

Pengembangan Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* Untuk Melatih Kemampuan Komunikasi *Interpersonal* Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Driyorejo Gresik

The Development Media Rummy Cards *Interpersonal* Communication To Train The *Interpersonal* Communication Skill In The Class VII Grade Students Smp Negeri 1 Gresik Of Driyorejo Gresik

Richa Maslahah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (Richa.unesabk11@gmail.com)

Denok Setiawati, S.Pd., M.Pd., Kons.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (destihariant@gmail.com)

Abstrak

Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* merupakan media bimbingan dan konseling dalam bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa. Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* adalah media yang menarik, praktis, dan mudah untuk menggunakannya, agar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan suatu produk dalam bentuk media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* untuk mendukung fasilitas layanan bimbingan dan konseling dalam bidang pribadi dan sosial, khususnya membantu siswa untuk melatih kemampuan komunikasi *interpersonal*. Selain itu, hasil pengembangan media ini dapat digunakan oleh sekolah lain yang mempunyai karakteristik sama dengan SMP Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov 2008 (pusat penelitian kebijakan inovasi dan pendidikan). Model pengembangan tersebut digunakan sebagai acuan analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi/konselor.

Hasil pengembangan ini menggunakan kriteria Akseptabilitas (Kegunaan, Kelayakan, Ketepatan, dan Kepatan). Adapun hasil dari rata-rata Akseptabilitas adalah angket penilaian ahli materi (90%) sangat baik tidak perlu revisi, angket penilaian ahli media (81%) sangat baik tidak perlu revisi, angket penilaian ahli praktisi/konselor (88,1%) sangat baik tidak perlu direvisi. Faktor penting dalam pengembangan ini adalah kesesuaian masalah dan materi yang dikembangkan, sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Pengembangan Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* ini sebagai alternatif sumber belajar yang dapat membantu konselor untuk mempermudah penyampaian materi.

Kata kunci : Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal*, ,
Kemampuan Komunikasi *Interpersonal*

Abstract

Media Rummy Card Interpersonal Communication is a guidance and counseling media in the form of games which could be used by counselors and students. Media Rummy Card Interpersonal Communication was an interesting media, practical, and easy to use it, in order to motivate the students for following the guidance and counseling services.

This purpose of this development media was produce a product in the form of Media Rummy Card Interpersonal Communication to support the facilities of guidance and counseling services in the subjects of personal and social, in particular for helping the students to practice interpersonal communication skills. In addition, the results of the development of this media could be used by other schools that have similar characteristics to the SMP Negeri 1 Gresik Driyorejo.

In the process of Media Rummy Card Interpersonal Communication, the developers use Borg and Gall development model that was simplified by Tim Pulitjaknov. The progression models used as the standard data analysis, data used which for elaborating the results of validation of materials experts, media experts, and the practitioner / counselor

expert .

This development results use the criteria of acceptability criteria (usability, feasibility, Accuracy, and Propriety). The results of the Acceptability average the assesment questionnaire from the expert matter (90%) was very good, it did not need any revision, the assesment questionnaire from the expert media (81%) was very good, it did not need any revision, the assesment questionnaire from the practitioner / counselor expert (88,1%) was very good, it did not need any revision. The important factor in this development is the compatibility problems and materials developed, so the result of the study could be achieved optimally. the Development Media of Rummy Card Interpersonal Communication as an alternative source of learning which could be helped the counselors to facilitate the delivery of material easily.

Keywords: Media Rummy Card Interpersonal Communication, , Interpersonal Communication Skills.

PENDAHULUAN

Hubungan sosial manusia erat kaitanya dengan komunikasi antar manusia. Manusia memerlukan orang lain untuk mengkomunikasikan suatu isi pesan terkait dengan masalah yang dihadapi atau isu yang ada dimasyarakat. Selain itu melalui komunikasi seseorang mampu menciptakan hubungan baru. Sebagai makhluk sosial manusia memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara sosial dalam berbagai kebutuhan dalam hidupnya, salah satu hal yang harus diperhatikan dalam menjalin hubungan itu adalah dengan berkomunikasi. Menurut Mulyono (dalam Hidayat 2012 : 54) Komunikasi adalah usaha untuk membangun kebersamaan pikiran tentang suatu makna atau pesan yang dianut secara bersama baik yang dilakukan dalam sebuah tindakan secara verbal, non verbal, ataupun simbolis.

Setiap hari manusia membutuhkan komunikasi dengan orang lain yang disebut dengan Komunikasi *Interpersonal* yang dapat menghubungkan antara manusia satu dengan manusia lain dalam berbagai kepentingan dalam hidupnya. Menurut Devito (dalam Fajar, 2009:78) mendefinisikan komunikasi *interpersonal* sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Senada dengan pendapat tersebut Jhonson (dalam Hidayat,2012 :52) mengungkapkan bahwa akibat yang timbul apabila perasaan tidak dikomunikasikan secara konstruktif antara lain dapat menciptakan masalah dalam hubungan pribadi dan dapat menyulitkan kita dalam memahami dan mengatasi beragam masalah yang timbul dalam hubungan *interpersonal*. Apabila hal tersebut dibiarkan begitu saja akan berpengaruh terhadap hubungan sosial siswa dan dapat mempengaruhi prestasi akademik maupun non akademik.

