

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

Nurhasyimah, (2017) : Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan (*Games*) dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Reteh.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) keadaan komunikasi interpersonal siswa, dan (2) efektifitas penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Reteh. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *one grup pretest posttest*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan guru BK. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah efektifitas penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Jumlah populasi sebanyak 283 orang siswa, sedangkan sampelnya sebanyak 10 orang siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert. Adapun untuk analisis data, penulis menggunakan uji wilcoxon test dengan bantuan komputersasi IBM SPSS 21 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan perlakuan secara rata-rata berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 92,2 dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) mengalami peningkatan berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 99,5, maka dapat dikatakan adanya perbedaan *pre-test* dan *post-test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa yang dilihat dari hasil nilai $asympt sig = 0,017 < a = 0,05$ yang berarti H_0 di tolak.

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.

ABSTRACT

Nurhasyimah, (2017): The Effectiveness of Using Games Technique in Group Guidance to Increase Student Interpersonal Communication at State Senior High School 1 Reteh

This research aimed at knowing (1) student interpersonal communication circumstances, and (2) the effectiveness of using Games technique in group guidance to increase student interpersonal communication at State Senior High School 1 Reteh. This research was an Experiment with One group pretest posttest design. The subjects were students and Guidance and Counseling teachers, and the object was the effectiveness of using Games technique in group guidance to increase student interpersonal communication. 283 students were the population of this research, and 10 students were the samples. Purposive Sampling was used. Likert scale was the instrument used. Wilconxon test was used to analyze the data and it was helped with IBM SPSS 21 for windows. Research findings showed that student interpersonal communication was on high category before the treatment and the mean score was 92.2, and it increased to very high category after treating Group guidance service with Games technique that the mean score was 99.5. So, it could be stated that there was a difference between pretest and posttest. Thus, it could be concluded that the use of Games technique in group guidance was effective to increase student interpersonal communication identified from sigscore 0.017 that was higher than α 0.05 and it meant that H_0 was rejected.

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

نورهاشمة، (٢٠١٧): فعالية استخدام أسلوب اللعبة في إشراف المجموعة لترقية اتصال الشخصية البيئية لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى ريتيه

هدف هذا البحث لمعرفة: (١) أحوال اتصال الشخصية البيئية لدى التلاميذ، (٢) فعالية استخدام أسلوب اللعبة في إشراف المجموعة لترقية اتصال الشخصية البيئية لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى ريتيه. هذا البحث من بحث تجريبي مجموعة واحدة للاختبار قبليّ وبعديّ. وذات هذا البحث تلاميذ ومدرّس الاستشارة. وأما يكون موضوع البحث فعالية استخدام أسلوب اللعبة في إشراف المجموعة لترقية اتصال الشخصية البيئية لدى التلاميذ. وعدد المجتمع بقدر ٢٨٣ تلميذا، وأما العينة بالعدد ١٠ تلاميذ. وأسلوب أخذ العينة باستخدام العينة العمدية. وأدوات البحث باستخدام مقياس ليكرت. وأما لتحليل البيانات، تستخدم الباحثة الاختيار ولكونخون اختباري بمساعدة الحاسوبية إ.ب.م لبرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية برواية ٢١ للنوافذ. ونتائج البحث دالة على أنّ اتصال الشخصية البيئية لدى التلاميذ قبل إعطاء التصرف بمتوسط يكون بالطبقة العالية جدا بمتوسط ٩٢,٢ وبعد إعطاء خدمة إشراف المجموعة بأسلوب اللعبة يكون ارتقاء في الطبقة العالية جدا بمتوسط ٩٩,٥، فيمكن القول يوجد الفرق الاختبار قبليّ وبعديّ. إذن يمكنه الاستنتاج أنّ استخدام أسلوب اللعبة في إشراف المجموعة فعال لترقية اتصال الشخصية البيئية لدى التلاميذ بالنظر إليه من نتائج الدرجة $\text{asyp sig} = 0,017 < a = 0,05$ بمعنى H_0 مردودة.