

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Alfiola Utama Putri, (2018): Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Bahaya Bermain Game Online di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Pekanbaru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online. Pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen *the one group pre test dan post test design*. Subjek Penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Pekanbaru Tahun dan Pelajaran 2017/2018 dengan populasi sebanyak 1.287 siswa. Jumlah sampel penelitian sebanyak 11 orang siswa. Objek penelitian ini pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Uji validitas menggunakan program *SPSS 18.0 for windows*. Adapun untuk analisis data, peneliti menggunakan uji *Wilcoxon's*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok berada dikategori rendah dengan rata-rata 32.09 dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok tentang bahaya bermain game online mengalami peningkatan menjadi kategori tinggi dengan rata-rata 52.36 maka dapat dikatakan adanya perbedaan pre test dan post test. Jadi dapat disimpulkan layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online dilihat dari hasil analisis data bahwa saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebesar 0.005, dengan demikian H_0 ditolak karena $0.005 < 0.05$.

Kata Kunci: *Efektivitas, Pemahaman, Game Online*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Alfiola Utama Putri, (2018): The Effectiveness of Group Guidance Service in Increasing Students' Understanding about the Danger of Playing Online Games at State Senior High School 14 Pekanbaru.

This research was an Experiment with the one group pretest and posttest design. This research aimed at knowing the effectiveness of group guidance service increasing students' understanding about the danger of playing online games. This research was conducted to students of state Senior High School 14 Pekanbaru in the Academic Year of 2017/2018, and 1.287 Students were the population of this research. The samples were 11 students that were the subjects of this research. Likert scale was used for instruments. SPSS 18.0 for Windows program was used to test the validity. For analyzing the data, the researcher used Wilcoxon's test. The research finding showed that students' understanding about the danger of playing games playing online was on medium category the means was 41.82 before giving the service. After giving the service, it was increasing on high category, the means was 52.36. So, it could be said that there was a difference between pretest and posttest. It could be concluded that group guidance service was effective in increasing students' understanding about the danger of playing online games, it could be seen from data analysis before and after giving the service. It was 0.0005 therefore, H_0 was rejected because $0.0005 < 0.05$

Keywords: Effectiveness, Understanding, Online Game

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

أليولا أوتاما بوتري، (2018): فعالية خدمة الإشراف الجماعي لمراقبة التلاميذ في اللعبة على الانترنت بالمدرسة الثانوية الحكومية 14 بكنبارو.

هذا البحث بحث تجريبي بتصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة. وهدف هذا البحث معرفة فعالية خدمة الإشراف الجماعي لمراقبة التلاميذ في اللعبة على الانترنت. وجرى تنفيذ البحث لتلاميذ المدرسة الثانوية الحكومية 14 لعام دراسي 2018/2017 بمجتمع البحث 1.287 تلميذا. وعينة البحث 11 شخصا وأخذت بعض منهم كعينة البحث. وأداة جمع البيانات هنا سلم ليكرت. وأما التحقيق فباستخدام البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية برواية 18 للحاسوب. ومن أجل تحليل البيانات، استخدمت الباحثة اختبار Wilcoxon's. ودلت نتيجة البحث على أن التلاميذ الذين يلعبون اللعبة على الانترنت قبل الإشراف الجماعي كانوا في المستوى المتوسط والنتيجة المعدلة 41,82 وبعد خدمات الأشراف الجماعي كانوا في المستوى المرتفع والمعدلة 52,36. ويمكن القول هناك فرق في الإختبار القبلي والبعدي. وهكذا يمكن الاستنباط بأن الإشراف الجماعي فعال لمراقبة التلاميذ في اللعبة على الانترنت بالنظر إلى البيانات قبل الإجراء وبعد الإجراء بقدر $0,05 < 0,005$

الكلمات الأساسية : الفعالية، المراقبة، اللعبة على الانترنت.