Siswa Sekolah Menengah pada umumnya dilihat dari rentan usia antara 13-15 tahun, tahun tersebut memasuki tahapan pemikiran formal (Hurlock 2000:205) dalam tahapan ini, siswa memiliki pemikiran yang lebih dari sekedar abstrak dibanding pada pemikiran operasional konkret. Siswa tidak lebih terbatas pada pengalaman nyata dan konkret

sebagai landasan berpikirnya. Mereka telah mampu membayangkan situasi rekaan yaitu kejadian yang semata-mata berupa kemungkinan hipotesis atau abstrak, dan mencoba mengolahnya dengan pemikiran yang logis. Selain itu pada tahap ini, siswa mampu mengolah dan mengaitkan informasi baru yang diperoleh melalui pengetahuan atau informasi yang telah dimilikinya, salah satu bentuk dari mengolah informasi adalah dengan berkomunikasi dengan orang lain.

SMP termasuk pada masa pubertas, dimana masa puber tersebut menimbulkan perubahan pada perilaku siswa seperti selalu menyendiri, pendiam, dan menarik diri dari teman-temannya. Hurlock (1989 :30). Terkadang siswa enggan berinteraksi dengan teman atau orang lain karena kurang bisa berkomunikasi. Mereka cemas dan bahkan takut untuk berbicara dengan orang lain. Sehingga siswa lebih baik diam dari pada berbicara. Jika hal tersebut dibiarkan begitu saja akan berdampak pada siswa yang kurang memiliki komunikasi *interpersonal*. Padahal berdasarkan kemajuan zaman, generasi muda dituntut untuk memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

Siswa dituntut untuk selalu berkomunikasi dengan orang lain di lingkungan dimana siswa berinteraksi. Lingkungan yang dimaksud adalah sekolah. Karena hampir sebagian waktu siswa, banyak digunakan untuk berinteraksi di sekolah. Tugas siswa di sekolah yaitu belajar, dengan belajar siswa akan memperoleh perubahan positif dan dapat berkembang secara optimal serta siap melaksanakan peranannya dimasa yang akan datang. Salah satu hal yang dapat menunjang kegiatan belajar siswa adalah dengan berkomunikasi.

Menurut Sullivan (dalam Djiwandono 2006: 105) ada dua kebutuhan baru yang timbul dari perilaku siswa Remaja SMP yaitu *pertama* adalah kebutuhan akan berhubungan dengan orang lain secara akrab dimana dia dapat menyampaikan perasaan-perasaan dan pikiran-pikirannya. *Kedua* kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan untuk berhubungan dengan orang lain secara akrab yang dilakukan dengan cara berkomunikasi dengan kelompok sejenis. Untuk bisa berkomunikasi secara akrab diperlukan belajar bagaimana berbicara dengan hati ke hati tentang perasaan pikiran dengan cara yang

dapat dimengerti oleh orang lain. Karena dengan berkomunikasi siswa dapat memperoleh informasi tentang materi dalam proses pembelajaran dan dapat menjalin hubungan baik dengan orang lain.

Dalam berkomunikasi tidak lepas dari adanya hambatan salah satunya adalah tidak mampu membina hubungan baik dengan orang lain. Akibat dari hambatan tersebut maka siswa belum bisa bersikap terbuka dengan orang lain, merasa cemas saat mengungkapkan pendapat dalam berdiskusi, Tidak bertegur sapa dengan temanya, tidak menegur guru terlebih dahulu, sulit mengawali dan mengakhiri pembicaraan dengan orang yang lebih tua dan Tidak banyak siswa yang memiliki komunikasi yang bisa diterima keberadaannya. Ada juga sebagian siswa masih kurang bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka sering canggung ketika berbicara, tidak bisa mengolah bahasa dengan sempurna, Minder, Kurangnya sikap saling terbuka ketika berbicara, sehingga pesan yang disampaikan tidak bisa dihasilkan secara sempurna. Ketika dikelas masih belum bisa berpendapat, bertanya kepada guru karena kemampuan dalam berkomunikasi rendah dan masih belum bisa memahami kelebihan kekurangan dirinya. Hal tersebut membuat siswa mengalami kecemasan saat berkomunikasi dengan orang lain dan mempunyai anggapan lebih baik diam dari pada berbicara. itulah yang membuat siswa bersikap pasif bukan aktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMPN 1 Driyorejo Gresik dan dengan menyebarkan angket kemampuan komunikasi *interpersonal* rata-rata anak kelas VII 60% memiliki kemampuan komunikasi *interpersonal* Rendah. Karena kebanyakan siswa kelas VII masih dalam tahap peralihan dari SD ke SMP. Dalam hal berkomunikasi siswa kelas VII kebanyakan masih kurang bisa menyampaikan pesan dengan baik, belum bisa menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain baik itu berhubungan dengan penggunaan bahasa maupun mengungkapkan perasaan secara verbal maupun non verbal. Tidak hanya itu siswa di SMPN 1 Driyorejo kebanyakan kurang bisa bersikap terbuka baik itu terbuka dalam memberikan pendapat dan tanggapan di dalam kelas maupun dalam forum diskusi merasa cemas saat mengungkapkan pendapat dalam berdiskusi, Tidak bertegur sapa dengan temanya, tidak menegur guru terlebih dahulu, sulit mengawali dan mengakhiri pembicaraan dengan orang yang lebih tua.

