri individu melalui interaksi sosial dengan individu-individu di sekitarnya.

Komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang digunakan oleh individu dalam menjalin interaksi sosial. Menurut Tracy (dalam Asrowi, 2013) salah satu kunci keberhasilan dalam hidup manusia adalah mengembangkan komunikasi interpersonal berdasarkan aspek memprioritaskan relasi dengan manusia (*prioritizing relationship with human*) dan hidup yang sempurna (*living a perfect life*). Komunikasi interpersonal akan terlaksana dengan baik jika memenuhi lima indikator, yaitu: keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung

(*suportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*) (DeVito, 1997). Oleh karena itu, komunikasi interpersonal menjadi hal yang penting untuk dimiliki oleh setiap individu dari berbagai rentang kehidupan.

Packard (dalam Budiamin, 2011, hlm. 2) mengemukakan, bila seseorang mengalami kegagalan dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan orang lain maka ia akan menjadi agresif, senang berkhayal, dingin, sakit fisik dan mental, dan ingin melarikan diri dari lingkungannya. Pandangan Packard, senada dengan pandangan Tedjasaputra (dalam Noviyanti, 2009, hlm.3) yang menjelaskan bahwa remaja yang memiliki kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri, sering marah, cenderung memaksakan kehendak, egois, dan mau menang sendiri sehingga mudah terlibat dalam perselisihan. Dengan kata lain, kegagalan dalam melakukan komunikasi interpersonal yang dialami oleh remaja dengan lingkungan sekitarnya akan mengakibatkan remaja menjadi dikucilkan, mengalami penolakan, dan lingkungan sekitar menolak kehadirannya. Hal ini akan berdampak pada semakin sulitnya remaja dalam mengembangkan interaksi sosialnya.

Di Indonesia, kasus yang dialami oleh remaja akibat permasalahan komunikasi masih sering terjadi, seperti tawuran, kasus *gank* motor, senioritas yang berujung pada kekerasan. Situs berita *online* Warta Kota (21 Januari 2015) mengabarkan bahwa terdapat 4 orang pelajar SMA yang ditangkap oleh polisi akibat tawuran yang terjadi di Parung, Bogor. Keempat pelajar ini mengaku melakukan tawuran akibat saling ejek. Terdapat satu orang pelajar yang menjadi korban meninggal. Situs berita *online* Tempo (8 Desember 2014) mencatat bahwa sepanjang Januari - Oktober 2013, Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas Anak) mencatat 229 kasus tawuran pelajar tingkat SMP dan SMA yang mengakibatkan 19 siswa meninggal dunia. Jumlah ini meningkat sekitar 44 persen dibanding tahun lalu yang hanya 128 kasus.

Remaja di Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak (RPSAA) Ciumbuleuit Bandung merupakan remaja yang berusia 17-19 tahun. Mereka saat ini sedang menempuh pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah

Kejuruan. Berdasarkan informasi dari pekerja sosial, remaja SMA di RPSAA, terdiri dari berbagai berlatar belakang sebagai anak yatim-piatu, anak yatim, anak piatu, dan anak yang memiliki latar belakang dari keluarga yang kurang mampu secara ekonomi. Mayoritas remaja SMA RPSAA berasal dari wilayah Jawa Barat dengan latar belakang keluarga yang berbeda-beda. Mereka dititipkan dan diasuh di RPSAA Ciumbuleuit Bandung agar memperoleh pengasuhan yang lebih baik, baik secara akademik, spiritual, maupun dalam pengembangan kepribadian.

Hasil studi pendahuluan terhadap remaja SMA yang tinggal di Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak Ciumbuleuit Bandung dengan menggunakan Daftar Cek Masalah (DCM) menunjukkan terdapat lima pernyataan terbanyak yang dipilih oleh remaja SMA yang tinggal di Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak Ciumbuleuit Bandung. Kelima pernyataan tersebut antara lain: (1) merasa mudah marah; (2) merasa mudah tersinggung dan sakit hati; (3) merasa khawatir tentang kesan orang lain terhadap dirinya; (4) canggung bila berhadapan dengan orang lain; (5) sering merasa khawatir pada sesuatu yang belum pasti.

Data dari hasil DCM kemudian diperkuat dengan hasil wawancara dengan pekerja sosial. Berdasarkan hasil wawancara dengan pekerja sosial, diperoleh informasi tentang beberapa permasalahan yang dialami oleh remaja yang terkait dengan aspek komunikasi interpersonal. Permasalahan-permasalahan yang dialami oleh remaja SMA di RPSAA berdasarkan hasil pengamatan dari pekerja sosial, antara lain: (1) ditemukan bahwa terdapat perilaku remaja yang tidak mau terbuka dengan pekerja sosial berkaitan dengan masalah kehidupan pribadinya, seperti ketertarikan pada lawan jenis; (2) konflik dengan teman dan tidak mau melaporkan kepada pekerja sosial jika melihat terdapat teman yang berkonflik; (3) adanya sikap kurang peduli terhadap teman sebaya maupun teman yang usianya lebih muda; (4) jika ada teman yang sakit dalam satu ruangan tidur tidak ada inisiatif untuk memberitahukan kepada pihak pekerja sosial, (5) adanya kecenderungan pada sebagian remaja SMA yang berperilaku mengejek jika ada teman yang mengalami musibah, (6) terdapat sikap yang cenderung mencemooh temannya apabila terdapat teman yang berprestasi, dan (7) terdapat kecenderungan perilaku berkelompok yang membatasi pergaulan

