

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 II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoretis

##### 1. Teknik Permainan

###### a. Pengertian Teknik Permainan

Permainan sebagai salah satu teknik bimbingan konseling, dipaparkan oleh ahli konseling anak, yaitu Katryn Geldard bersama suaminya David Geldard dalam bukunya mengupas beberapa teknik permainan sebagai jembatan komunikasi konseling.<sup>23</sup>

Menurut Eleanor L Cri Swell, model permainan merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan dimana peserta didik akan dihadapkan beberapa petunjuk dan aturan permainan.<sup>24</sup>

Mayke dalam bukunya bermain dan permainan menyatakan bahwa belajar dengan permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tek terhitung banyaknya.<sup>25</sup>

###### b. Kelebihan Teknik Permainan

Menurut Sadiman sebagai teknik pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu :

<sup>23</sup> *Op.Cit* Anita Dewi Astuti h : 51

<sup>24</sup> Wina Sanjaya (2008) *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, h :222

<sup>25</sup> Anggi Sudono (2000) *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Garasindo, Jakarta, h : 2

#### 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) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik
  - 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
  - 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
  - 4) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Membantu siswa belajar dengan metode tradisional.
  - 5) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.
  - 6) Bermain dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.<sup>26</sup>
- c. Fungsi teknik permainan

Permainan sebagai salah satu teknik dalam bimbingan konseling, dipaparkan oleh ahli konseling anak, yaitu Katryn Geldard bersama suaminya David Geldard dalam bukunya mengupas beberapa teknik permainan sebagai jembatan komunikasi konseling. Penggunaan media permainan dalam konseling berfungsi untuk:

- 1) Mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi
- 2) Mendapat kekuatan dalam dirinya
- 3) Mengekspresikan emosinya

<sup>26</sup> Anggi Sundono (2000) *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Grasindo, Jakarta, h : 2

#### 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.

- 4) Membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan
  - 5) Membangun kemampuan sosial
  - 6) Membangun *self concept* dan *self esteem*
  - 7) Meningkatkan kemampuan komunikasi
  - 8) Menambah wawasan<sup>27</sup>
- d. Manfaat teknik permainan

Adapun beberapa manfaat teknik permainan adalah sebagai berikut :

- 1) Menimbulkan kegembiraan
- 2) Sebagai pemicu kreatifitas
- 3) Meningkatkan respon anak-anak terhadap hal-hal yang baru
- 4) Melatih anak untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik
- 5) Sarana untuk bersosialisasi dan menegakkan disiplin dengan menaati peraturan-peraturan dalam permainan
- 6) Melatih kepekaan dan empati
- 7) Membentuk kepribadian anak
- 8) Mengembangkan rasa percaya diri
- 9) Sarana mengekspresikan diri
- 10) Menumbuhkan motivasi<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Eva Imania Eliasa (2012) Artikel (*games*) dalam *Bimbingan* dalam MGBK Nasional, Tangerang Konseling h : 3-4

<sup>28</sup> Mubiari Agustin, (2008) *Mengenal dan Memahami Dunia Anak, (Kajian Tentang Perkembangan Anak Ditinjau Dari Berbagai Perseptif)* UPI Press, Bandung, h : 66

#### 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.

#### e. Prosedur pelaksanaan teknik permainan

Adapun prosedur pelaksanaan teknik permainan yaitu :

- 1) Persiapan guru
  - a) Menentukan topik
  - b) Merumuskan tujuan
  - c) Menyiapkan alat atau bahan-bahan untuk permainan
  - d) Menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan
- 2) Pelaksanaan
  - a) Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta proses permainan
  - b) Guru membagi atau memasang alat atau bahan permainan
  - c) Siswa melakukan kegiatan permainan
  - d) Siswa melaporkan hasil permainan, yaitu berupa pengertian atau berupa konsep tertentu kepada guru

#### f. Jenis-jenis permainan

Ada beberapa jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses pelaksanaan layanan, yaitu:

##### 1) Judul: rangkaian nama

Deskripsi:

Permainan ini berintikan penggabungan atau perangkaian nama dari semua anggota kelompok, termasuk pembimbing kelompok.

#### 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.

Tujuan dan nilai kelompok

- a) Permainan dilaksanakan pada awal kegiatan kelompok (tahap pembentukan), agar semua peserta mengenal dan menghafal nama semua anggota kelompok, dan dengan demikian akan meningkatkan keakraban dan kebersamaan antar-sesama anggota kelompok.
- b) Permainan ini menuntut pemusatan perhatian dan dapat membawa suasana yang menggembirakan, sehingga suasana kelompok menjadi lebih hangat dan menyenangkan
- c) Setiap anggota kelompok (termasuk pembimbing kelompok) berusaha mengenal dan menyebutkan dengan benar nama-nama anggota kelompok, dengan demikian semua anggota akan merasa diakui oleh anggota lainnya. Permainan ini mendorong dikembangkannya “perasaan dalam kelompok” untuk semua anggota kelompok.<sup>29</sup>