Berdasarkan wawancara kepada 10 siswa kelas VII, mereka kurang bisa mengolah kata-kata dengan baik dan terkadang apa yang dibicarakan membuat orang tidak mengerti pesan yang disampaikan, cemas ketika ingin bertanya kepada guru, sulit mengawali dan mengakhiri pembicaraan dengan orang yang lebih. Tidak hanya itu kebanyakan siswa-siswa kurang bisa mengungkapkan sikap dalam

berkomunikasi dengan orang lain. Misalnya. Pada saat guru berjalan dengan membawa banyak barang, sebenarnya siswa ingin membantunya namun siswa sudah merasa cemas lebih dulu takut salah dalam berbicara maka akhirnya tidak jadi membantunya. Ketika siswa tidak memahami mata pelajaran tertentu siswa ingin menghubungi dan bertanya langsung dengan guru yang bersangkutan namun karena perasaan cemas yang mengawalinya maka akhirnya tidak jadi bertanya. Dan Berdasarkan analisis dari hasil DCM, yang paling banyak siswa berhubungan dengan masalah sosial. Belum bisa berpendapat didepan umum dengan baik, merasa canggung ketika berhadapan dengan orang lain, lambat dalam berbicara, tidak bisa bergaul karena komunikasi yang kurang lancar.

Selama ini penanganan Guru Bimbingan dan Konseling di sekolah tersebut kurang maksimal terlihat dengan pengamat bahwa guru BK yang ada belum melakukan intervensi secara khusus terhadap siswa yang mengalami masalah komunikasi *interpersonal*. Ketika ada masalah mengenai siswa, guru BK hanya melakukan pemanggilan siswa keruang BK atau ketika masalah tersebut sudah sangat *riskan* maka dilakukan pemanggilan orang tua. Konselor juga melakukan konseling individual dengan memberikan nasihat dan saran sehingga siswa kurang dapat melatih komunikasi *interpersonalnya* secara maksimal. Tugas dari seorang konselor adalah membantu siswa agar bisa tumbuh secara optimal baik itu di bidang pribadi, sosial, belajar, karier, dan menghindari dari unsur nasehat. Nasihat pada dasarnya tidak benar-benar dilaksanakan oleh siswa. Sehingga bimbingan yang dilakukan oleh konselor tidak berjalan secara maksimal.

Konselor juga melaksanakan Layanan Bimbingan Kelompok terkait masalah komunikasi *interpersonal* pada siswa. Teknik yang dilakukan adalah dengan berdiskusi tentang masalah komunikasi *interpersonal*, namun teknik itu tidak berhasil karena dengan teknik diskusi siswa lebih banyak bersifat pasif dari pada aktif. Dan cenderung bersikap monoton. Siswa lebih suka cara yang *inovatif* untuk menghidupkan suasana dalam pemberian materi Layanan Bimbingan salah satunya dengan menggunakan media yang dikemas semenarik mungkin sehingga siswa bisa belajar sambil bermain. Dan sampai saat ini konselor tidak mempunyai media berkaitan dengan masalah komunikasi *interpersonal*.

Dari permasalahan itu perlu adanya suatu tindakan konselor sekolah yang *inovatif* supaya yang dibimbingnya lebih bisa memahami materi yang disampaikan sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal*. yang bertujuan

untuk melatih siswa dan memberikan pemahaman terkait masalah Komunikasi *Interpersonal*.

Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* ini merupakan Jenis media *visual* yang diadopsi dari permainan Kartu *REMI* yang didalamnya mengandung unsur peran, memiliki aturan-aturan permainan, dan dikemas sebagai alat peraga untuk memberikan pemahaman dan Melatih siswa dalam berkomunikasi *interpersonal*. Dengan tujuan dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti Layanan Bimbingan dan Konseling..

KAJIAN PUSTAKA

Komunikasi *interpersonal* merupakan hal yang penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Seseorang yang hidup di dunia ini akan selalu menggunakan komunikasi *interpersonal*. Hampir setiap hari seseorang akan berkomunikasi satu sama lain baik di tempat kerja, disekolah, di kampus, di rumah atau di tempat-tempat umum. Menurut Beebe & Beebe dan Redmond. (dalam Amiruddin,2014), kebanyakan orang menghabiskan sebanyak 80 sampai 90 persen dari waktu terjaga dengan komunikasi *interpersonal*. Menurut Hassan dan Mohamed (dalam Amiruddin,2014), komunikasi *interpersonal* adalah proses bagaimana seseorang dapat berbagi pengalaman dengan orang lain. Sedangkan Menurut Centko (dalam Amiruddin,2014), komunikasi *interpersonal* adalah selektif, sistematis, unik, dan proses interaksi antara orang-orang yang mengembangkan pengetahuan individu dan orang lain dan berbagi pengalaman dan mendapatkan makna sebagai akibat dari perubahan yang dibuat.

Barlund (dalam harapan&syarwani,2014:3) menjabarkan Komunikasi *Interpersonal* merupakan perilaku pertemuan kepada tatap muka dalam situasi sosial informal dan melakukan interaksi terfokus lewat pertukaran isyarat verbal dan non verbal yang saling berbalasan. Jadi bila ada suatu proses komunikasi yang tidak menimbulkan pertukaran isyarat verbal maupun non verbal, maka kegiatan tersebut tidak bisa disebut sebagai proses komunikasi. Misalnya ada seseorang bermain mata dengan patung yang ada di hadapannya. Oleh karena patung tersebut tidak bisa memberikan rekasi, maka kegiatan tersebut tidak dapat disebut dengan komunikasi antar pribadi(komunikasi *interpersonl*), tetapi mungkin saja dalam komunikasi tersebut terdapat komunikasi *intrapersonal* (komunikasi dalam diri sendiri).

Kesimpulan dari Kemampuan Komunikasi *Interpersonal* adalah proses pengiriman pesan berlangsung antar pribadi yang satu dengan yang lain yang disebut sebagai komunikan dan komunikator serta melibatkan dua unsur pribadi yang utuh dalam menghayati keadaan masalah dan hubungannya dengan sikap saling terbuka, sikap mampu memahami diri sendiri, dan membangun hubungan yang harmonis, memiliki sikap sportif, dengan orang lain dengan umpan balik secara langsung/spontan.

