

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menyajikan hal-hal yang berkaitan dengan pendekatan dan metode penelitian yang digunakan. Terdapat tujuh sub bab yang diuraikan dalam bab ini yaitu pendekatan, metode, dan desain penelitian; alur penelitian; lokasi, populasi, dan sampel penelitian; definisi operasional variabel; instrumen penelitian; teknik pengumpulan data; dan teknik analisis data.

A. Pendekatan, Metode, dan Desain Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data numerikal berupa persentase. Pendekatan kuantitatif bertujuan menguji teori, mengungkapkan fakta-fakta, menunjukkan hubungan antar variabel dan memberikan deskripsi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam melakukan eksperimen peneliti memanipulasikan suatu stimulan, *treatment*, atau kondisi-kondisi ekperimental, kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut. Tujuan penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh pemberian *treatment* terhadap subjek penelitian.

Desain eksperimen yang digunakan adalah *pre-experiment design*. Bentuk *pre-experiment design* yang digunakan adalah “*one-group pre test-post test design*”, yaitu suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2008). Desain *pre-experiment design* digunakan untuk mengetahui efektivitas teknik permainan dalam meningkatkan komunikasi interpersonal remaja antara sebelum dan sesudah mendapatkan bimbingan dengan teknik permainan. Subyek penelitian pada desain ini tidak memiliki kelompok kontrol, sering disebut juga sebagai *single group experiment*. Desain penelitian dapat digambarkan pada Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Pengukuran (Pre test)	Perlakuan	Pengukuran (Post-test)
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- X : *Treatment* dengan teknik permainan.
- O₁ : Pengukuran pertama merupakan pre test, untuk mengukur tingkat komunikasi interpersonal remaja SMA sebelum diberi perlakuan yang diukur dengan skala komunikasi interpersonal.
- O₂ : Pengukuran kedua merupakan post-test, untuk mengukur tingkat komunikasi interpersonal remaja SMA sesudah diberi perlakuan yang diukur dengan skala komunikasi interpersonal yang sama seperti pada pengukuran pertama.

B. Lokasi dan Populasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak (RPSAA) Ciumbuleuit Bandung, yang beralamat di jalan Ciumbuleuit No. 105 Bandung.

2. Populasi

Populasi penelitian adalah remaja SMA dengan jumlah 20 orang. Pertimbangan dipilih remaja SMA sebagai populasi penelitian karena pada masa tahap perkembangannya, remaja memiliki kondisi komunikasi yang mudah terpengaruh oleh lingkungannya dan seringkali dihadapkan pada hal-hal yang membuatnya harus mampu menyatakan pendapat pribadi tanpa disertai rasa marah dan agresi.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian yang menjadi perhatian pada suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel penyebab atau variabel bebas (*independent variable*) dan variabel akibat atau variabel terikat (*dependent variable*). Variabel penelitian diuraikan sebagai berikut.

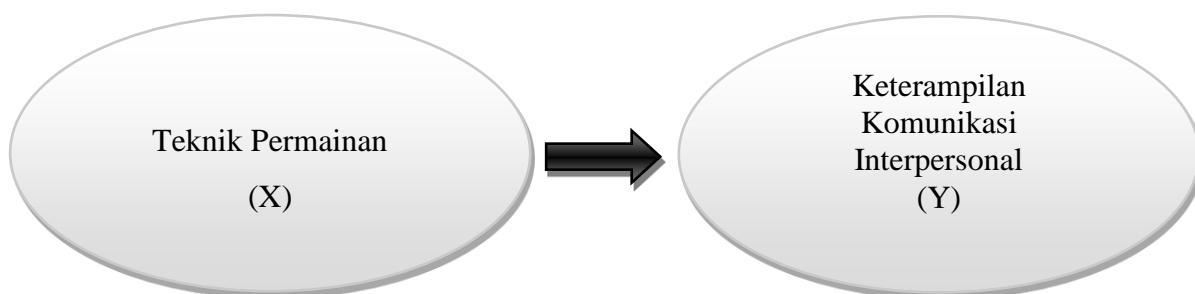
1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang diteliti pengaruhnya. Dalam penelitian ini teknik permainan merupakan variabel bebas.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang muncul sebagai akibat dari variabel bebas. Dalam penelitian ini keterampilan komunikasi interpersonal sebagai variabel terikat.

Hubungan antar kedua variabel disajikan dalam Gambar 3.1



Gambar 3.1 Hubungan antar Variabel

D. Definisi Operasional Variabel

1. Komunikasi Interpersonal

Keterampilan interpersonal dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh para remaja SMA yang tinggal di RPSAA dalam melakukan pengiriman pesan kepada teman yang tinggal di RPSAA baik secara verbal maupun non verbal dalam interaksi sehari-hari yang ditandai dengan aspek keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

- a. Keterbukaan (*openness*) adalah pengungkapan reaksi atau tanggapan terhadap situasi yang sedang dihadapi serta memberikan informasi tentang

masa lalu yang relevan untuk memberikan tanggapan di masa kini. Indikator keterbukaan adalah membagikan perasaan kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan, menanggapi dengan jujur terhadap pertanyaan dan tanggapan yang datang dari orang lain, dan menunjukkan kepercayaan kepada orang lain dalam berbagi perasaan.

- b. Empati (*empathy*) adalah kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada posisi atau peranan orang lain. Indikator empati adalah mendengarkan dengan penuh perhatian kepada orang lain, memahami perasaan yang dirasakan oleh orang lain, dan memahami harapan dan keinginan orang lain.
- c. Sikap mendukung (*supportiveness*) terkait menyampaikan perasaan dan persepsi kepada orang lain tanpa menilai atau mengecam sehingga orang tersebut merasa dihargai. Indikator sikap mendukung adalah memberi dukungan kepada orang lain, memberi penghargaan terhadap orang lain dan spontanitas.
- d. Sikap positif (*positiveness*) merupakan kecenderungan seseorang untuk mampu bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa merasa bersalah yang berlebihan, menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi orang lain. Indikator sikap positif adalah menghargai pendapat orang lain, menghargai pentingnya orang lain, dan berpikiran positif terhadap orang lain.
- e. Kesetaraan (*equality*) adalah perasaan sama dengan orang lain tanpa membedakan tinggi rendah seseorang dalam kemampuan tertentu, latar belakang keluarga ataupun sikap. Indikator kesetaraan adalah menempatkan diri setara dengan orang lain, menerima kehadiran orang lain, dan menerima perbedaan pendapat.