Permainan kelompok

Seluruh anggota kelompok, termasuk pembimbing kelompok

Cara bermain:

- a) Semua anggota kelompok termasuk pembimbing kelompok berada di tempat duduk yang di susun dengan membentuk bermaian lingkaran
- b) Pembimbing kelompok menjelaskan jalanya permainan, yaitu :

<sup>29</sup> Sitti Hartina (2009) *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok* , PT Refika Aditama, Bandung, h : 190

#### 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) Mula-mula salah satu anggota kelompok, sebagai anggota pertama, menyebut namanya sendiri, misalnya Amin
  - (2) Kemudian, arah ke kiri atau ke kanan, anggota kelompok lainnya, sebagai orang kedua, menyebutkan nama anggota yang telah mengemukakan nama sebelumnya, (yaitu Amin) dan langsung disambungkan dengan namanya sendiri; misalnya Budiansyah; maka orang kedua menyebutkan Amin-Budiansyah
  - (3) Begitu selanjutnya orang ketiga, dan seterusnya, satu persatu mengaitkan nama-nama yang telah tersebut terdahulu dengan namanya sendiri
  - (4) Semua anggota kelompok mendapatkan giliran untuk menyebutkan nama semua anggota kelompok dan namanya sendiri, hingga nama itu terangkaikan.<sup>30</sup>
- c) Percobaan
- Anggota kelompok diajak mencoba permainan tersebut. Pembimbing menunjuk salah satu anggota untuk memulainya, dilanjutkan oleh anggota berikutnya. Apabila pelaksanaanya sudah benar, permainan dapat dilanjutkan, dan apabila belum benar dijelaskan kembali. Diwaktu menyebukan nama anggota lain, anggota yang menyebutkan nama itu harus melihat wajah anggota yang namanya sedang disebutkan.

<sup>30</sup> *Ibid* h : 190-191

## 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.

- d) Bermain yang sebenarnya

Setelah dicobakan ternyata berhasil, permainan dilaksanakan secara lengkap. Semua anggotakelompok menyiapkan diri dan menyimak dengan baik untuk menunggugiliran mereka merangkai nama-nam itu.

- e) Begitu selanjunya setiap anggota kelompok mendapat kesempatan untuk merangkaikan nama-nama anggota kelompoknya secara tepat dan lengkap.<sup>31</sup>

Catatan khusus:

- a) Putaran nama itu dapat dilakukan beberapa kali, sampai semua anggota kelompok benar-benar hapal nama semua anggota kelompok
- b) Dalam putaran pertama hendaknya diusahakan agar pembimbing kelompok mendapat giliran terakhir untuk merangkai nama itu; dengan demikian pembimbing kelompok diwajibkan sejak awal menghapal seluruh nama anggota kelompok.
- c) Permainan amat efektif untuk para anggota yang baru pertama kali bertemu<sup>32</sup>

<sup>31</sup> *Ibid* h : 191

<sup>32</sup> *ibid* h : 191

#### 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.

## 2) Dot kelipatan tiga

### Deskripsi :

Permainan ini berintikan hitungan (angka): satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Setiap kelipatan “tiga”, angka diganti dengan ucapan “dot”

### Tujuan dan nilai kelompok :

- a) Pada kegiatan awal (tahap pembukan) permainan ini dapat membawa suasana gembira dan menyenangkan untuk membina suasana keakraban dan kebersamaan di antara para anggota kelompok.
- b) Pada kegiatan-kegiatan yang sudah lanjut permainan ini dapat membawa suasana kelompok yang dalam keadaan tegang menjadi terileksasikan; suasana yang lesu menjadi bersemangat kembali.<sup>33</sup>

### Pemain:

- a) Semua anggota kelompok
- b) Pembimbing kelompok ikut bermain, dan menjadi pengelola permainan.

### Cara bermain:

- a) Tempat duduk diatur melingkar jika permainan dilaksanakan dengan duduk; jika berdiri, juga berbentuk lingkaran
- b) Pembimbing kelompok menjelaskan jalanya permainan, yaitu :

<sup>33</sup> *Ibid* h : 193

#### 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) Anggota kelompok secara bergiliran mengucapkan hitungan satu, dua, dan seterusnya;
- (2) Barangsiapa yang mendapat kelipatan tiga (3, 6, 9, dan seterusnya), maka peserta tersebut mengantinya dengan kata “dot”.

#### c) Percobaan

Anggota kelompok diajak mencoba permainan ini, pembimbing kelompok meminta salah seorang peserta memulai hitungan ... “satu untuk peserta pertama, “dua” peserta kedua, “dot” peserta ketiga dan seterusnya sehingga semua anggota kelompok mendapat giliran.<sup>34</sup>

#### d) Permainan yang sebenarnya

Setelah dicobakan permainan ini ternyata berhasil, maka dilaksanakan permainan yang sebenarnya. Nantinya, bagi peserta yang tidak tepat di dalam menghitung dan/atau tidak tepat mengganti kata “dot”, maka peserta tersebut diberi kesempatan untuk “manampilkan kebolehannya” seperti bernyanyi, menari, melawak, atau yang lain.