Menurut Readon (dalam liliwari, 1997:13), bahwa indikator komunikasi *interpersonal* yaitu (a). dilaksanakan

atas dorongan berbagai faktor, (b). Mengakibatkan dampak yang disengaja atau tidak disengaja, (c). Kerap sekali berbalas-balasan.(d). mengisyaratkan hubungan pribadi paling sedikit dua orang, (e). Berlangsung dalam suasana bebas, bervariasi, dan berpengaruh, (f). Menggunakan berbagai lambang yang bermakna. Sedangkan menurut DeVito (dalam Widayanti,2013:26) mengemukakan bahwa beberapa indikator komunikasi *interpersonal* ditinjau dari aspek sebagai berikut :

a. Aspek Keterbukaan

Sifat keterbukaan menunjukkan paling tidak dua aspek tentang komunikasi *interpersonal*. Aspek pertama yaitu, bahwa kita harus terbuka pada orang-orang yang berinteraksi dengan kita. Dari sini orang lain akan mengetahui pendapat, pikiran dan gagasan kita. Sehingga komunikasi akan mudah dilakukan. Aspek kedua dari keterbukaan merujuk pada kemauan kita untuk memberikan tanggapan terhadap orang lain dengan jujur dan terus terang segala sesuatu yang dikatakannya, demikian sebaliknya. Aspek keterbukaan meliputi :

- 1) Mengungkapkan perasaan pada orang lain
- 2) Menerima kritik
- 3) Memberikan kritik dan saran
- 4) Mengungkapkan pendapat
- 5) Mudah beradaptasi dengan lingkungan baru

b. Aspek Empati

Empati adalah kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada peranan atau posisi orang lain. Mungkin yang paling sulit dari faktor komunikasi adalah kemampuan untuk berempati terhadap pengalaman orang lain. Karena dalam empati, seseorang tidak melakukan penilaian terhadap perilaku orang lain tetapi sebaliknya harus dapat mengetahui perasaan, kesukaan, nilai, sikap dan perilaku orang lain. Aspek empati meliputi :

- 1) Memberikan umpan balik
- 2) Mendengarkan dengan penuh perhatian
- 3) Merasakan apa yang dirasakan orang lain
- 4) Menatap mata lawan bicara
- 5) Menghadapkan badan kerah lawan bicara

c. Aspek Sikap Sportif

Komunikasi *interpersonal* akan efektif bila dalam diri seseorang ada perilaku sportif, artinya seseorang dalam menghadapi suatu masalah tidak bersikap bertahan (defensif). Menurut Widjaya (2000), keterbukaan dan empati tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak sportif. Aspek sikap sportif meliputi :

- 1) Memberikan pujian terhadap keberhasilan
- 2) Berkata jujur
- 3) Kesiediaan untuk meninjau kembali pendapat
- 4) Mencari pemecahan masalah

- 5) Menerima kekurangan dan kelebihan yang dimiliki orang lain maupun diri sendiri

d. Aspek Kesetaraan/kesamaan

Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi *interpersonal* akan lebih efektif jika suasananya setara artinya harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

Aspek Kesetaraan/kesamaan meliputi :

- 1) Menghargai perbedaan orang lain
- 2) Tidak menganggap orang lain rendah
- 3) Menghargai perbedaan pendapat
- 4) Dapat bergaul dengan siapa saja tanpa memandang status
- 5) Tidak membenci orang lain tanpa alasan yang jelas.

Menurut Gagne (dalam Sadiman dkk,2010:6) media merupakan jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Menurut Arsyad (2010:4) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Briggs (Sadiman dkk,2010:7) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar misalnya Buku, Kartu, Film, Kaset, Film, Bingkai dan lain-lain.

Kesimpulan dari berbagai pendapat di atas bahwa Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa yang dikemas semenarik mungkin sehingga proses belajar dapat berkembang secara maksimal, efektif, dan efisien. Misalnya Buku, Kartu Film, Kaset, Film, Bingkai dan lain-lain.


Menurut klasifikasi Mustadji(2009) media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* ini masuk dalam pengembangan media jenis Media Grafis/Visual dengan kategori Gambar/Foto.


Remi adalah sekumpulan kartu seukuran tangan berisi 52 lembar. Dibagi menjadi 4 *suit* atau jenis kartu (Spade, Heart, Diamond, Club), masing-masing terdiri atas 13 kartu (dari As, 2, 3, dst. sampai King). Dan kartu tambahan berupa dua kartu *joker*, hitam dan merah. Kartu ini sering juga digunakan untuk hal-hal lain, seperti sulap, enkripsi, permainan papan, dan pembuatan rumah kartu. Kartu Remi kemungkinan besar berasal dari timur mesir atau arap yang kemudian muncul di negara Italia (dalam bentuk Tarot/Tarocchi. Kira-kira akhir tahun 1200-an. Setelah itu menyebar ke Jerman, Prancis, dan Spanyol.(Wikipedia. 2014. *Remi*. (online) <http://id.wikipedia.org/wiki/Remi> diakses pada Desember 2014). Kartu *REMI* adalah kertas tebal yang tidak besar, biasanya berbentuk persegi panjang (untuk berbagai


keperluan) yang terdiri dari 52 kartu terbagi menjadi 4 *suit* (bagian) masing-masing *suit* (bagian) terdiri dari 13 kartu. Dan terdapat kartu *joker* merah dan hitam.

Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* merupakan suatu bentuk permainan yang diadopsi dari permainan kartu *REMI*, termasuk Jenis media *visual* berbentuk persegi panjang berukuran 11 x6 cm dan terdiri dari 52 kartu, yang terbagi menjadi 4 *suit* (bagian) *suit*

pertama *spade*  disimbolkan gambar Keterbukaan,

suit kedua *Heart*  disimbolkan gambar Empati, *suit*

Ketiga *Diamond*  disimbolkan gambar perilaku

Sportif. *suit* keempat *Club*  disimbolkan Kesetaraan dan masing-masing *suit* (bagian) terdiri dari 13 kartu yang mempunyai tugas berbeda, tugas seputar Komunikasi *Interpersonal* yang harus dilaksanakan oleh siswa. Media ini membantu untuk melatih komunikasi *interpersonal* siswa yang dikembangkan mengacu pada aspek keberterimaan, adapun aspek keberterimaan meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan

Siswa kelas VII di SMPN 1 Driyorejo Gresik masih belum mampu berbicara secara *interpersonal*.. Layanan BK yang diberikan konselor dengan layanan bimbingan klasikal membuat siswa bosan karena hanya mendengarkan ceramah dari konselor sehingga tidak tertarik untuk mengikuti layanan bimbingan klasikal yang ada dikelas. Siswa perlu diberikan metode atau cara yang menarik tentang perencanaan masa depan agar mereka mampu merencanakan masa depan dengan baik dan menyenangkan.

Oleh karena itu diperlukan media atau sarana yang dapat menunjang siswa dalam mengatasi masalahnya. Dalam hal ini Media Kartu *REMI* peta hidup Media ini membantu untuk melatih komunikasi *interpersonal* siswa yang dikembangkan mengacu pada aspek keberterimaan, adapun aspek keberterimaan meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan, dan diberikan kepada siswa kelas VII SMPN 1 Driyorejo Gresik. dikarenakan beberapa alasannya, diantaranya :

- 1) Media *REMI* Komunikasi *Interpersonal* merupakan media visual yang menarik bagi anak-anak agar memahami tentang Komunikasi *Interpersonal*
- 2) Icon/gambar pada masing-masing kartu menarik dan sesuai dengan aktivitas siswa pada umumnya,
- 3) Media *REMI* Komunikasi *Interpersonal* dilihat dari ukurannya yang kecil sangat praktis, mudah dibawa kemana-mana. Dapat disimpan di tas atau bahkan di saku. Sehingga tidak membuat ruang yang luas untuk menyimpan dan dapat digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan,
- 4) Media *REMI* Komunikasi *Interpersonal* dikemas dalam bentuk permainan *Role playing* yang akan membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar memahami komunikasi *interpersonal* dan melatihnya. Sehingga siswa juga akan belajar untuk komunikatif dan memahami pendapat orang lain.

- 5) Media *REMI* Komunikasi *Interpersonal* menjadikan suasana bimbingan kelompok menjadi lebih menarik, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar memahami komunikasi *interpersonal*.
- 6) Terdapat buku panduan yang membantu siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan.

METODE

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*).

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008).

Desain pengembangan ini adalah unsur akseptabilitas yang digunakan mengacu pada pedoman ukuran baku untuk evaluasi program, proyek dan materi pendidikan (1991). Media pendidikan yang berkualitas memiliki empat unsur akseptabilitas yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Adapun subjek penelitiannya adalah 5 orang ahli yang terbagi atas dua orang ahli materi, dua orang ahli media, satu orang ahli pengguna (konselor) dan uji kelompok kecil sebanyak 8 orang siswa. Sesuai dengan Borg and Gall (1983) uji kelompok kecil dilakukan mulai dari 6 – 12 orang/siswa.

Subjek dan data penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah lima orang ahli dalam bidangnya untuk mejadi validator dalam penilian Media Kartu *REMI* yang dikembangkan. kelima ahli tersebut terdiri atas dua orang ahli materi (Drs. Mochammad Nursalim,M.Si. dan Wiryo nUryono, S.Pd., M.Pd.), dua orang ahli media (Utari DewiS.Sn,M.Pd) ., serta 2 orang ahli konselor (Dra.H.Dalilah Yulianingsih.MM dan Lilis Suwatin,S.Pd).

Data penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu deskripsi proses pengembangan dan deskripsi kualitas Media Kartu *REMI*. Deskripsi proses pengembangan diperoleh dari kegiatan yang dilakukan dalam tiap tahap pengembangan. Sedangkan kualitas Media Kartu *REMI* didapat dari hasil penilaian/ validasi dari ahli terhadap Media Kartu *REMI*.

Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari hasil angket terhadap penilaian dari ahli. Angket atau kuesioner menurut Purwoko & Titin (2007 :26) metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden untuk memperoleh jawaban secara tertulis pula.

Instrument pengumpul data tersebut digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan penilaian dari ahli validator terhadap Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal*. Penilaian tersebut untuk mengetahui nilai dari empat aspek akseptabilitas, yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penilaian kebutuhan dilakukan dengan menggunakan aplikasi perhitungan *Microsoft*

Excel 2010. Sementara analisis hasil uji ahli menggunakan rumus distribusi frekuensi, yaitu

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase nilai yang diperloeh

F : Frekuensi jawaban alternatif (jml responden x skor)

N : Skor tertinggi

Dari rumus tersebut digunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kriteria sebagai berikut

Sangat baik : 4

Baik : 3

Cukup baik : 2

Kurang baik : 1

Kemudian hasil angket ditarik kesimpulan dengan kriteria penilaian berikut

Tabel 1.1 Tabel Interpretasi Skor

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan

Dalam penelitian ini proses pengembangan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov dan terdiri atas 6 tahap pengembangan, yakni tahap penelitian pendahuluan, perencanaan, pengembangan, uji akseptabilitas, dan uji kelompok kecil.