2. Teknik Permainan

Teknik permainan merupakan bentuk intervensi yang digunakan oleh peneliti sebagai konselor untuk membantu remaja SMA yang tinggal di RPSAA dalam mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal mereka dan dilakukan melalui lima teknik permainan, yaitu: 1) *written* (menulis); 2) *dyad* dan

triads; 3) *art* dan *crafts*; 4) kepercayaan; dan 5) *experiential*. Alasan yang mendasari pemilihan lima teknik permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal didasarkan pada *pertama* teori teknik permainan. Tujuan dan manfaat dari kelima teknik permainan ini, antara lain: 1) mengembangkan diskusi dan partisipasi; 2) memfokuskan kelompok; 3) mengangkat suatu fokus, 4) memberi kesempatan untuk pembelajaran eksperiensial, dan 5) meningkatkan level kenyamanan (Rusmana, 2009, hlm. 15-16). *Kedua*, visibilitas peneliti dalam implementasi teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal, artinya peneliti mempertimbangkan kelayakan dan kemungkinan kelima teknik permainan dapat diimplementasikan. Dengan melihat tujuan dan manfaat dari masing-masing teknik permainan, serta visibilitas peneliti dalam implementasi teknik permainan, maka diasumsikan kelima teknik permainan dapat meningkatkan aspek keterampilan komunikasi interpersonal.

Teknik permainan yang digunakan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal diuraikan pada Tabel 3.2.

Tabel. 3.2
Teknik Permainan

No	Aspek	Judul Kegiatan	Teknik Permainan Yang Digunakan
1.	Keterbukaan	<i>Share your experiences</i>	<i>Dyad and triad</i>
2.	Empati	<i>Be a good listener</i>	<i>Experiential</i>
3.	Sikap Mendukung	<i>Be the best people for others</i>	<i>Art and craft</i>
4.	Sikap Positif	<i>Think positive and act positive</i>	<i>Written</i>
5.	Kesetaraan	Menghargai Orang Lain	Kepercayaan (<i>trust</i>)

E. Instrumen Penelitian

1. Penyusunan Instrumen

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA yang tinggal di RPSAA. Konstruk yang dikembangkan berdasarkan pada perumusan dan pengembangan teori mengenai komunikasi interpersonal dari DeVito (1997). Butir-butir pernyataan yang

terdapat pada instrumen merupakan deskripsi kecenderungan komunikasi interpersonal pada remaja SMA.

Instrumen dirancang dalam bentuk item tertutup. Skala yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan metode *Likert Summating Rating Scale*. Artinya data mentah diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dalam skala model *Likert Summating Rating Scale*, subjek penelitian tidak menjawab salah satu dari jawaban kualitatif yang telah disediakan akan tetapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Pada skala ini opsi netral tidak disertakan, dengan tujuan untuk mengurangi kecenderungan responden dalam memberikan jawaban yang netral dan untuk meningkatkan variabilitas respon (*central tendency effect*). Sehingga diperoleh jawaban yang tegas dari subjek penelitian.

2. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja SMA yang tinggal di RPSAA dikembangkan dari definisi operasional variabel. Berikut ini disajikan kisi-kisi instrumen pada Tabel 3.3

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Komunikasi Interpersonal
pada Remaja sebelum Uji Coba

Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Σ
		(+)	(-)	
Keterbukaan (<i>openness</i>)	a. Membagikan perasaan kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan	1,2,3,4,5	-	5
	b. Menanggapi dengan jujur terhadap pertanyaan dan tanggapan yang datang dari orang lain	6,7,8,9	10	5
	c. Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain dalam berbagi perasaan.	11,12,13	14	4
Empati (<i>empathy</i>)	a. Mendengarkan dengan penuh perhatian kepada orang lain	15,16,17,18	19	5
	b. Memahami perasaan yang dirasakan oleh orang lain,	20,21,22	23,24	5
	c. Memahami harapan dan keinginan orang lain.	25,26,27,28	29	5

(Lanjutan)

Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Σ
		(+)	(-)	
Sikap mendukung (<i>supportiveness</i>)	a. Memberi dukungan kepada orang lain	30,31,32, 33,34	-	5
	b. Memberi penghargaan terhadap orang lain	35,36,37	38,3 9	5
	c. Spontanitas	40,41,42, 43,44	-	5
Sikap positif (<i>positiveness</i>)	a. Menghargai pendapat orang lain,	45,46,47, 48	49	5
	b. Memiliki keyakinan atas kemampuannya untuk mengatasi persoalan	50,51	52,5 3,54	5
	c. Berpikiran positif terhadap orang lain.	55,56,57, 59	58	5
Kesetaraan (<i>equality</i>)	a. Menempatkan diri setara dengan orang lain	60,61,62, 63,64	-	5
	b. Menerima kehadiran orang lain	65,66,67, 68,69	-	5
	c. menerima perbedaan pendapat	70,71,72, 73,74	-	5
Jumlah		74		

3. Pedoman Skoring

Alternatif jawaban yang terdapat dalam butir pernyataan terdiri dari empat pilihan jawaban, yaitu: *Selalu*, *Sering*, *Kadang-Kadang*, dan *Tidak Pernah*. Semakin tinggi skor jawaban remaja, maka semakin tinggi tingkat kecenderungan komunikasi interpersonalnya. Adapun kriteria pemberian skor kecenderungan komunikasi interpersonal remaja dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Pernyataan	Skor			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
Positif (<i>favourable</i>)	4	3	2	1
Negatif (<i>unfavourable</i>)	1	2	3	4

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket dalam pengumpulan data. Sebelum melaksanakan pengumpulan data terlebih dahulu ditentukan sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, dan instrumen yang digunakan. Jenis data yang digunakan adalah data ordinal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket. Angket diberikan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Tabel 3.5 menjabarkan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini.

Tabel 3.5
Teknik Pengumpulan Data

Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
Remaja SMA yang tinggal di panti asuhan	Keterampilan komunikasi interpersonal	<i>Pre test</i> dan <i>post test</i>	Angket

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Validitas Butir Instrumen

Untuk mengetahui validitas isi instrumen maka dilakukan *expert judgment* dengan meminta pendapat dari, dosen pembimbing dan dosen pakar komunikasi interpersonal. Para ahli diminta untuk memvalidasi materi (*content*), konstruk (*construct*), dan redaksi instrumen penelitian. Hasil penilaian pada uji validasi ini berupa rekomendasi, saran, dan revisi dari para ahli. Adapun saran dan revisi yang diberikan dari kedua pakar, sebagai berikut.

- a. Menggunakan istilah yang dapat dipahami oleh remaja SMA;
- b. Istilah “curhat” dalam item diganti dengan “bercerita”;

- c. Perlu ditambahkan item yang jumlahnya masih sedikit pada beberapa indikator;
- d. Terdapat beberapa item yang memiliki makna sama perlu diganti dengan item baru; dan
- e. Terdapat beberapa item *unfavorable* yang hanya berbentuk kalimat negasi dari item *favorable* perlu diganti.

