

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.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk Allah SWT yang diciptakan dengan bentuk yang sebaik-baiknya. Manusia dilebihkan Allah SWT dari makhluk lain dengan akal dan potensi. Dengan itu manusia dapat menjalankan kehidupannya baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial.

Hidup bersosial adalah kebutuhan manusia yang sangat penting.

Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT, sebagai berikut:

يَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: *“Wahai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, dan kemudian kami menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling taqwa. sungguh Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengetal.”* (QS. Al-Hujurat:13)¹

Firman Allah SWT di atas menjelaskan kepada manusia bahwa berbangsa-bangsa, bersuku-suku dan bersosialisasi merupakan kebutuhan dasar manusia. Kebutuhan itu diwujudkan dengan banyak cara dengan mengoptimalkan potensi yang telah Allah berikan salah satunya melalui pendidikan.

¹Departemen Agama (2010) *Alqur'an Terjemah dan Tafsir untuk Wanita*, Bandung, h.517

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.

Dalam bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberi awalan “pe” dan akhiran “an”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya).² Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak.³ Pendidikan pada umumnya selalu berintikan bimbingan. Sebab pendidikan bertujuan agar anak didik menjadi kreatif, produktif, dan mandiri. Artinya pendidikan berupaya untuk mengembangkan anak.⁴

Sekolah dan madrasah memiliki tanggung jawab yang besar membantu siswa agar berhasil dalam belajar. Untuk itu sekolah dan madrasah hendaknya membarikan bantuan kepada siswa untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam kegiatan belajar siswa. Dalam kondisi seperti ini, pelayan bimbingan konseling sekolah dan madrasah sangat penting untuk dilaksanakan guna membantu siswa mengatasi berbagai masalah yang dihadapinya sehingga muncul pernyataan bahwa bimbingan identik dengan pendidikan.⁵ Adanya pernyataan bahwa bimbingan identik dengan pendidikan. Artinya apabila seseorang melakukan kegiatan mendidik berarti ia juga sedang membimbing; sebaliknya apabila seseorang melakukan aktivitas membimbing (memberikan pelayanan bimbingan), berarti ia juga sedang mendidik. Pelayanan Bimbingan dan Konseling (BK) bisa dilakukan dalam *setting* lembaga pendidikan

² Ramayulis, (2008) *Ilmu Pendidikan Islam*, Kalam Mulia, Jakarta, h : 13

³ *ibid* h : 13

⁴ Sofyan Willis, (2004) *Konseling Individual* Alfabeta, Bandung, h : 5

⁵ Tohirin, (2011) *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Barbasis Integrasi)*. Rajawali Pers, Jakarta, h : 1

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.

(sekolah atau madrasah), keluarga, masyarakat, organisasi, industry, dan lain sebagainya.⁶

BK merupakan proses bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh pembimbing (konselor) kepada individu (konseli) melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya.⁷ Sedangkan menurut Sertzer Danstone dalam buku bimbingan dan konseling Drs. Anas Salahudin, M.Pd. mengemukakan bahwa *guidance* berasal dari kata *guide* yang merupakan arti *to direct, pilot, manager, or steer*, artinya: menunjukkan, mengarahkan, menentukan, mengatur, atau mengemudikan.⁸

Bimbingan konseling ada 10 jenis layanan, salah satunya adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan konseling yang memungkinkan sejumlah pesertadidik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok.⁹ Gazda dalam buku dasar-dasar bimbingan dan konseling karya Prayitno dan Erman Amti menjelaskan bahwa bimbingan kelompok di Sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat.¹⁰ Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.¹¹ Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan

⁶ *ibid*

⁷ *ibid*

⁸ Anas salahudin, (2010) *Bimbingan dan Konseling*, Pustaka Setia, Bandung, h : 13

⁹ Hallen, (2002) *Bimbingan dan Konseling*, Ciputat Pres, Jakarta, h : 86

¹⁰ Prayitno Erman Amti, (2009) *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*, Rineka Cipta, Jakarta, h: 309

¹¹ *ibid* h : 309

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.

untuk membangun kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa).¹²

Bimbingan kelompok memiliki kaitan dengan komunikasi interpersonal. menurut Prayitno, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan interaksi sosial sehingga apabila siswa semakin aktif dalam layanan bimbingan kelompok maka peluang untuk membentuk komunikasi interpersonal akan semakin besar.¹³

Komunikasi adalah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan orang lain.¹⁴ Menurut Havighrust dalam Nurihsan dan Agustin berada pada masa remaja. Pada masa remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibanding dengan masa-masa sebelumnya.¹⁵

Penggunaan teknik permainan (*games*) dalam kegiatan bimbingan kelompok mempunyai banyak fungsi selain lebih dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai, juga dapat membangun suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok lebih bergairah dan membuat siswa tidak jenuh mengikutinya. Teknik permainan diyakini efektif dan memungkinkan dan memfasilitasi perkembangan siswa sesuai potensi dan kebutuhannya dalam melakukan komunikasi dengan orang lain.¹⁶ DeVito

¹² Tohirin *Op. Cit.* h : 172

¹³ Prayitno (2004) *Layanan LI-L9* (Padang : Jurusan Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negri Padang) h : 5

¹⁴ Anita Dewi Astuti, dkk (2013). *Model layanan BK Kelompok Teknik Permainan (Games) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa*. Dalam jurnal bimbingan konseling 2.Edisi 1 thn 2013. h : 51

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ *Loc. Cit* Anita Dewi Astuti h : 51

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.

menyatakan salah satu tujuan lazim yang harus dicapai dalam komunikasi interpersonal adalah bermain.¹⁷

