

## **Pengembangan Instrumen Remaja dalam Membina Hubungan (*Handling Relationships*) Berbasis Komputer**

**Surtia Gusli<sup>1</sup>, Helma<sup>2</sup>, Triyono<sup>3</sup>**

Jurusan Bimbingan dan Konseling, STKIP PGRI Sumatera Barat, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
[surtiagusli@gmail.com](mailto:surtiagusli@gmail.com)

*Diterima: Maret 2021*

*Disetujui: April 2021*

*Dipublikasi: Mei 2021*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya peserta didik yang belum mampu memahami kemampuan untuk menganalisis hubungan dengan orang lain, dan tidak adanya instrumen yang berbasis komputer. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan instrumen remaja dalam membina hubungan berbasis komputer yang dapat diterima secara teoritis dan praktis. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Validasi pengolahan instrumen remaja dalam membina hubungan dilakukan oleh 8 orang validator yaitu 3 validator teoritis, 4 validator praktis, 1 validator IT. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengolahan instrumen remaja dalam membina hubungan berbasis komputer yang telah divalidasi oleh: (a) pakar teoritis memperoleh skor rata-rata 3,51, termasuk dalam kategori "Sangat Diterima"; (b) pakar praktis memperoleh skor rata-rata 3,35, termasuk dalam kategori "Sangat Diterima"; dan pakar IT memperoleh skor rata-rata 3,6, termasuk dalam kategori "Sangat Diterima" Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan sudah layak digunakan.

**Kata Kunci:** Instrumen, Membina Hubungan, Berbasis Komputer

### **Abstract**

*This research is motivated by the presence of students who have not been able to understand the ability to analyze relationships with other people, and the absence of computer-based instruments. The purpose of this research is to develop an adolescent instrument in fostering computer-based relationships that can be accepted theoretically and practically. This research was conducted using a research and development (R&D) method. The validation of adolescent instrument processing in fostering relationships was carried out by 8 validators, namely 3 validators theoretically, 4 validators practically, 1 validator in IT, it can be concluded that the application of adolescent instrument processing in fostering computer-based relationships has been validated: (a) by theoretical experts with an average score. 3.51 falls into the "Strongly Accepted" category; (2) practical experts with an average score of 3.35 fall into the "Highly Accepted" category; and (c) IT experts with an average score of 3.6 are in the "Very Acceptable" category. This validation results shows that the application that has been developed is suitable for use.*

**Keywords:** Instrument Development, Handling Relationship, Computers

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman yang terus berkembang dalam bidang teknologi dan komunikasi menuntut manusia untuk mengenal dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Inilah tantangan saat ini untuk sektor pendidikan yaitu menghadapi perkembangan zaman yang cepat berubah, ini juga mengubah sistem pendidikan di Indonesia. Sistem pendidikan merupakan suatu strategi atau metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Menurut Wardiana (Triyono dan Rahmi, 2018:75). Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat berdampak pada semua bidang termasuk bidang pendidikan. Menurut Siswoyo dkk (2007: 61) pendidikan merupakan proses komunikasi yang melibatkan transformasi pengetahuan, nilai, dan keterampilan di dalam dan di luar sekolah, dan transformasi tersebut berlangsung seumur hidup. Saat ini dunia telah memasuki zaman revolusi industri generasi 4.0, yang ditandai dengan peningkatan konektivitas, interaktivitas, dan perkembangan digital, kecerdasan buatan, dan sistem virtual yang terus meningkat. Konvergensi batas antara manusia, mesin, dan sumber daya lainnya, serta teknologi informasi dan komunikasi, pasti akan memengaruhi semua aspek kehidupan. Salah satunya mempengaruhi sistem pendidikan Indonesia.

Pada era Revolusi Industri 4.0 kita menghadapi tantangan yang sangat besar, dan pendidikan juga perlu diubah, karena kita hanya punya dua pilihan, berubah atau mati. Termasuk pendidikan dasar dan menengah. Era pendidikan yang terpengaruh oleh revolusi industri 4.0 disebut “pendidikan 4.0”, yang ditandai dengan penggunaan teknologi digital (disebut sistem jaringan) dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan proses pembelajaran berjalan terus menerus tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Saat ini dunia sedang mengalami bencana yaitu virus Corona/Covid 19. Virus Corona merupakan jenis baru dari virus corona yang dapat menular ke manusia. Ini berdampak pada pendidikan. Mulai Maret 2020, ujian nasional telah dibatalkan, dan kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui sistem online. Sistem pembelajaran dilakukan tanpa tatap muka, melainkan sistem pembelajaran jarak jauh. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat menghindari cara pembelajaran jarak jauh ini. Belajar di rumah melalui aplikasi tertentu, kuliah online, bimbingan belajar online, dan seminar adalah contoh layanan pendidikan yang mempercepat penyampaian pendidikan di era revolusioner 4.0. Mendorong pendidik dan siswa untuk memahami penggunaan teknologi digital. Ini penting bagi teknologi untuk mencapai tujuan pendidikan saat ini.