Setelah instrumen diujikan kepada para ahli dan direvisi, kemudian dilakukan uji keterbacaan kepada siswa sebelas orang remaja SMA, yang terdiri dari empat orang siswa dari kelas X, tiga orang siswa dari kelas XI, dan tiga orang siswa dari kelas XII. Tujuan dilakukan uji keterbacaan agar penggunaan kata-kata dan struktur kalimat yang terdapat dalam butir instrumen tidak mengandung unsur ambiguitas dan dapat dimengerti oleh responden. Berdasarkan hasil uji keterbacaan diperoleh kesimpulan: 1) petunjuk pengisian instrumen sudah dapat dipahami oleh siswa; dan 2) terdapat beberapa kata yang kurang dipahami oleh siswa, yaitu pada nomor item 50 (kata *berkompromi* diganti menjadi *diskusi*), nomor 57 (teman yang saya benci diganti menjadi teman yang tidak saya sukai).

Langkah selanjutnya, setelah dilakukan uji keterbacaan melakukan uji validitas butir instrumen secara empiris kepada responden yang memiliki karakteristik yang sama, yaitu remaja SMA yang tinggal di panti sosial sejumlah 46 siswa. Adapun panti sosial yang terdapat di kota Bandung yang dijadikan tempat untuk uji validitas instrumen, antara lain: Panti Asuhan William Booth, Panti Asuhan Putra Maranatha, Panti Asuhan Al-Yassin, dan Panti Asuhan Muhammadiyah.

Setelah melakukan uji coba butir instrumen, dilakukan pengolahan data uji validitas. Pengolahan uji validitas butir instrumen dilakukan dengan menggunakan bantuan program computer SPSS (*Statistical Program for Social Windows*) versi 20.0 dengan menggunakan koefisien korelasi *Spearman Range*.

Penentuan kesahihan item didasarkan pada interpretasi koefisien validitas menurut Drummond, J dan Jones, K (2010, hlm. 108). Secara lebih rinci interpretasi koefisien validitas disajikan dalam Tabel 3.6.

Tabel 3.6
Interpretasi Koefisien Validitas

Koefisien Validitas	Kualifikasi
>50	Sangat Tinggi (<i>Very High</i>)
0,40-0,49	Tinggi (<i>High</i>)
0,21-0,40	Cukup/Diterima (<i>Moderate/Acceptable</i>)
< 0,20	Rendah/ Tidak Diterima (<i>Low/Unacceptable</i>)

Setelah dilakukan analisis dari 74 butir pernyataan yang telah diujicobakan, diperoleh 44 item masuk dalam kualifikasi sangat tinggi, tinggi, dan cukup/diterima. Dengan kata lain terdapat 44 item yang dinyatakan valid. Sedangkan, 30 item masuk dalam kualifikasi rendah/tidak diterima, dengan kata lain dinyatakan gugur. Hasil uji validitas dari instrument Skala Komunikasi Interpersonal disajikan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Skala Komunikasi Interpersonal

	No Item Pernyataan Valid	No Item Pernyataan Gugur
<i>Favorable</i> (+)	1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 15, 20, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 50, 56, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 74	2, 4, 11, 12, 16, 17, 18, 21, 22, 26, 27, 28, 33, 37, 41, 47, 48, 51, 55, 57, 72, 74
<i>Unfavorable</i> (-)	14, 19, 29, 39, 54	10, 19, 23, 24, 29, 38, 49, 52, 53, 54, 58

Tabel 3.8 berikut ini menampilkan kisi-kisi instrumen pada Skala Komunikasi Interpersonal Remaja yang dinyatakan valid dan diberi penomoran ulang.

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Σ
		(+)	(-)	
Keterbukaan (<i>openness</i>)	a. Membagikan perasaan kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan	1, 2, 3		3

(Lanjutan)

Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Σ
		(+)	(-)	
Keterbukaan (<i>openness</i>)	b. Menanggapi dengan jujur terhadap pertanyaan dan tanggapan yang datang dari orang lain	4, 5, 6, 7		4
	c. Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain dalam berbagi perasaan.	8	9	2
Empati (<i>empathy</i>)	a. Mendengarkan dengan penuh perhatian kepada orang lain	10	11	2
	b. Memahami perasaan yang dirasakan oleh orang lain,	12		1
	c. Memahami harapan dan keinginan orang lain.	13	14	2
Sikap mendukung (<i>supportiveness</i>)	a. Memberi dukungan kepada orang lain	15, 16, 17		3
	b. Memberi penghargaan terhadap orang lain	18, 19, 20	21	4
	c. Spontanitas	22, 23, 24, 25		4
Sikap positif (<i>positiveness</i>)	a. Menghargai pendapat orang lain,	26, 27		2
	b. Memiliki keyakinan atas kemampuannya untuk mengatasi persoalan	28	29	2
	c. Berpikiran positif terhadap orang lain.	30, 31		2
Kesetaraan (<i>equality</i>)	a. Menempatkan diri setara dengan orang lain	32, 33, 34, 35, 36		5
	b. Menerima kehadiran orang lain	37, 38, 39, 40, 41		5
	c. Menerima perbedaan pendapat	42, 43, 44		3
Jumlah		44		

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merujuk pada konsistensi sebuah instrumen dalam mengukur variabel yang diukur. Reliabilitas skala keterampilan komunikasi interpersonal diuji dengan menggunakan teknik analisis *Alpha Cornbach*. Alasan penggunaan teknik analisis ini dikarenakan item yang digunakan pada instrumen skala komunikasi interpersonal berbentuk *rating scale* bukan skala dikotomus (Drummond, J dan Jones, K, 2010, hlm. 92).

Setelah mendapatkan harga dari penghitungan reliabilitas, kemudian taraf reliabilitas dinyatakan dalam koefisien reliabilitas. Tabel 3.9 menyajikan kualifikasi evaluasi koefisien reliabilitas (*evaluating reliability coefficients*) menurut Drummond, J dan Jones, K (2010, hlm. 94).

Tabel. 3.9
Evaluasi Koefisien Reliabilitas (*Evaluating Reliability Coefficients*)

Koefisien Reliabilitas	Kualifikasi
>0,90	Sangat Tinggi (<i>Very High</i>)
0,80-0,89	Tinggi (<i>High</i>)
0,70-0,79	Diterima (<i>Acceptable</i>)
0,60-0,69	Moderat/Diterima (<i>Moderate/Acceptable</i>)
< 0,59	Rendah/Tidak Diterima (<i>Low/Unacceptable</i>)

Perhitungan tingkat reliabilitas Skala Komunikasi Interpersonal Remaja dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Program for Social Windows*) versi 20.0. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Program for Social Windows*) versi 20.0 dengan teknik *Alpha Cornbach* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,744. Selanjutnya taraf reliabilitas dinyatakan dalam kualifikasi evaluasi koefisien reliabilitas. Dengan berpijak dari kualifikasi evaluasi koefisien reliabilitas, maka taraf reliabilitas masuk pada kualifikasi diterima (*acceptable*). Dengan demikian alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keterandalan atau reliabel. Hasil penghitungan validitas dan reliabilitas dapat dilihat di lampiran.