a) Tahap Analisis Produk

Pada tahap ini terdapat empat tahap yang dilakukan, yakni studi pendauluan di SMPN 1 Driyorejoi Gresik Darussalam , menentukan permasalahan, menentukan sasaran produk, mengkaji teori yang berkaitan dengan produk. Dari tahap ini diperoleh suatu permasalahan yaitu Kemampuan Komunikasi *Interpersonal*.

b) Tahap Pengembangan Produk awal

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merancang tujuan pengembangan dan melakukan *needassesment*. Dan Berdasarkan data yang diperoleh dari studi lapangan dan studi kepustakaan tahapan selanjutnya adalah menyusun draf produk awal. Di dalam tahapan penyusunan draf produk ini pengembang mencoba menguraikan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan, seperti perumusan tujuan penggunaan produk, sasaran produk, komponen-komponen produk dan juga isi yang akan dimasukkan dalam media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal*

c) **Tahap Validasi Ahli**

Kegiatan pada tahap ini adalah kegiatan penilaian ahli perevisian, penilaian konselor, serta evaluasi dan revisi terhadap hasil Media Kartu REMI yang dikembangkan.

d) **Evalusi dan revisi**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengevaluasi dan merevisi dari tahap uji akseptabilitas adalah dengan menganalisis hasil penilaian dari uji ahli validator dan uji pengguna (konselor). Penilaian berupa saran, komentar, dan masukan kemudian ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan pada media Kartu REMI Komunikasi *Interpersonal*.

e) **Uji kelompok kecil**

Pada uji kelompok kecil dilakukn dengan delapan siswa yang sesuai dengan Borg and Gall (1983). Delapan siswa tersebut sebelumnya diberi pemahaman tentang aspek aspek yang terdapat dalam Komunikasi *Interpersonal*. yang dapat bermanfaat bagi siswa dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan juga cara bermain Media Kartu REMI. Selanjutnya untuk mendapatkan hasil yang maksimal delapan siswa diberikan instrumen responsiswa, untuk menilai hasil dari Media.. Setelah melakukan

Kualitas Media Kartu REMI Komunikasi Interpersonal

Penilaian terhadap buku panduan didasarkan pada dua tipe data, yakni data kuantitatif yang berupa penilaian angka dari validator ahli, dan data kualitatif yang berupa komentar dan saran terhadap media Kartu REMI Komunikasi *Interpersonal* yang diberikan oleh validator ahli.

Data kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian terhadap media Kartu REMI Komunikasi *Interpersonal* yang dikembangkan berupa angka. Penilaian ini terdiri atas data kuantitatif ahli materi, ahli media, , dan ahli Praktisi(konselor). Berikut data hasil penilaian ahli:

1. Data kuantitatif ahli materi

Data ini berasal dari hasil penilaian dua orang ahli materi, yaitu (1) Drs. Mochammad Nursalim, M.Si. dan (2) Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. berikut data hasil penilaian:

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwa penilaian dari dua orang ahli materi menunjukkan hasil 90% yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan skor interpretasi yang dijelaskan pada teknik analisis data Media Kartu REMI Komunikasi *Interpersonal* memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik, tidak perlu direvisi.

2. Data Kuantitatif ahli media

Data Kuantitatif ini berasal dari hasil penilaian satuorang ahli media, Utari Dewi,S.Sn,M.Pd.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dapat disimpulkan bahwa penilaian dari satu orang ahli media menunjukkan hasil 81% yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan skor interpretasi yang dijelaskan di teknik analisis data bahwa Media Kartu REMI Komunikasi *Interpersonal* memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik, tidak perlu direvisi..

3. Data kuantitatif ahli pengguna(konselor)

Data Kuantitatif ini berasal dari hasil penilaian ahli Praktisi (konselor), yaitu Dra.H.Dalilah Yulianingsih,M.M dan Lilis Suwatin,S.Pd berikut data hasil penilaian:

Berdasarkan hasil penilaian ahli Praktisi (konselor) dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli pengguna (konselor) menunjukkan hasil 91,25% yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan yang dijelaskan pada teknik analisis data bahwa Media Kartu REMI Komunikasi *Interpersonal* memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik, tidak perlu direvisi.

Data Kualitatif

Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian terhadap Media Kartu REMI yang dikembangkan berupa saran, masukan/komentar. Penilaian ini terdiri atas data kualitatif ahli materi, ahli media, dan ahli Praktisis (konselor).

1. Data kualitatif ahli materi

Beberapa komentar/saran/masukan dari ahli materi adalah sebagai berikut :

- Perlu adanya Penggunaan buku panduan
- Pada buku panduan konselor,perlu memberikan kepala tabel setiap ganti halaman
- Tata cara penulisan dalam buku panduan harus lebih baik lagi

2. Data kualitatif ahli media

Beberapa komentar/saran/masukan dari ahli media adalah sebagai berikut :

- Pada buku panduan konselor , tulisan pada tabel diatur rata kiri
- Pada buku panduan konselor poin G, terdapat tabel 1.1, setiap aspek disarankan tidak dicantumkan gambarnya.
- Buku Panduan Konselor Untuk Layout Halaman 53-64 halamanya kebalik, perlu revisi
- Warna cobver dalam buku panduan usahakn sama dengan warna *layout* dalam buku panduan

3. Data kualitatif ahli praktisi (konselor)

Beberapa komentar/saran/masukan dari ahli praktisi (konselor) adalah sebagai berikut

- Materi sesuai dengan tujuan hanya cara penulisan diperhatikan lagi jarak antar suku kata yang lain
- Foto tentang penulis usahakan memakai foto yang jelasm agar pengguna tahu yang membuat pruduk
- Media komunikasi *interpersonal* sangat bagus yang mampu memotivasi siswa untuk memevahkan masalahnya dalam kegiatan bimbingan kelompok

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah disajikan sebelumnya, maka dalam bagian pembahasan ini akan disajikan kendala-kendala yang dihadapi oleh pengembang selama melakukan penelitian pengembangan. kendala yang dialami adalah proses pengembangan yang tidak sesuai dengan rencana atau dengan kata lain tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam proses pengembangan ini kendala-kendala yang muncul dapat diatasi sehingga proses pengembangan masih dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tahap yang direncanakan.

