

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kompetensi interpersonal pada individu dewasa awal yang mengakses Game Online. Kompetensi interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki setiap individu dewasa awal dengan derajat yang berbeda pada setiap individu dan dapat mendukung individu dewasa awal dalam melaksanakan tugas perkembangannya. Penelitian ini menggunakan Teori Kompetensi Interpersonal (Buhrmester, 1988) untuk mengetahui derajat kompetensi interpersonal pada individu dewasa awal yang mengakses Game Online. Sampel dalam penelitian ini adalah individu dewasa awal yang aktif mengakses Game Online yang berjumlah 81 orang.

Sampel dalam penelitian ini adalah individu dewasa awal yang aktif mengakses Game Online yang berjumlah 81 orang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang dipilih berdasarkan teknik purposive sampling. Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan adalah 60 item Interpersonal Competence Questionnaire (ICQ) yang dikembangkan oleh Buhrmester (1988) dan diterjemahkan oleh ahli dari Balai Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia, kemudian diadaptasi oleh peneliti sesuai keadaan subjek. Setelah melalui proses validasi item, terdapat 39 item yang valid dan reliabilitas alat ukur ini tergolong sangat tinggi pada nilai 0,888.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah 50,62% individu dewasa awal yang memiliki derajat kompetensi interpersonal yang tinggi dan 49,38% individu dewasa awal yang memiliki derajat kompetensi interpersonal yang rendah. Individu dewasa awal yang memiliki kompetensi interpersonal yang tinggi berjenis kelamin perempuan dibandingkan individu dewasa awal yang berjenis kelamin laki-laki.

Peneliti mengajukan saran kepada peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai kompetensi interpersonal untuk melihat kembali keterkaitan faktor-faktor yang mempengaruhi aspek-aspek kompetensi interpersonal untuk meningkatkan aspek-aspek tersebut.

Kata kunci : Kompetensi Interpersonal, Individu Dewasa Awal, Game Online.

Abstract

This study aims to describe interpersonal competence in early adult individuals who access Online Games. Interpersonal competence is the ability possessed by each early adult individual with different degrees in each individual and can support early adult individuals in carrying out their developmental tasks. This study uses the Theory of Interpersonal Competence (Buhrmester, 1988) to determine the degree of interpersonal competence in early adult individuals who access Online Games. The sample in this study were early adult individuals who actively accessed Online Games, which amounted to 81 people.

The sample in this study were early adult individuals who actively accessed Online Games, which amounted to 81 men and women who were selected based on the purposive sampling technique. In this study, the measuring instruments used were 60 items of Interpersonal Competence Questionnaire (ICQ) developed by Buhrmester (1988) and translated by experts from the Indonesian Education University Language Hall, then adapted by researchers according to the subject's circumstances. After going through the item validation process, there are 39 valid items and the reliability of this gauge is very high at a value of 0.888.

The research results obtained were 50.62% of early adult individuals who had high interpersonal competency degrees and 49.38% of early adult individuals who had a low degree of interpersonal competence. Early adult individuals who have high interpersonal competence are female compared to early adult male sex with low interpersonal competence.

Researchers submit suggestions to other researchers who want to further examine interpersonal competencies to look back on the interrelationships of factors that influence aspects of interpersonal competence to improve these aspects.

Keywords: Interpersonal Competence, Early Adult Individuals, Online Games.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	10
1.3.1 Maksud Penelitian.....	10
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Kegunaan Penelitian.....	10
1.4.1 Kegunaan Teoritis	10
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	10
1.5 Kerangka Pemikiran.....	11
1.6 Asumsi Penelitian.....	17