H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif mengenai profil keterampilan komunikasi interpersonal dan data uji efektifitas teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA Bandung. Mengingat data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data ordinal maka teknik analisis data yang digunakan adalah non parametrik.

Langkah-langkah analisis untuk memperoleh gambaran keterampilan komunikasi interpersonal dilakukan sebagai berikut.

1. Membuat tabulasi data. Tabulasi data dibuat dengan cara mendistribusikan skor reponden pada setiap item indikator. Kemudian menjumlahkan skor yang diperoleh responden.
2. Membuat kategorisasi. Penentuan kategorisasi ditempuh dengan menggunakan indek persentase. Terdapat tiga kategorisasi yang digunakan dalam penelitian ini. Kategorisasi tinggi, jika responden mendapat skor dengan interval 67-100. Kategorisasi sedang, jika responden mendapat skor dengan interval 34-66. Kategorisasi rendah, jika responden mendapat skor 1-33. Secara lebih rinci penjelasan kategorisasi keterampilan komunikasi interpersonal dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10
Deskripsi Kategorisasi Keterampilan Komunikasi
Interpersonal Remaja

Kategori	Skor	Interpretasi
TINGGI	67-100	Remaja SMA yang termasuk kedalam kategori tinggi memiliki kemampuan mencapai tingkat komunikasi interpersonal yang optimal pada setiap aspeknya, yaitu memiliki kemampuan yang tinggi dalam melakukan pengiriman pesan kepada teman yang tinggal di RPSAA baik secara verbal maupun non verbal dalam interaksi sehari-hari yang ditandai dengan aspek keterbukaan (<i>openness</i>), empati (<i>empathy</i>), sikap mendukung (<i>supportiveness</i>), sikap positif (<i>positiveness</i>), dan kesetaraan (<i>equality</i>)
SEDANG	34-66	Remaja SMA yang termasuk kedalam kategori sedang memiliki kemampuan mencapai tingkat komunikasi interpersonal yang cukup optimal pada setiap aspeknya, yaitu memiliki kemampuan yang cukup dalam melakukan pengiriman pesan kepada teman yang tinggal di RPSAA baik secara verbal maupun non verbal dalam interaksi sehari-hari yang ditandai dengan aspek keterbukaan (<i>openness</i>), empati (<i>empathy</i>), sikap mendukung (<i>supportiveness</i>), sikap positif (<i>positiveness</i>), dan kesetaraan (<i>equality</i>).

(Lanjutan)

Kategori	Skor	Interpretasi
RENDAH	1-33	Remaja SMA yang termasuk kedalam kategori rendah memiliki kemampuan mencapai tingkat komunikasi interpersonal yang sudah tidak optimal pada setiap aspeknya, yaitu memiliki kemampuan yang tinggi dalam melakukan pengiriman pesan kepada teman yang tinggal di RPSAA baik secara verbal maupun non verbal dalam interaksi sehari-hari yang ditandai dengan aspek keterbukaan (<i>openness</i>), empati (<i>empathy</i>), sikap mendukung (<i>supportiveness</i>), sikap positif (<i>positiveness</i>), dan kesetaraan (<i>equality</i>).

3. Mendeskripsikan profil keterampilan komunikasi interpersonal. Untuk mendeskripsikan profil tingkat keterampilan komunikasi interpersonal remaja diketahui melalui persentase skor setiap responden yang diperoleh dari jumlah total skor responden dibagi skor ideal dikalikan 100.

4. Gambaran pada setiap aspek, indikator, dan item diperoleh dengan menggunakan teknik menghitung persentase. Adapun rumus persentase yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Persentase aspek} = \frac{\text{jumlah skor responden per aspek}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase indikator} = \frac{\text{jumlah skor responden per indikator}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase item} = \frac{\text{jumlah skor responden per item}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

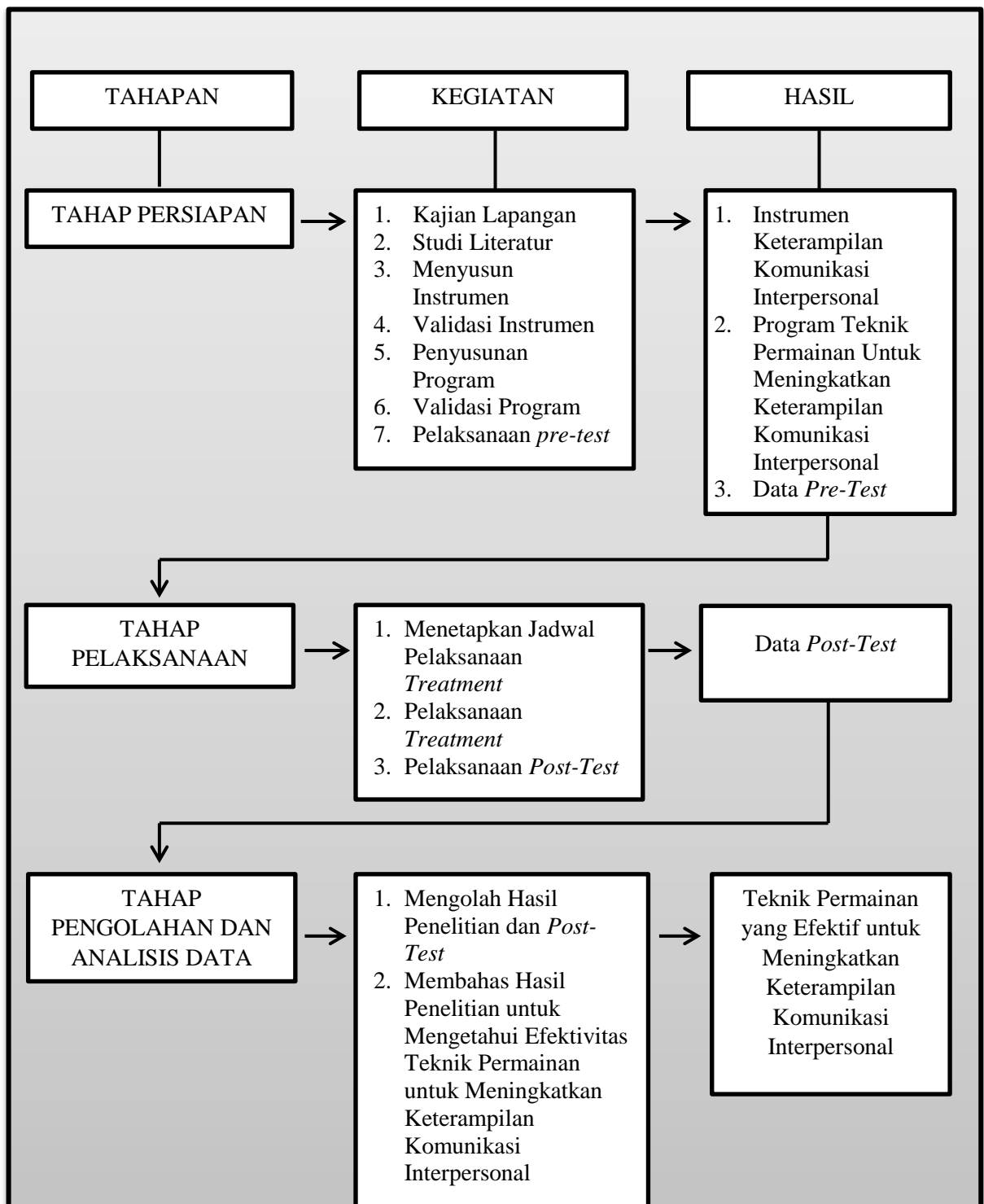
5. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Untuk menguji hipotesis ditempuh dengan menggunakan analisis statistik dengan bantuan program SPSS (*Statistical Program for Social Windows*) versi 20.0 dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Taraf signifikan dalam uji ini $\alpha = 0,05$. H_0 ditolak apabila nilai *asympt sig* < nilai α . Adapun bentuk rumusan hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0: \mu_A - \mu_B = 0$$