Remaja atau generasi milenial saat ini sangat erat kaitannya dengan Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri pada dasarnya menekankan pada digitalisasi dan mode otomatis semua aspek kehidupan manusia, perubahan gaya hidup dan proses kerja manusia, serta perkembangan teknologi informasi yang dapat diintegrasikan ke dalam digital. Kehidupan dunia mungkin berdampak pada semua disiplin ilmu, terutama pada teknologi dalam pendidikan remaja dan bimbingan konseling.

Pada tahap perkembangan masa remaja, remaja tidak hanya membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan pribadinya, tetapi juga perlu berpartisipasi dan berkontribusi dalam meningkatkan taraf hidup masyarakatnya. Kemampuan membangun hubungan pada dasarnya adalah keterampilan menangani emosi orang lain. Menurut Goleman 1995 (Helma,

2001: 25) mengenai lima dimensi kecerdasan emosional salah satunya dalam membina hubungan adalah seni membangun hubungan, dan sebagian besar darinya adalah keterampilan mengelola orang lain. Ini adalah keterampilan untuk meningkatkan visibilitas, kepemimpinan, dan kesuksesan dalam hubungan interpersonal. Orang yang ahli dalam keterampilan ini akan menemukan kesuksesan dalam bidang apa pun yang bergantung pada interaksi yang lancar dengan orang lain.

Yusuf (2004, 113-114) mendeskripsikan elemen kecerdasan emosional yang didasarkan pada kemampuan yang dikemukakan oleh Goleman dalam aspek membina hubungan, karakteristik perilaku dalam membina hubungan yaitu: (1) memiliki kemampuan dalam menganalisis hubungan dengan orang lain, (2) dapat menyelesaikan masalah dengan orang lain, (3) memiliki kepandaian dalam berkomunikasi dengan orang lain, (4) mudah bergaul dan ramah dengan teman sebaya, (5) memiliki sikap saling tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain, (6) mendahulukan kepentingan sosial (suka membantu orang lain) dan dapat hidup selaras dengan kelompok, (7) bersikap senang berbagi rasa dan kerjasama, dan (8) memperlakukan orang lain dengan baik.

Membina hubungan peserta didik tentu ada kaitannya dengan hubungan interpersonal peserta didik. Cangara (2011:34) menjelaskan bahwa interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan secara tatap muka antara dua individu atau lebih. Sedangkan menurut Menurut Devito (Totok dkk, 2013:99) hubungan interpersonal adalah hubungan antar pribadi yang terjadi diantara dua atau lebih individu. Hubungan interpersonal terbina melalui beberapa tahap, yakni: (1) kontak, (2) keterlibatan, (3) keakraban, (4) perusakan, dan (5) pemutusan.

Pentingnya membina hubungan bagi remaja adalah dimana kelompok sebaya memainkan peran penting dalam kehidupan kaum muda. Remaja memang ingin diterima di dalam dan di luar sekolah sebagai anggota kelompok sebaya, sehingga mereka sering bertindak seperti kelompok sebaya. Melalui proses adaptasi, remaja dapat menjadi anggota kelompok baru di lingkungannya sendiri. Kaum muda juga rela mengikuti kebiasaan kaum muda. Setiap orang perlu diterima, menjadi makhluk sosial adalah hal yang sangat mutlak. Para remaja merasa sangat tertekan, dan terkadang kelompok sebaya mereka tidak dapat menerima atau bahkan mengasingkan mereka. Dibandingkan dengan keadaan dimana keluarganya tidak menerimanya, penderitaannya akan lebih dalam.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 12 Januari 2021 di SMAN 13 Padang peneliti menemukan bahwa adanya peserta didik yang belum memiliki pemahaman dan kemampuan dalam membina hubungan dengan orang lain. Hal ini terlihat pada saat peserta didik dalam menyelesaikan tugas kelompok, hanya satu orang dari anggota kelompok yang mengerjakan tugas tersebut. Selain itu belum adanya instrumen khusus untuk mengungkapkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam membina hubungan di sekolah.