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Kompetensi Interpersonal.....	19
2.1.1	Pengertian Kompetensi Interpersonal	19
2.1.2	Aspek – Aspek Kompetensi Interpersonal.....	20
2.1.3	Faktor – faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Interpersonal.....	25
2.2	Dewasa Awal	27
2.2.1	Pengertian Dewasa Awal	27
2.2.2	Ciri – ciri Dewasa Awal.....	28
2.2.3	Tugas Perkembangan Dewasa Awal.....	31
2.2.4	Kompetensi Interpersonal pada Dewasa Awal	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Rancangan Penelitian	34
3.2	Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	34
3.2.1	Variabel Penelitian	34
3.2.2	Definisi Konseptual.....	35
3.2.3	Definisi Operasional.....	35
3.3	Subjek Penelitian.....	36
3.4	Alat Ukur	37
3.4.1	Alat Ukur Kompetensi Interpersonal	37
3.4.1.1	Penyusunan Butir Item.....	37
3.4.1.2	Pemberian Skor Skala.....	37
3.4.1.3	Kisi – Kisi Alat Ukur.....	38
3.4.1.4	Prosedur Pengisian Alat Ukur.....	39
3.4.1.5	Teknik Skoring.....	40

3.4.2	Data Pribadi dan Data Penunjang.....	40
3.4.3	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	40
3.4.3.1	Uji Validitas Alat Ukur.....	40
3.4.3.2	Uji Reliabilitas Alat Ukur.....	41
3.5	Populasi dan Teknik Penarikan Sampel	43
3.5.1	Populasi Sasaran.....	43
3.5.2	Karakteristik Sampel.....	43
3.5.3	Teknik Penarikan Sampel.....	44
3.6	Teknik Analisis Data.....	44
4.1	Gambaran Populasi Penelitian	45
4.1.1	Hasil Penelitian Data Demografis	45
4.1.2	Gambaran Populasi Penelitian Berdasarkan Usia.....	46
4.1.3	Gambaran Populasi Penelitian Berdasarkan Jenis <i>Game Online</i>	47
4.2	Hasil Penelitian	48
4.2.1	Gambaran Hasil Kompetensi Interpersonal berdasarkan Aspek – aspek Kompetensi Interpersonal	48
4.3	Pembahasan.....	51
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	59
5.2.1	Saran Teoritis	59
5.2.2	Saran Praktis.....	59
	DAFTAR PUSTAKA	60
	DAFTAR RUJUKAN	61
	LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Berdasarkan Kategori Jawaban	37
Tabel 3.2 Kisi – kisi Alat Ukur Kompetensi Interpersonal.....	38
Tabel 3.3 Distribusi Item Skala Kompetensi Interpersonal setela Uji Validitas.....	41
Tabel 4.1 Tabulasi Silang Derajat Kompetensi Interperonal Dengan Jenis Kelamin.....	45
Tabel 4.2 Tabulasi Silang Derajat Kompetensi Interpersonal Dengan Usia.....	46
Tabel 4.3 Tabulasi Silang Derajat Kompetensi Interpersonal Dengan Jenis <i>Game Online</i>	47
Tabel 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi Derajat Kompetensi Interpersonal	48
Tabel 4.5 Hasil Kompetensi Interpersonal berdasarkan Aspek Inisiatif.....	48
Tabel 4.6 Hasil Kompetensi Interpersonal berdasarkan Aspek <i>Self - Disclosure</i>	49
Tabel 4.7 Hasil Kompetensi Interpersonal berdasarkan Aspek Asertif.....	49
Tabel 4.8 Hasil Kompetensi Interpersonal berdasarkan Aspek <i>Emotional Support</i>	50
Tabel 4.9 Hasil Kompetensi Interpersonal berdasarkan Aspek Konflik Interpersonal.....	50

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Pikir.....	17
Bagan 3.1 Bagan Desain Penelitian.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Identitas Pribadi Responden	L-1
Lampiran 2	Pengantar Kuesioner Pengambilan Data	L-2
Lampiran 3	Kuesioner Kriteria Akses <i>Game Online</i>	L-3
Lampiran 4	Kuesioner Kompetensi Interpersonal	L-5
Lampiran 5	Hasil Validitas dan Reliabilitas	L-9
Lampiran 5.1	Nilai Validitas Kuesioner Kompetensi Interpersonal	L-9
Lampiran 5.2	Nilai Reliabilitas Kuesioner Kompetensi Interpersonal	L-11
Lampiran 6	Hasil Data Kuesioner	L-15
Lampiran 6.2	Data Pribadi	L-21
Lampiran 6.3	Data Penunjang	L-22
Lampiran 6.4	Hasil Perhitungan Kuesioner	L-24
Lampiran 7	Teori <i>Game Online</i>	L-26