$$H_1: \mu_A - \mu_B < 0$$

I. Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan dan 3) tahap pengolahan dan analisis data. Secara rinci, alur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini disajikan pada Bagan 3.1.



Bagan 3.1

Alur Penelitian Efektivitas Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Remaja SMA di RPSAA Ciembuleuit Bandung

J. Program Intervensi Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Remaja SMA di Rumah Perlindungan Sosial Anak Asuh Ciumbuleuit (RPSAA) Bandung

Pemberian intervensi penggunaan teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja SMA yang tinggal di Rumah Perlindungan Sosial Asuhan Anak Ciumbuleuit Bandung (RPSAA), dirancang berdasarkan hasil *pre test*. Komponen rancangan intervensi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut.

1. Rasional

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.

Brooks dan Heath (dalam Hargie, 2011, hlm.15) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai berikut "*interpersonal communication as the process by which information, meanings and feelings are shared by persons through the exchange of verbal and nonverbal messages*" (komunikasi interpersonal sebagai proses dengan informasi yang, memiliki makna dan perasaan yang dimiliki oleh orang-orang melalui memberikan pesan verbal dan nonverbal).

Johnson (Supratiknya, 1995:21) mengungkapkan terdapat manfaat dari hubungan komunikasi interpersonal bagi remaja yaitu, pertama komunikasi interpersonal membantu perkembangan intelektual dan sosial remaja. Kedua, identitas dan jati diri remaja terbentuk lewat komunikasi dengan orang lain. Ketiga, dalam rangka memahami realitas di sekelilingnya remaja melakukan perbandingan sosial untuk memperoleh pemahaman mengenai dunia disekelilingnya. Keempat, kesehatan mental remaja sebagian ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan interpersonal yang terjalin antara remaja dengan orang-orang terdekatnya (*significant others*).

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*).

Terdapat dampak negatif apabila remaja mengalami kegagalan dalam melakukan komunikasi interpersonal. Tedjasaputra (dalam Noviyanti, 2009, hlm.3) 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 interaksinya.

Remaja RPSAA yang memasuki jenjang Sekolah Menengah Atas berada pada rentang usia 17-19 tahun. Pada rentang usia ini, remaja mengalami perkembangan transisi dari masa remaja menuju masa dewasa awal. Pada masa transisi perkembangan ini mulai timbul berbagai masalah sosial, salah satunya adalah masalah komunikasi interpersonal.

Hasil pengumpulan data *pre test* pada penyebaran instrumen skala komunikasi interpersonal kepada 20 orang remaja SMA di RPSAA diperoleh profil umum yang disajikan pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11
Gambaran Umum Keterampilan Komunikasi Interpersonal
Remaja SMA di RPSAA.

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	67-100	15	75%
Sedang	34-66	5	25%
Rendah	1-33	0	0 %

Tabel 3.1 menunjukkan gambaran umum komunikasi interpersonal pada 20 orang remaja SMA di RPSAA. Berdasarkan hasil *pre test* mayoritas keterampilan komunikasi interpersonal yang dimiliki oleh remaja SMA di RPSAA berada pada kategori tinggi. Hasil *pre test* menunjukkan bahwa terdapat 15 orang remaja RPSAA (75%) yang masuk dalam kategori tinggi dari jumlah subjek 20 orang. Sedangkan sebagian kecil remaja RPSAA masuk dalam kategori rendah dengan jumlah subjek 5 orang (25%) dari jumlah subjek 20 orang dan tidak terdapat remaja RPSAA yang masuk dalam kategori rendah.

Selanjutnya, berdasarkan hasil *pre test* diperoleh pula profil indikator keterampilan komunikasi interpersonal pada setiap aspek. Secara lebih jelas, profil indikator keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA dipaparkan dalam Tabel 3.12.

Tabel 3.12
Profil Indikator Keterampilan Komunikasi Interpersonal

No	Aspek	Indikator	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Keterbukaan	Membagikan perasaan kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan	Tinggi	67-100	6	30
			Sedang	34-66	14	70
			Rendah	1-33	0	0
		Menanggapi dengan jujur terhadap pertanyaan dan tanggapan yang datang dari orang lain	Tinggi	67-100	15	75
			Sedang	34-66	5	25
			Rendah	1-33	0	0
		Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain dalam berbagi perasaan.	Tinggi	67-100	7	35
			Sedang	34-66	13	65
			Rendah	1-33	0	0
2.	Empati	Mendengarkan dengan penuh perhatian kepada orang lain	Tinggi	67-100	14	70
			Sedang	34-66	6	30
			Rendah	1-33	0	0
		Memahami perasaan yang dirasakan oleh orang lain	Tinggi	67-100	17	85
			Sedang	34-66	3	15
			Rendah	1-33	0	0
		Memahami harapan dan keinginan orang lain.	Tinggi	67-100	16	70
			Sedang	34-66	4	30
			Rendah	1-33	0	0
3.	Sikap Mendukung	Memberi dukungan kepada orang lain	Tinggi	67-100	16	80
			Sedang	34-66	4	20
			Rendah	1-33	0	0
		Memberi penghargaan terhadap orang lain	Tinggi	67-100	20	100
			Sedang	34-66	0	0
			Rendah	1-33	0	0
		Spontanitas	Tinggi	67-100	8	40
			Sedang	34-66	12	60
			Rendah	1-33	0	0

(Lanjutan)

