

ABSTRAK

Sejak lahir, manusia tidak dibekali keterampilan untuk melakukan proses komunikasi secara efektif. Kemampuan berkomunikasi interpersonal ini dapat ditingkatkan melalui kegiatan-kegiatan yang membutuhkan banyak interaksi dengan manusia lainnya; salah satunya dengan kegiatan bermain. Penulis ingin melihat dampak peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal seseorang, jika kegiatan bermain permainan kooperatif ini banyak dilakukan pada masa di mana manusia sedang belajar untuk membangun konstruksi sosialnya, seperti pada masa remaja. Hipotesis awal penulis adalah keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja akan memiliki skor yang lebih tinggi setelah bermain permainan papan kooperatif *Pandemic*.

Subjek penelitian dalam tulisan ini adalah para remaja dengan keterampilan komunikasi interpersonal rendah. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Metode pengumpulan data menggunakan skala keterampilan komunikasi interpersonal yang disusun oleh peneliti berdasarkan teori milik Rakhmat. Teknik analisis yang digunakan adalah uji analisis Wilcoxon Signed Ranks Test. Hasil analisis menunjukkan nilai Z sebesar -1,841 dengan $p = 0,066$ ($p < 0,05$), yang menyatakan bahwa hipotesis awal peneliti dapat tidak diterima, di mana tidak terdapat adanya perbedaan keterampilan komunikasi interpersonal sebelum dan setelah bermain permainan papan kooperatif 'Pandemic'. Kegiatan bermain permainan papan kooperatif ini terbukti belum mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal para pemainnya.

Kata Kunci: Permainan Papan, Kooperatif, Komunikasi Interpersonal, Remaja

ABSTRACT

Since birth, humans are not equipped with the skills to carry out the communication process effectively. This interpersonal communication ability can be improved through activities that require a lot of interaction with other humans; One of them is playing activities. The author wants to see the impact of increasing one's interpersonal communication skills, if the activities of playing cooperative games are mostly done at a time when humans are learning to build their social construction, such as in adolescence. The author's initial hypothesis was that adolescents' interpersonal communication skills would have higher scores after playing the Pandemic cooperative board game.

The research subjects in this paper are teenagers with low interpersonal communication skills. This research is an experimental study using Pretest-Posttest Control Group Design. The data collection method used a scale of interpersonal communication skills compiled by the researcher based on Rakhmat's theory. The analytical technique used was the Wilcoxon Signed Ranks Test. The results of the analysis showed a Z value of -1.841 with p 0.066 ($p < 0.05$), which stated that the researcher's initial hypothesis could not be accepted, where there was no difference in interpersonal communication skills before and after playing the 'Pandemic' cooperative board game. The activity of playing this cooperative board game has not been able to improve the interpersonal communication skills of the players.

Keywords: *Boardgame, Coopeartive, Interpersona Communication, Adolescents*