Selanjutnya wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 12 Januari 2021 dengan salah satu guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 13 Padang, peneliti menemukan beberapa informasi yaitu adanya peserta didik yang belum memiliki pemahaman dan kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain, dan tidak adanya instrumen khusus untuk mengungkapkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam membina hubungan di sekolah.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah instrumen berbasis komputer. Hal ini dikarenakan tidak adanya instrumen khusus untuk mengungkapkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam membina hubungan dengan orang lain. Instrumen yang dikembangkan yaitu instrumen yang telah dibuat oleh Dr Helma.M.Pd bersama Tim di UPI Bandung Tahun 2001.

Tingkat validitas skala kecerdasan emosi (Helma 72:2001) dilakukan dengan tiga cara yaitu: (1) uji beda dengan melakukan uji perbedaan skor setiap soal yang dicapai oleh kelompok atas dan kelompok bawah dengan kriteria tolak  $H_0$  bila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel pada  $df$   $n-1$ ,  $P.0.05$ , (2) uji validitas butir pernyataan dengan teknik korelasi butir-total.dengan kriteria total  $H_0$  bila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan  $df$ .  $N$ ,  $P.0,05$ , (3) analisis faktor, dilakukan untuk melihat seberapa persen sumbangan setiap aspek (faktor) terhadap varian total keseluruhan item tes. Tingkat reliabilitas skala kecerdasan emosi ini dilakukan dengan menghitung koefisien reliabilitas item terpilih melalui uji validitas di atas dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Setelah indek reliabilitas diperoleh lalu dihitung *Standar error of measurement* (SEM) dengan menggunakan rumus seperti yang dikemukakan Anastasi 1997 (Helma 2001:73) sebagai berikut:
$$SEM = SD_t \sqrt{1 - r_{11}}$$

Letak perbedaan instrument yang telah divalidasi oleh Dr. Helma, M.Pd yaitu pengolahannya masih secara manual, sedangkan pengolahan instrumen yang penulis kembangkan sudah secara komputerisasi. Instrumen yang dikembangkan adalah "Instrumen remaja dalam membina hubungan". Pengembangan intrumen ini merupakan salah satu cara peneliti untuk membantu pendidik khususnya guru bimbingan dan konseling dalam mengembangkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam membina hubungan dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan instrumen remaja dalam membina hubungan berbasis computer.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 13 Padang yang beramat di Tanjung Aur, kelurahan Balai Gadang, kecamatan Koto Tengah Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011:297) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah dalam metode penelitian ini adalah: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4)Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Pemakaian, dan (7) Revisi Produk. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas XII MIPA SMA Negeri 13 Padang yang berjumlah 32 orang. Alat pengmpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner.

## **HASIL TEMUAN**

### **Potensi dan Masalah**

Potensi dan masalah merupakan langkah awal bagi peneliti untuk terlibat dalam penelitian pengembangan instrumen remaja dalam membina hubungan berbasis komputer. Pada langkah ini peneliti melakukan wawancara dengan guru BK tentang peserta didik dalam

membina hubungan. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis fakta dari masalah yang terjadi di lapangan.

### **Pengumpulan Data**

Setelah masalah ditemukan yaitu tentang peserta didik dalam membina hubungan, selanjutnya perlu dikumpulkan sebagai informasi atau data yang digunakan sebagai bahan perencanaan. Peneliti mencari informasi dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru BK di SMAN 13 Padang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut terdapat adanya peserta didik yang belum mampu memahami hubungan dengan orang lain, dan belum adanya instrumen khusus untuk mengungkapkan kemampuan peserta didik dalam membina hubungan dengan orang lain.

### **Desain Produk**

Desain produk merupakan tahapan ketiga dari pengembangan instrumen remaja dalam membina hubungan berbasis komputerisasi. Selanjutnya *software* yang digunakan untuk membuat desain aplikasi adalah *Software Microsoft exsel Office 2019*.

### **Validasi Desain**

Peneliti melakukan validasi produk kepada 8 orang validator. Validator tersebut terdiri dari 3 orang dosen sebagai pakar teoritis, 4 orang guru Bimbingan dan Konseling sebagai pakar praktis, dan 1 orang pakar IT. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil validasi dari pakar teoritis dengan skor rata-rata 3,51 termasuk dalam kategori “Sangat Diterima”, pakar praktis dengan skor rata-rata 3,35 termasuk dalam kategori “Sangat Diterima”, dan pakar IT dengan skor rata-rata 3,6 termasuk dalam kategori “Sangat Diterima”.

### **Uji Coba Pemakaian**

Setelah dilakukan validasi dan merevisi produk, peneliti menggunakan produk tersebut untuk melakukan uji coba guna mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan uji coba pada kelas XII MIPA 6 kategori SMAN 13 Padang yang berjumlah 32 siswa. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian analisis data dari pernyataan maka didapat rata-rata total skor dari jawaban responden yaitu 46,63 dengan kategori cukup baik.