No	Aspek	Indikator	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
4.	Sikap Positif	Menghargai pendapat orang lain	Tinggi	67-100	11	35
			Sedang	34-66	9	45
			Rendah	1-33	0	0
		Memiliki keyakinan atas kemampuannya untuk mengatasi persoalan	Tinggi	67-100	5	25
			Sedang	34-66	15	75
			Rendah	1-33	0	0
		Berpikiran positif terhadap orang lain.	Tinggi	67-100	14	70
			Sedang	34-66	6	30
			Rendah	1-33	0	0
5.	Kesetaraan	Menempatkan diri setara dengan orang lain	Tinggi	67-100	13	65
			Sedang	34-66	7	35
			Rendah	1-33	0	0
		Menerima kehadiran orang lain	Tinggi	67-100	13	65
			Sedang	34-66	7	35
			Rendah	1-33	0	0
		Menerima perbedaan pendapat	Tinggi	67-100	17	85
			Sedang	34-66	3	15
			Rendah	1-33	0	0

Secara umum, berdasarkan data hasil *pre test* mengenai profil umum keterampilan komunikasi interpersonal yang dimiliki oleh remaja SMA di RPSAA Bandung dan profil aspek keterampilan komunikasi interpersonal, diperoleh gambaran keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA berada pada kategori tinggi, artinya remaja yang berada pada kategori tinggi memiliki kemampuan mencapai tingkat komunikasi interpersonal yang optimal pada setiap aspeknya, yaitu memiliki kemampuan yang tinggi dalam melakukan pengiriman pesan kepada teman yang tinggal di RPSAA baik secara verbal maupun non verbal dalam interaksi sehari-hari yang ditandai dengan aspek keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

Kemudian terdapat beberapa remaja berada dalam kategori sedang, artinya remaja yang termasuk dalam kategori sedang memiliki kemampuan mencapai tingkat komunikasi interpersonal yang sudah cukup optimal pada setiap aspeknya, yaitu memiliki kemampuan yang cukup dalam melakukan pengiriman pesan kepada teman yang tinggal di RPSAA baik secara verbal maupun non verbal dalam interaksi sehari-hari yang ditandai dengan aspek keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

Berpijak pada hasil data *pre test* maka diperlukan upaya bantuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA Bandung dengan memberikan program intervensi. Program intervensi dibuat berdasarkan skor tertinggi pada kriteria sedang yang terdapat dalam setiap indikator aspek keterampilan komunikasi interpersonal.

Teknik yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal adalah melalui teknik permainan. Teknik permainan dipandang tepat untuk membantu remaja SMA dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Adapun alasan yang mendasari penggunaan teknik permainan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa di dalam penelitian ini sebagai berikut. (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).

2. Deskripsi Kebutuhan

Berpijak pada hasil data *pre test* dan setelah melalui telaah pada aspek dan indikator keterampilan komunikasi interpersonal, maka diperoleh kebutuhan untuk memberikan bimbingan kepada remaja SMA di RPSAA Bandung. Adapun deskripsi kebutuhan remaja SMA di RPSAA Bandung dipaparkan pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13
Deskripsi Kebutuhan Remaja SMA di RPSAA

Dimensi	Indikator	Kondisi	Kebutuhan
Keterbukaan	Membagikan perasaan kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan	Remaja RPSAA belum memiliki keterampilan untuk membagikan perasaan kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan.	Kebutuhan remaja RPSAA adalah mengembangkan keterampilan untuk membagikan perasaan kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan.
Sikap Positif	Memiliki keyakinan atas kemampuannya untuk mengatasi persoalan	Remaja RPSAA kurang memiliki keyakinan atas kemampuannya untuk mengatasi persoalan pribadinya.	Kebutuhan remaja RPSAA adalah mengembangkan keterampilan untuk memiliki keyakinan untuk dapat mengatasi persoalan pribadinya.
Sikap Mendukung	Spontanitas	Remaja RPSA belum memiliki sikap spontan. Artinya belum dapat secara langsung berterus terang dalam mengutarakan pikirannya.	Kebutuhan remaja RPSAA adalah mengembangkan keterampilan untuk memiliki sikap spontan. Artinya dapat secara langsung berterus terang dalam mengutarakan pikirannya.
Kesetaraan	Menempatkan diri setara dengan orang lain	Remaja RPSA belum mampu untuk menempatkan diri setara dengan orang lain.	Kebutuhan remaja RPSAA adalah mengembangkan keterampilan untuk menempatkan diri setara dengan orang lain.
Empati	Mendengarkan dengan penuh perhatian kepada orang lain	Remaja RPSA belum mampu mendengarkan dengan penuh perhatian kepada orang lain	Kebutuhan remaja RPSAA adalah mengembangkan keterampilan untuk mampu mendengarkan dengan penuh perhatian kepada orang lain

3. Tujuan

Secara umum tujuan program intervensi adalah meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA yang tinggal di RPSAA dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman di panti, dengan menggunakan teknik permainan. Fokus pengembangan program intervensi dengan teknik permainan didasarkan pada indikator terendah pada kelima aspek keterampilan komunikasi interpersonal.

Secara khusus program intervensi dirancang untuk mengembangkan remaja RPSAA agar:

1. memiliki keterampilan untuk membagikan perasaan, baik perasaan positif maupun perasaan negatif kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan (pengalaman);
2. memiliki keyakinan atas kemampuan diri dalam mengatasi persoalan;
3. memiliki keterampilan untuk mengungkapkan pikiran secara langsung;
4. memiliki sikap dalam menempatkan diri setara dengan orang lain; dan
5. memiliki keterampilan mendengarkan dengan penuh perhatian kepada orang lain.

4. Asumsi Intervensi

Rancangan intervensi pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal dengan menggunakan teknik permainan didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. 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).
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).

5. Kompetensi Peneliti

Dalam melaksanakan program intervensi mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan teknik permainan harus didukung oleh kompetensi memadai yang dimiliki oleh peneliti yang sekaligus berperan sebagai pemberi intervensi. Kompetensi yang perlu dimiliki peneliti dalam melaksanakan intervensi adalah sebagai berikut.

1. Memiliki pemahaman dan pengetahuan yang memadai mengenai keterampilan komunikasi interpersonal.
2. Memiliki pemahaman dan pengetahuan mengenai karakteristik remaja di panti asuhan.
3. Memiliki kompetensi dan keterampilan dalam dinamika kelompok guna memberikan layanan bimbingan dengan teknik permainan.
4. Menunjukkan penerimaan tanpa syarat terhadap peserta sebagai manusia yang tidak lepas dari kesalahan.

6. Sasaran Intervensi

Sasaran program intervensi ini dikembangkan dengan tujuan membantu 20 remaja SMA yang tinggal di RPSAA untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya.