antara remaja yang bersekolah di SMA negeri dan swasta pada kegiatan-kegiatan tertentu, seperti pentas seni (pensi), jambore anak, dan kegiatan hari anak.

Dari berbagai fenomena permasalahan yang terjadi pada remaja SMA di RPSAA, maka diperlukan upaya bantuan agar mereka mampu mengatasi permasalahannya secara mandiri dan tanggung jawab. Salah satu bentuk bantuan yang dapat diberikan melalui layanan Bimbingan dan Konseling. Bimbingan dan Konseling adalah upaya pedagogis untuk memfasilitasi perkembangan individu dari kondisi apa adanya kepada kondisi bagaimana seharusnya dengan potensi yang dimilikinya (Kartadinata, 2011, hlm.24). Oleh karena itu layanan Bimbingan dan Konseling terhadap remaja SMA di RPSAA perlu diberikan agar mereka dapat menemukan jati dirinya, mengenal lingkungan sosial, dan mampu menjalin komunikasi secara positif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan komunikasi interpersonal remaja melalui kegiatan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan upaya bantuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi siswa (secara khusus kemampuan berkomunikasi) dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Pendekatan bimbingan kelompok dipandang lebih efektif digunakan untuk mengatasi masalah yang dialami oleh remaja, karena salah satu dari karakteristik remaja adalah memiliki hubungan yang lebih dekat dengan teman sebaya. Hasil penelitian Hamburg dan Varenhorst (2010) menemukan bahwa pelatihan teman sebaya yang dilakukan di SMA dengan membuat kelompok-kelompok kecil, efektif dalam mengatasi masalah pribadi dan stres situasional.

Aktivitas bermain sering dipandang hanya sebagai aktivitas fisik ataupun nonfisik yang dilakukan untuk menyalurkan kesenangan. Tanpa disadari, melalui aktivitas bermain, seseorang melakukan aktivitas belajar. Vygotsky mendefinisikan bermain sebagai “.. *children’s creation of imaginary situations, which derive from real life tensions* (Mellou, 1994 dalam Agus, 2011).

Permainan merupakan teknik yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, secara khusus dalam mengembangkan komunikasi interpersonal. Melalui permainan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan, sehingga akan mempermudah dalam

memecahkan masalah, mengambil keputusan, merencanakan sesuatu dan berkomunikasi dengan baik dalam arti memperkuat kepribadian (Agus, 2011, hlm.21).

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pentingnya permainan diuraikan sebagai berikut. Hasil penelitian yang dilakukan Garris, Ahlers, dan Deriskell (2002) menghasilkan gagasan bahwa jika pembimbing mengkaitkan konten pembelajaran dengan fitur permainan tertentu, maka pembimbing dapat memanfaatkan kekuatan permainan untuk melibatkan pengguna dan mencapai tujuan instruksional yang diinginkan. Selanjutnya, Foster (2011) melakukan penelitian dengan mengkonstruksi kedisiplinan 30 pelajar di Philadelphia dengan melakukan aktivitas bermain dari sebuah permainan komersial *off-the-self game*. Hasil penelitian menunjukkan secara signifikan pemain memperoleh pengetahuan dan keterampilan disiplin.

Kashibuchi dan Sakamoto (2001) meneliti efektivitas dari sebuah permainan yang bernama *pomp* dan *circumstance* untuk pendidikan seks melalui percobaan dengan siswa SMA Jepang. Mereka mengatur kondisi kontrol, kondisi pertama siswa menonton video pendidikan, dan kondisi kedua peserta melakukan aktivitas bermain peran sesuai jenis kelamin mereka sendiri, dan di sisi lain, mereka juga memainkan peran lawan jenis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game* dengan bermain peran merangsang pemahaman siswa tentang berbagai masalah aktivitas seksual daripada menonton video pendidikan.

Dante (2012) melakukan penelitian mengenai program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa pada Sekolah Dasar penyelenggara pendidikan inklusif di kota Bandung. Hasil penelitian menunjukkan program bimbingan kelompok melalui permainan efektif signifikan meningkatkan keterampilan sosial siswa pada Sekolah Dasar penyelenggara pendidikan inklusif.

Agus (2011) melakukan penelitian mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa, dengan subjek penelitian siswa SMA laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan, kelompok eksperimen yang mengikuti bimbingan kelompok

dengan teknik permainan terbukti efektif meningkatkan perilaku sosial dibanding kelompok kontrol.