Kualitas Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* yang merupakan hasil penilaian dari validator mendapat hasil yang baik dari semua ahli. Penilaian validator terhadap Media Kartu Remi Komunikasi *Interpersonal* yang dikembangkan dari validator ahli materi, media dan Praktisi. Ahli materi didapat penilaian aspek kegunaan memperoleh nilai 89%, aspek kelayakan memperoleh nilai 89%, aspek ketepatan memperoleh nilai 89%, dan aspek kepatutan memperoleh nilai 90%. Sedangkan penilaian dari Media kesuluruhan 81% dan Ahli Praktisi atau konselor didapat penilaian aspek kegunaan 91,25%, aspek kelayakan memperoleh nilai 90%, aspek ketepatan memperoleh nilai 89%, dan aspek kepatutan memperoleh nilai 76,25%. Dapat disimpulkan bahwa kualitas Media Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* mendapat kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik, tidak perlu direvisi.

Penilaian berupa saran/komentar/masukan dari semua ahli secara umum memberikan penilaian yang baik. beberapa komentar berupa saran dilakukan perbaikan dan revisi sesuai dengan kebutuhan agar menghasilkan Media Kartu *REMI* yang lebih baik.

Dari hasil validasi ahli materi, media, Praktisi (konselor) dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Kartu *REMI* Komunikasi *Interpersonal* untuk melatih kemampuan komunikasi *interpersonal* Siswa SMPN 1 Driyorejo Gresik memenuhi empat kriteria kelayakan: kelayakan materi, kegrafikan, bahasa, dan penyajian. Sehingga dapat digunakan dalam layanan Bk di sekolah.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan penilaian terhadap pengembangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Kartu *REMI* telah memenuhi aspek akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, pengembang menemui beberapa hambatan atau kendala yakni, untuk mendapat data statistik beberapa terkait media yang dikembangkan untuk penunjang asesmen, pemilihan jenis bahan yang berkualitas, biaya produksi yang cukup mahal, waktu dan tenaga untuk membuat

layout, namun semua dapat terbayar guna mendapat hasil yang maksimal dan media dapat bermanfaat dengan baik.

Proses pembuatan Media Kartu *REMI* pengembangan melakukan tahapan sesuai model pengembangan yang digunakan yakni pengembangan Borg & Garl yang telah disederhanakan TIM Puslitjaknov (Pusat penelitian kebijakan dan inovasi pendidikan). Sebagai langkah awal, pengembang melakukan asesmen produk dengan studi pendahuluan dan merumuskan tujuan sebagai ide dan konsep yang akan dibuat pada produk pengembangan. Pada tahapan ini dirinci lagi menjadi dua kegiatan yakni dengan studi kepustakaan yang di dalamnya mengkaji materi dan media yang akan dibuat, serta merancang ide awal pembuatan media. Mulai dari pembuatan ilustrasi media, desain, penggunaan, dan buku panduan, yang masuk menjadi satu sebagai perangkat media. Kemudian berlanjut pada tahapan kedua yaitu pengembangan produk awal. Pada tahapan ini pengembang membuat draf rancangan media yang akan dibuat. Setelah media siap maka langkah yang ke tiga adalah tahapan uji ahli yang dalam pengembangan ini terdapat ahli materi dan media yang akan memberikan penilaian terkait kualitas dan kelayakan media. Selanjutnya tahapan ke empat, media diberikan pada calon pengguna untuk mendapatkan penilaian dan akan direvisi sesuai masukan dan saran yang diberikan pada pengembang.

Berdasarkan data dan pembahasan *review* dari ahli materi, media dan praktisi (konselor), dan siswa, dapat dibuat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk Media Kartu *REMI* yang dihasilkan telah melalui proses penilaian pada ahli materi, media dan praktisi (konselor), dan siswa dan diperoleh hasil persentase keseluruhan sebesar Hasil dari penilaian kualitas Media Kartu *Remi* dan buku panduan Media Kartu *Remi* dari validator ahli materi memperoleh penilaian dengan predikat "sangat baik, tidak perlu direvisi" (90%), penilaian dari validator ahli media memperoleh penilaian dengan predikat "sangat baik, tidak perlu direvisi" (81%), dan dari validator praktisi (konselor) memperoleh penilaian dengan predikat "sangat baik, tidak perlu direvisi" (91,25%). Dengan rata-rata keseluruhan penilaian dari validator ahli dan uji praktisi (konselor) memperoleh penilaian dengan predikat "sangat baik, tidak perlu direvisi" (81,41%).
2. Adanya pengembangan media yang dihasilkan berupa Media Kartu *REMI* diharapkan guru BK lebih mudah menciptakan suasana kelas dalam kegiatan pembelajaran tanpa terkendala dan mampu membantu siswa dalam memecahkan masalah..

B. SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan hasil pengembangan berupa Media Kartu *REMI* untuk melatih kemampuan komunikasi *interpersonal* siswa kelas VII SMPN 1 Driyorejo Gresik telah

memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan yang didapat dari hasil penilaian dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna (konselor), dari simpulan diatas terdapat beberapa saran yang ditunjukkan kepada pihak guru Bimbingan dan Konseling, peserta didik, dan bagi peneliti selanjutnya. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Guru Bimbingan dan Konseling (Konselor)

Berdasarkan hasil uji coba baik ahli maupun lapangan, disimpulkan bahwa Media Kartu *REMI* telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan baik untuk digunakan sebagai salah satu media dalam bimbingan dan konseling. Penerapan media dalam bimbingan kelompok dan dengan teknik bermain diharapkan dapat mempermudah konselor dalam memberikan materi yang ada. Namun, diharapkan juga konselor tidak memberikan kebebasan sepenuhnya kepada siswa. Konselor diharapkan tetap memberikan bimbingan di sela-sela permainan. Sehingga siswa tidak hanya berfokus pada permainan namun juga pada tujuan utama permainan itu sendiri.

2. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan dengan baik Media Kartu *REMI Komunikasi Interpersonal* yang dikembangkan oleh peneliti sehingga siswa bisa lebih mudah dalam membuat perencanaan masa depan.

3. Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian pengembangan Media Kartu *REMI Komunikasi Interpersonal* ini masih jauh dari kata sempurna. Terdapat beberapa kelemahan dalam proses pengembangan utamanya dalam proses uji coba hanya dilakukan sampai dengan uji kelompok kecil sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat dikembangkan sampai dengan uji lapangan kelompok besar sehingga akan mempermudah semua siswa dalam melatih kemampuan komunikasi *interpersonal*.

Untuk peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan dan menyempurnakan penelitian yang sudah ada. Misal mengembangkan media ini dengan subjek sekolah yang lebih luas, sehingga media bisa diproduksi untuk skala besar.

Selain hal itu, peneliti lain diharapkan juga melakukan penambahan subjek uji ahli media dan juga praktisi. Hal tersebut dirasa perlu dilakukan untuk menambah kualitas penilaian dari media. sehingga akan

mempermudah semua siswa dalam melatih kemampuan komunikasi *interpersonal*.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Deassy .2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya : Amelia

Arikanto. Suharsini. 2004 *.Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Debdikbud.

Arikunto, suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta

Azwar, Sarifuddin. 2010. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset

Daryanto. 2011. *Ilmu komunikasi*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera

Djaali. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Djiwandono, Sri EW .2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana

Fajar, Mahaerni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktik*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Gall, M. D., Borg, W. R., and Gall, J. P. 1996. *Educational Research: An Introduction (6th ed.)*. New York: Longman

Gerlach & Ely. 1971. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Second edition, by V. S. Gerlach & D. P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson education.

Harapan, Edi&syarwani ahmad. 2014. *Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antar Pribadi Dan Mediana : Fakta Penelitian Fenomologi Orang Tua Karir dan Anak Remaja*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Hurlock, Elisabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Manusia*. Jakarta : ERLANGGA

Indriana, Dina .2011. *Ragam Alat Bantu. Media Pembelajaran*.Jogjakarta :Diva Pers

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)

Pengembangan Media Kartu REMI Komunikasi Interpersonal Untuk Melatih Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Driyorejo Gresik

- Kamus Perhotelan. 2012. *Istilah Kata*. (online) <http://kamus-istilah-Kartu Remi/html>
- Matin ,Hassan, Golamreza Jandaghi, Fateme Haj Karimi, Ali Hamidizadeh. 2010. "Relationship between Interpersonal Communication Skills and Organizational Commitment (Case Study: Jahad Keshavarzi and University of Qom, Iran)". *European Journal of Social Science*. Volume 13 : Number 3.
- Mulyono, Anton M. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: _____
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Negeri Padang*
- Nursalim, Moch & mustaji .2010. *Media Bimbingan Dan Konseling*. Surabaya : Unesa University Press
- Panto, Widya. 2013. Peranan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak : Jurnal Acta Diurna, (Online), Volume. 1, No. 1 (<http://Widya.Panto.wordpress.com/2012/01/09/JournalPsikologis/> diakses tanggal 17 februari 2014)Widjaja. W. A., 1986, *Komunikasi: dan Hubungan Masyarakat*, Bina Aksara, Jakarta
- Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (Tim Pulitjanov). 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*.
- Poerwadarminta .2007.*Ragam Media Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Prayitno.2012. *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang : Universitas Negeri Padang
- Purwoko, Budi & Titin Indah Pratiwi. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes*. Surabaya :Unesa University Press
- Rahmat Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Robertl, Gibson, Marcinne H Mithell. 2011. *Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sadiman, arief dkk.2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Santrock .2007. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Setyosari, punaji.2012. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sidijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI Yogyakarta
- Sugiyono.2010. *Statistika untuk penelitia*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono . 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* . Bandung : Alfabeta Bandung.
- Wikipedia. 2014. *Remi*. (online) <http://id.wikipedia.org/wiki/Remi> diakses pada Desember 2014
- Winkel,W.S. 1991. *Bimbingan Dakn Konseling di Institusi Peendidikan*. Jakarta : PT Grasindo
- Wiriyokusumo, Iskandar. 2011. *Pengertian Pengembangan*. (online) <http://pengertian-pengembangan-media/01/03/Iskandar-M-M.Sc.html> diakses pada 28 Desember 2014
- Yulianti I, Rani. Tanpa tahun. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan anak*. Jakarta : Laskar Aksara.