7. Prosedur Pelaksanaan Program Intervensi

Prosedur pelaksanaan program intervensi dilaksanakan dengan prinsip bimbingan kelompok. Secara teknis prosedur teknik permainan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut.

a. Tahap Awal (pembentukan kelompok)

Pada tahap awal terdiri dari kegiatan awal yang diperlukan agar terjalin keakraban antara konselor (peneliti) dengan remaja SMA RPSAA dan mendorong remaja RPSAA agar terlibat secara aktif dalam program intervensi. Secara teknis, dalam tahap kegiatan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Membangun kepercayaan antar anggota kelompok.
- 2) Pernyataan tujuan bimbingan. Pemimpin (peneliti) meyakinkan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan bimbingan untuk meningkatkan keterampilan interpersonal dengan teknik permainan adalah kegiatan yang bersifat menyenangkan, rileks, memberikan rasa nyaman kepada setiap anggota kelompok untuk mengutarakan pendapatnya serta memberi ruang kepada setiap anggota kelompok untuk memutuskan apa yang menjadi pilihannya.
- 3) Penyampaian tujuan bimbingan, kompetensi yang ingin dicapai, menjelaskan materi dan skenario kegiatan.
- 4) Pembentukan kelompok dan proses pembentukan kelompok
- 5) Konsolidasi, pemimpin kelompok memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk melakukan konsolidasi atas tugas-tugas dalam melaksanakan bimbingan.

b. Tahap transisi

Adapun kegiatan yang dilakukan pemimpin kelompok dalam tahap ini, yaitu:

- 1) Resolusi konflik (*storming*) pemimpin kelompok melakukan penanganan konflik internal yang disebabkan oleh keengganan anggota kelompok dalam melaksanakan aktivitas kelompok.
- 2) Pengembangan norma (*norming*), pemimpin kelompok melaksanakan rekonsolidasi dan restrukturisasi kelompok dengan melakukan pembagian tugas dan kontrak.

c. Tahap Kerja

Inti dari intervensi pada tahap ini fokus pada tindakan yang dilakukan oleh remaja untuk menyelesaikan tugas dari permainan yang diberikan oleh konselor (peneliti). Pendekatan yang diberikan pada tahap ini menitikberatkan pada pendekatan tindakan. Inti dari tahap ini adalah remaja RPSAA dapat menyadari perilaku yang kurang tepat yang direfleksikan melalui hambatan-hambatan yang dialami saat melaksanakan kegiatan permainan.

Pada tahap inti peserta diberikan pengalaman langsung melalui kegiatan bimbingan dengan teknik permainan yang terdiri dari tahap eksperimentasi, identifikasi, analisis, dan generalisasi, berikut adalah penjelasannya.

- 1) Eksperimentasi, pemimpin kelompok melaksanakan bimbingan berdasarkan skenario yang telah dibuat sesuai dengan metode dan teknik yang dipergunakan. Tahap ini disebut dengan tahapan operasionalisasi teknik.
- 2) Identifikasi, pemimpin kelompok melakukan refleksi tahap satu dengan cara mengidentifikasi pola-pola respon anggota kelompok dalam menerima stimulasi.
- 3) Analisis, pemimpin kelompok melakukan refleksi tahap dua dengan cara mengajak anggota kelompok menganalisis dan memikirkan makna bagi penyelesaian masalahnya.
- 4) Generalisasi, pemimpin kelompok melaksanakan refleksi tahap akhir dengan cara mengajak anggota kelompok membuat rencana perbaikan atas kelemahan-kelemahannya. Rencana perbaikan diwujudkan pada proses berikutnya.

d. Tahap Terminasi

Tahap terminasi atau tahap akhir terdiri dari dua, yaitu refleksi umum dan tindak lanjut. Refleksi umum dilakukan dengan pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk melakukan review atas proses bimbingan. Refleksi umum dari kegiatan ini dilakukan dengan cara sharing. Dalam kegiatan sharing ini, anggota kelompok diwakili oleh satu orang (dapat diwakili oleh pemimpin kelompok) untuk memberikan sharing pengalaman yang telah dilakukan dalam menyelesaikan kegiatan permainan. Setelah sesi *sharing* selesai, masuk pada tahap tindak lanjut. Tahap tindak lanjut dilakukan dengan penegasan yang diberikan oleh pemimpin kelompok kepada anggota kelompok dengan memberi penguatan kepada anggota kelompok untuk merealisasikan rencana-rencana perbaikan.

8. Rencana Operasional Program Intervensi

Program intervensi dengan teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja dilaksanakan selama lima sesi. Sesi intervensi disusun berdasarkan pada hasil pertimbangan tingkat komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA yang rendah. Jadwal kegiatan sesi ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan pekerja sosial.

Sebelum diberikan sesi intervensi kepada remaja RPSAA, terlebih dahulu dilaksanakan *pre test*. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengukur tingkat keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja RPSAA sebelum mendapatkan intervensi. Gambaran setiap sesi intervensi dirancang berdasarkan hasil pre test dapat dilihat pada Tabel 3.14.

Tabel 3.14
Rancangan Operasional Program Intervensi

Sesi	Standar Kompetensi	Tujuan	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Teknik Permainan	Waktu
1.	Keterbukaan	Peserta memiliki keterampilan untuk membagikan perasaan kepada orang lain terhadap sesuatu yang telah dilakukan.	Mengungkapkan perasaan secara terbuka kepada orang lain	<p>a. Peserta mampu mengungkapkan perasaan negatif (marah, kecewa, sakit hati, dsb) terhadap sesuatu yang telah dilakukan.</p> <p>b. Peserta mampu mengungkapkan perasaan positif (gembira, sukacita, bahagia, dsb) terhadap sesuatu yang telah dilakukan.</p>	<i>Share you'r experience</i>	<i>Dyad and triad</i>	60 menit
2.	Sikap Positif	Peserta memiliki keyakinan atas kemampuannya untuk mengatasi persoalan pribadinya.	Kemampuan untuk menyelesaikan masalah pribadi	<p>a. Peserta mampu mengidentifikasi pola kecenderungan dalam menyelesaikan masalah</p> <p>b. Peserta mampu mengidentifikasi sisi positif dalam diri yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah</p>	<i>Think positive and act positive</i>	<i>written</i>	60 menit

(Lanjutan)

Sesi	Standar Kompetensi	Tujuan	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Teknik Permainan	Waktu
3.	Sikap Mendukung	Peserta mampu mengungkapkan secara langsung dalam mengutarakan pikirannya.	Bersikap proaktif	a. Peserta memiliki inisiatif untuk bertindak b. Peserta bertanggung jawab atas tindakannya	<i>Be the best people for others</i>	<i>Art and craft</i>	60 menit
4.	Kesetaraan	Peserta memiliki kemampuan untuk menempatkan diri setara dengan orang lain.	Menghargai orang lain	a. Peserta menghargai setiap teman di panti b. Peserta mau membantu orang lain tanpa melihat perbedaan	Menghargai Orang Lain	Kepercayaan	60 menit
5.	Empati	Peserta mampu mendengarkan dengan penuh perhatian saat orang lain berbicara	Mendengarkan orang lain berbicara	a. Peserta mengetahui cara mendengarkan yang baik b. Peserta mampu mempraktikkan cara mendengarkan yang baik	<i>Be A Good Listener</i>	<i>Experiential</i>	60 menit

Selesai sesi kelima, dilanjutkan dengan melaksanakan *post-test* untuk mengukur “Tingkat Keterampilan Komunikasi Interpersonal” setelah remaja SMA RPSAA mengikuti kegiatan intervensi. Media yang digunakan adalah instrumen keterampilan komunikasi interpersonal remaja.