Di dalam permainan terdapat nilai-nilai yang berguna bagi anak dalam mengembangkan sikap percaya diri, menghargai orang lain, kejujuran, dan spontanitas. Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa karena siswa akan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Selain itu proses bimbingan yang terjadi dalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman. Nilai-nilai yang diperoleh siswa karena terlibat dalam melakukan permainan akan melekat dalam diri siswa. Hal itulah yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya.¹⁸

SMAN 1 Reteh merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dibawah naungan dinas pendidikan Kabupaten Indragirihilir. SMAN 1 Reteh telah menetapkan bimbingan konseling sebagai salah satu mata pelajaran yang satu jam setiap minggunya, tetapi hanya di kelas sepuluh saja, untuk kelas lain bulam ada jam pasti untuk mata pelajaran BK, biasanya hanya saat ada guru yang tidak hadir barulah guru BK menggantikan jam kosong tersebut. Bimbingan konseling juga menjadi tempat bertemu antara guru, orang tua dan siswa, saat ada siswa yang bermasalah atau melanggar aturan sekolah maka orang tua siswa tersebut dipanggil untuk berjumpa dengan wali kelas dan guru BK untuk membicarakan masalah siswa tersebut. BK menjadi penengah antara siswa, guru dan orang tua siswa.

¹⁷*Ibid*

¹⁸*Loc. Cit* Anita Dewi Astuti

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.

Melalui pelayanan bimbingan konseling diharapkan mampu menunjang proses pendidikan di sekolah sehingga seluruh peserta didik dapat berkembang secara optimal. Khususnya bagaimana siswa mendapat keterampilan untuk membangun komunikasi interpersonal yang baik.

Berdasarkan pengamatan awal (studi pendahuluan) dan wawancara peneliti dengan Guru BK tentang keadaan komunikasi interpersonal siswa, pada tanggal 08 Februari 2016, penulis menemukan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Adanya sebagian siswa yang sulit untuk berinteraksi dengan siswa yang lain
2. Masih ada siswa yang tidak berani mengungkapkan pendapat di depan umum
3. Masih ada siswa yang merasa gugup apabila berbicara dengan orang yang baru dikenal
4. Masih ada siswa yang belum mampu bertanya saat pelajaran berlangsung

Berdasarkan gejala-gejala di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan (*games*) dalam Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Reteh”.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan peneliti memilih SMAN 1 Reteh sebagai lokasi penelitian adalah:

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.

1. Persoalan yang dikaji dalam judul sesuai dengan bidang ilmu yang penulis pelajari, yaitu bimbingan dan konseling.
2. Masalah-masalah yang dikaji dalam judul, penulis mampu menelitinya.
3. Lokasi penelitian ini terjangkau oleh peneliti untuk melakukan penelitian.

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah. Beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian ini adalah teknik permainan (*games*) dan komunikasi interpersonal.

1. Efektifitas

Efektif: dapat membuahkan hasil, mulai berlaku, ada pengaruh, akibatnya atau efeknya.¹⁹ Efektifitas adalah akibat, pengaruh, kesan atau dapat membawa hasil. Efektivitas yang dimaksud adalah seberapa banyak peserta didik mendapatkan manfaat dari layanan yang diberikan.

2. Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial²⁰. Adapun bimbingan kelompok yang dimaksud oleh penulis disini adalah salah satu layanan bimbingan

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum, (2008), 352.

²⁰ Ahmad Juntikan Nurihsan, (2007) *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*, Refika Aditama, Bandung, h : 23

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.

konseling yang dilaksanakan dengan membentuk kelompok dalam menyelesaikan berbagai macam masalah

3. Teknik Permainan

Joan Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.²¹ Adapun teknik permainan yang dimaksud oleh penulis di sini adalah penguasaan suatu teknik permainan dalam bimbingan kelompok.

- ### 4. Komunikasi interpersonal adalah interksi tatap muka antara dua orang atau beberapa orang dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung.²² Adapun komunikasi interpersonal yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian adalah kemampuan komunikasi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar seperti dengan teman-temannya atau dengan guru-gurunya

D. Permasalahan

Berdasarkan gejala-gejala yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah di atas, menunjukkan bahwa masalah dalam kajian ini adalah kegagalan komunikasi interpersonal siswa di SMAN 1 Reteh.

²¹<http://wawansuandi.blogspot.co.id/2011/04/makalah-model-permainan-dalam-proses.html>

²²Agus M Hardjana (2003) *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal* Kanisius, Yogyakarta, h : 85

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.

1. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah bahwa persoalan pokok kajian ini adalah komunikasi interpersonal siswa. Berdasarkan persoalan pokok tersebut, maka persoalan-persoalan yang terkait dengan kajian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMAN 1 Reteh
- b. Belum efektifnya pelaksanaan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa
- c. Keadaan komunikasi interpersonal siswa di SMAN 1 Reteh
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal siswa
- e. Keaktifan siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok

2. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan-persoalan yang terkait dengan kajian ini. Seperti yang dikemukakan dalam identifikasi masalah di atas, maka penulis menfokuskan pada penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana keadaan komunikasi interpersonal siswa di SMA N 1 Reteh?

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.

- b. Bagaimana efektifitas penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa SMA N 1 Reteh?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

- a. Untuk mengetahui keadaan komunikasi interpersonal siswa SMAN 1 Reteh
- b. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Sebagai informasi bagi SMAN 1 Reteh tentang komunikasi interpersonal siswanya.
- b. Sebagai informasi bagi Jurusan Manajmen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau tentang penggunaan teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa
- c. Sebagai pengembangan bimbingan konseling sesuai dengan jurusan penulis
- d. Untuk mengembangkan wawasan keilmuan dan akademik penulis