Dari berbagai penelitian mengenai teknik permainan dalam meningkatkan pengembangan diri individu maka bimbingan kelompok yang didalamnya terdapat teknik permainan kelompok dimungkinkan dapat meningkatkan komunikasi interpersonal remaja. Atas dasar uraian sebelumnya maka perlu untuk dilakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja (Studi pra eksperimen terhadap remaja SMA di Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak Ciumbuleuit Bandung)”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang paling sering dilakukan oleh semua orang dalam beraktifitas bersama orang disekitarnya. Komunikasi interpersonal jika diterapkan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari dapat menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi dan perbedaan interpretasi yang terjadi antara sumber dan penerima pesan. Oleh karena itu, keterampilan komunikasi perlu dimiliki oleh setiap individu dari berbagai rentang kehidupan, terlebih bagi remaja.

Aspek komunikasi interpersonal yang menjadi fokus dari penelitian ini berpijak pada teori DeVito (1997, hlm. 259-264) dengan aspek keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

Bimbingan dan konseling memiliki peranan dalam memfasilitasi individu dalam mencapai tingkat perkembangan yang optimal, pengembangan perilaku yang efektif, pengembangan lingkungan, dan peningkatan fungsi individu dalam lingkungannya. Bimbingan dan konseling memegang tugas dan tanggung jawab yang penting dalam mengembangkan lingkungan dan membangun interaksi dinamis antara individu dengan lingkungannya.

Adapun alasan yang mendasari penggunaan teknik permainan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa di dalam penelitian ini, antara lain: (1) aktivitas bermain menuntut peserta untuk secara aktif terlibat dalam aktivitas yang telah ditentukan oleh pembimbing, (2) aktivitas bermain merupakan aktivitas serius dimana peserta mengalami secara langsung terkait dengan perilaku yang dipelajari, dan (3) aktifitas bermain memfasilitasi peserta dalam mengembangkan keterampilan sosialnya, serta memungkinkan untuk menemukan pembelajaran yang baru dalam suasana santai (Piaget, Bruner, dan Smith dalam Johnson dkk, 2015, hlm. 89).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka masalah pokok dalam penelitian ini adalah “Apakah teknik permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA yang tinggal di Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak Ciumbuleuit Bandung”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah menguji efektivitas teknik permainan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja SMA di Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak Ciumbuleuit Bandung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat secara teoretis dan praktis.

#### 1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wacana baru di bidang Bimbingan dan Konseling, khususnya dalam topik tentang komunikasi interpersonal remaja.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi Pekerja Sosial

Dapat menambah pengetahuan pekerja sosial dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok terkait dengan peningkatan komunikasi interpersonal remaja.



b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk dilakukan penelitian selanjutnya.

### **E. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

Asumsi yang dijadikan titik tolak dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu melalui sarana kelompok yang memungkinkan setiap anggotanya untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi (Rusmana, 2009, hlm.13).
2. Permainan pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, dan kontrol emosional, dan adopsi peran-peran pemimpin dan pengikut yang kesemuanya itu merupakan komponen-komponen penting dari sosialisasi (Serok & Blum, dalam Rusmana, 2009, hlm.4).
3. Komunikasi interpersonal adalah suatu proses sosial yang kompleks di mana individu-individu yang telah membentuk sebuah hubungan pertukaran pesan yang komunikatif dalam upaya untuk menghasilkan makna dan mencapai tujuan sosial (Burlison, dalam Hargie, 2011, hlm. 14).

Hipotesis penelitian adalah “teknik permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA Bandung”. Apabila disajikan dalam bentuk rumusan hipotesis statistik, berikut merupakan rumusan hipotesisnya.

Ho: Teknik permainan tidak dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

H1: Teknik permainan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

## **F. Struktur Organisasi Penelitian**

Isi tesis ini terdiri dari lima bab, yang masing-masing sub bab diuraikan sebagai berikut.

Bab satu merupakan bab pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab dua merupakan kajian teoretis. Bab ini menguraikan konsep dasar komunikasi, konsep dasar komunikasi interpersonal, konsep dasar permainan, teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja, dan penelitian terdahulu.

Bab tiga merupakan metodologi penelitian. Bab ini menguraikan tentang jenis pendekatan penelitian, metode penelitian, desain penelitian, alur penelitian, lokasi, populasi, dan sampel penelitian, definisi operasional variabel, instrument penelitian, uji coba instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab empat merupakan hasil dan pembahasan penelitian. Dalam bab ini diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas teknik permainan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak (RPSAA) Ciumbuleuit Bandung.

Bab lima merupakan bab terakhir dari tesis. Bab ini menyajikan kesimpulan dan rekomendasi penelitian untuk pekerja sosial RPSAA dan peneliti selanjutnya.