9. Evaluasi

Evaluasi program intervensi melalui teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dilaksanakan untuk mendapatkan *feedback* terhadap kegiatan bimbingan yang telah dilaksanakan. Dalam kegiatan evaluasi dapat diketahui bagaimana tingkat keberhasilan program intervensi yang telah dilaksanakan, sehingga dapat dibuat langkah tindak lanjut untuk memperbaikinya.

Evaluasi bimbingan melalui teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal, terdiri dari dua aspek, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas layanan bimbingan melalui teknik permainan diamati dari prosesnya.

Evaluasi proses pada program bimbingan ini dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) mengamati keterlibatan dan aktivitas peserta selama mengikuti kegiatan bimbingan; 2) menjelaskan kepada peserta mengenai manfaat dari kegiatan bimbingan; 3) menjelaskan kepada peserta mengenai materi yang disajikan; 4) mengamati perkembangan keterampilan komunikasi interpersonal peserta; dan 5) memberikan *worksheet* dan jurnal harian (*logbook*) kepada peserta sebagai refleksi setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi proses diperoleh dari jurnal harian yang diberikan kepada remaja SMA RPSAA untuk mengetahui perubahan yang telah dirasakan oleh remaja SMA RPSAA selama mengikuti kegiatan bimbingan.

Evaluasi hasil bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai efektifitas teknik permainan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan melihat hasilnya. Evaluasi hasil dilakukan dengan metode *before and after method*, metode ini digunakan untuk mengidentifikasi kemajuan komunikasi interpersonal peserta yang telah dicapai melalui kegiatan bimbingan dengan teknik

permainan. Caranya dengan membandingkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta pada hasil *pre test* dan *post test*.

K. Validasi Rasional Program Intervensi Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Remaja SMA di RPSAA Bandung

Perumusan program intervensi teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA Bandung disusun berdasarkan data hasil *pre test* mengenai profil keterampilan komunikasi interpersonal remaja. Sasaran dari pelaksanaan program adalah seluruh siswa SMA di RPSAA Bandung. Program intervensi dengan teknik permainan disusun berdasarkan aspek-aspek yang terdapat dalam komunikasi interpersonal. Adapun tema-tema mengenai keterampilan komunikasi interpersonal yang terdapat dalam program intervensi, sebagai berikut: 1) *share your experiences* (aspek keterbukaan); 2) *think positive and act positive* (aspek sikap positif); 3) *be the best people for others* (sikap mendukung); 4) menghargai orang lain (aspek kesetaraan); dan 5) *be a good listener* (aspek empati).

Sebelum program diimplementasikan kepada remaja SMA di RPSAA, dilakukan validasi rasional terlebih dahulu oleh pakar. Validasi rasional program intervensi dilakukan dengan tujuan agar program yang dikembangkan dapat teruji secara efektif. Validasi rasional ditempuh melalui dua pakar, yaitu dosen pembimbing dan pekerja sosial RPSAA Bandung. Terdapat dua aspek yang dinilai oleh pakar yaitu struktur dan isi program. Struktur berisi tentang judul, penggunaan istilah, sistematika penulisan, dan keterbacaan. Isi program terdiri dari rasional, tujuan, asumsi intervensi, kompetensi konselor, deskripsi kebutuhan, sasaran intervensi, prosedur pelaksanaan program intervensi, rencana operasional program intervensi, dan evaluasi.

Tabel 3.15 menyajikan paparan hasil validasi rasional terhadap program intervensi teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA Bandung pada aspek isi program.

Tabel 3.15
Hasil Penimbangan Pakar terhadap Program Intervensi Teknik Permainan
untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal
Pada Remaja SMA di RPSAA Bandung

Komponen Program	Hasil Penimbangan Pakar
a. Rasional	Rasional program intervensi merupakan landasan teoritis dan empiris yang menjadi dasar pengembangan program. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa telah cukup memadai.
b. Tujuan	Tujuan program intervensi merupakan gambaran perilaku yang diharapkan setelah peserta mengikuti kegiatan bimbingan. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa tujuan program intervensi sudah cukup operasional terkait dengan target perubahan perilaku pada setiap pertemuan bimbingan.
c. Asumsi Intervensi	Asumsi intervensi merupakan pandangan yang melandasi pengembangan program. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa asumsi intervensi telah memadai.
d. Kompetensi Konselor	Kompetensi konselor adalah kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh konselor untuk melaksanakan kegiatan bimbingan. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa kompetensi konselor sudah memadai untuk melaksanakan kegiatan bimbingan.
e. Deskripsi Kebutuhan	Deskripsi kebutuhan menyajikan kondisi yang dialami oleh responden dan berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil <i>pre test</i> . Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa deskripsi kebutuhan sasaran intervensi sudah sesuai.
f. Sasaran Intervensi	Sasaran intervensi merupakan subjek penelitian yang diberikan <i>treatment</i> . Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa sasaran intervensi sudah tepat.

(Lanjutan)

Komponen Program	Hasil Penimbangan Pakar
g. Prosedur Pelaksanaan Program Intervensi	Prosedur pelaksanaan program intervensi menyajikan tentang mekanisme prosedur teknis teknik permainan yang dilaksanakan dalam bimbingan, yang mencakup tahap awal, tahap transisi, tahap kerja, dan tahap terminasi. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa prosedur pelaksanaan program intervensi sudah tepat untuk diimplementasikan.
h. Rencana Operasional Program Intervensi	Rencana operasional program intervensi menyajikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator ketercapaian, intervensi, jenis teknik permainan yang digunakan, tema kegiatan, dan durasi kegiatan bimbingan pada setiap sesi yang dirancang berdasarkan hasil pre test. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa rencana operasional sudah cukup memadai.
i. Evaluasi	Evaluasi berisi tentang penilaian tingkat keberhasilan setelah melaksanakan program intervensi. Evaluasi dilakukan pada setiap akhir sesi kegiatan bimbingan melalui jurnal refleksi kegiatan. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa evaluasi sudah memadai.
j. Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan (SKLB)	Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan (SKLB) merupakan panduan praktis yang digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan bimbingan. Hasil penimbangan pakar menyatakan bahwa SKLB sudah memadai.

Berdasarkan hasil penimbangan pakar terhadap program intervensi, program dianggap layak untuk diimplementasikan guna meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal remaja SMA di RPSAA Bandung.