## **PEMBAHASAN**

Produk akhir dalam penelitian ini didasarkan pada hasil yang diperoleh dari perbaikan dan saran yang dibuat oleh semua validator. Peneliti merevisinya berdasarkan saran dan komentar validator. Versi produk yang direvisi ini dirancang untuk menghasilkan produk aplikasi instrumen remaja dalam membina hubungan dengan produk awal, dan layak untuk digunakan sebagai panduan bagi instruktur untuk memberikan layanan.

Instrumen ini merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur nilai yang akan dipelajari. Menurut Arikunto (2013: 203) alat penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, dalam arti alat penelitian lebih akurat, lengkap, dan sistematis sehingga pekerjaan penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik.

Aplikasi pengolahan instrumen remaja dalam membina hubungan telah mengacu pada kriteria dalam penilaian. Mengenai keterterimaan aplikasi yang telah dibuat baik secara

teoritis maupun praktis. Menurut Zahreza 2014 (Mariance 2016:60) perolehan skor dari penilaian validator dihitung menggunakan skala likert. Skala penilaian dari aplikasi skala pengukuran untuk tingkat kebaikan 1 (Tidak Diterima), 2 (Kurang Diterima), 3 (Diterima), 4 (Sangat Diterima).

Aplikasi yang dikembangkan ini telah divalidasi oleh pakar teoritis, praktis, dan IT, di mana hasil yang diperoleh dari hasil validasi bahwa aplikasi ini termasuk kategori “Sangat Diterima”. Hasil tersebut peneliti jabarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Validasi dari Ahli Teoritis, Praktis, dan IT**

No	Validator	Nama Validator	Aplikasi Pengolaha Instrumen	
			Skor	Kategori
1.	Teoritis	Rahma Wira Nita, M.Pd., Kons	3,6	Sangat Diterima
		Mori Dianto M.Pd	3,2	Diterima
		Wira Solina M.Pd	3,75	Sangat Diterima
		Jumlah	10,55	
		Rata-rata	3,51	<b>Sangat Diterima</b>
2	Praktis	Arnaldy M.Pd	3,55	Sangat Diterima
		Narmiati S.Pd Kons	3,25	Sangat Diterima
		Chintia Zilfiyeni S.Pd	3,25	Sangat Diterima
		Dini Mustika Ayu S.Pd	3,35	Sangat Diterima
		Jumlah	13,4	
		Rata-rata	3.35	Sangat Diterima
3	IT	Fachlinda fadly, S.Kom	3,6	Sangat Diterima

Produk akhir instrumen remaja dalam membina hubungan berbasis komputer yang telah divalidasi oleh pakar teoritis dengan skor rata-rata 3,51 termasuk dalam kategori “Sangat Diterima”, pakar praktis dengan skor rata-rata 3,35 termasuk dalam ketegori “Sangat Diterima”, dan pakar IT dengan skor rata-rata 3,6 termasuk dalam kategori “Sangat Diterima”. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi instrumen yang telah dikembangkan sudah layak digunakan.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: (1) Berdasarkan hasil validasi secara teoritis menunjukkan bahwa aplikasi instrumen remaja dalam membina hubungan berbasis komputer memperoleh skor rata-rata 3,51 termasuk dalam kategori “Sangat Diterima”; hasil validasi pakar praktis dengan skor rata-rata 3,35 termasuk dalam kategori “Sangat Diterima”; dan hasil validasi pakar IT dengan skor rata-rata 3,6 termasuk dalam kategori “Sangat Diterima”. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan sudah layak digunakan; (2) Berdasarkan hasil analisis data uji pemakaian diperoleh rata-rata total skor dari jawaban responden yaitu 46,63 dengan kategori cukup baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baron, R. A, & Byrne, D. (2003). *Psikologi sosial*. Jakarta: Erlangga.

**Pengembangan Instrumen Remaja dalam Membina Hubungan**  
- Surtia Gusli, Helma, Triyono

Cangara, Hafied. (2011). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo.

Helma. (2001). Pengembangan Alat Ukur Kecerdasan Emosi Siswa Swkolah Menengah. (Unpublished master's thesis) Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

Mariance. (2016). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Mengacu Kurikulum SD 2013 Subtema Bersyukur Atas Keberagaman untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kalasan 1 [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma

Sugiyono. (2003). Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta.

Triyonodan Rahmi. (2018). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi Oleh Guru Bimbingan Dan Konseling. *Wahana Konseling*, 1(2), 74–83.

Totok dkk. (2013). Media Sosial Dan Pengembangan Hubungan Interpersonal Remaja Di Sidoarjo. *Kanal*, 2(1), 1–106.

Yusuf, Syamsu. (2004). Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.