#### Catatan khusus:

- a) Untuk pengganti bilangan ganjil (kelipatan 3) ini sebenarnya khusus harus menggunakan kata-kata “dot”, akan tetapi dapat juga diganti dengan kata lain, seperti “tit”, “bes” dan lainnya

<sup>34</sup> *Ibid* h : 193-194

#### 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) Permainan ini akan lebih meriah apabila anggota kelompok terdiri dari pria dan wanita.<sup>35</sup>

3) Judul : anak kembar

Anak kembar

Permainan ini berintikan gerakan untuk mendapatkan tempat duduk dengan mengikuti sebuah cerita tentang dua orang anak kembar yang namanya hampir sama

Tujuan dan nilai kelompok :

- a) Bila permainan ini dilakukan pada pertemuan awal kegiatan kelompok dimanapara anggota kelompok belun saling mengenal dan akrab, maka permainan ini dapat mengakrabkan dan menumbuhkan suasana kebersamaan diantara para anggota kelompok.
- b) Bila permainan ini dilakukan di antara kegiatan kelompok yang berlangsung lama misalnya di antara diskusi atau pembahasan masalah oleh para anggota kelompok, permainan ini dapat menghilangkan ketegangan yang ditimbulkan oleh keseriusan kegiatan diskusi dan pembahasan tersebut, sehingga kegiatan kelompok selanjutnya akan tetap berjalan dengan bergairah dan mantap.

---

<sup>35</sup> *Ibid* h :194

#### 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.

Pemain:

- a) Semua anggota kelompok
- b) Pembimbing kelompok tidak ikut bermain, tetapi menjadi pengelola permainan

Cara bermain

- a) Tempat duduk disusun melingkar; satu orang tidak mendapat tempat duduk
- b) Pemain berdiri membelakangi kursi.
- c) Para peserta di persilahkan duduk. Peserta yang tidak mendapat tempat duduk berada di luar lingkaran dan bersiap-siap mengintai kursi yang kosong. Nantinya, peserta yang tidak kebagian kursi akan berusaha “merebut” sebuah kursi yang akan menjadi tempat duduknya.<sup>36</sup>
- d) Pembimbing kelompok menjelaskan jalanya permainan yaitu:
  - (1) Kepada mereka (para peserta) akan dikemukakan suatu cerita tentang anak kembar, misalnya bernama Ana dan Ani.
  - (2) Bila dalam cerita nama Ana diucapkan, maka para peserta harus bergerak dan duduk selang satu kursi di sebelah kiri; sebaliknya bila nama Ani yang disebut maka para peserta bergerak dan duduk selang satu kursi di sebelah kanan; sedangkan bila disebut nama Ani dan Ana dalam satu

<sup>36</sup> *Ibid* h : 196-197

#### 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.

rangkaian atau disebut nama lain, maka para peserta tidak bergerak dan duduk di tempat semula.

e) Peserta yang tidak mendapat tempat duduk berusaha mendapatkan tempat duduk sewaktu pergerakan ke kiri atau ke kanan berjalan.

f) Percobaan :

Peserta diajak mencoba permainan ini . pembimbing kelompok mengemukakan cerita anak kembar, misalnya: dalam suatu keluarga ada sepasang anak kembar yang diberinama Ana dan Ani. Kedua anak ini rukun, bermain bersama, bepergian bersama-sama pula. Pada suatu hari sang ibu memanggil “A...ni, coba pergi temui kakakmu yang bernama A...nsar di kamar si A...na” dan seterusnya.<sup>37</sup>

g) Permainan yang sebenarnya:

Setelah percobaan lancar, maka diadakan permainan yang sebenarnya. Dalam proses permainan, peserta yang tidak mendapat tempat duduk dapat diberi kesempatan untuk menampilkan kebolehannya seperti : bernyayi, membaca puisi, menari, berpidato dan lain sebagainya.

Catatan:

a) Nama anak kembar dapat diganti misalnya Ratna dan khusus Ratni, atau Amran dan Amrin atau lainnya. Demikian pula cerita

<sup>37</sup> *Ibid* h : 197

#### 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.

dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta dan suasana kelompok

- b) Berdasarkan pertimbangan tertentu, permainan ini sebaiknya dilakukan oleh sejumlah peserta yang berjenis kelamin sama
  - c) Jarak tempat duduk yang melingkar diusahakan lebih longgar.<sup>38</sup>
- 4) Judul : mengapa karena

#### Deskripsi:

Permainan ini berintikan membuat dua buah kaimat. Kalimat pertama dimulai dari kata “mengapa”, dan kalimat kedua dimulai dari kata “karena”. Dua kalimat itu nantinya digabungkan.

#### Tujuan dan nilai kelompok:

- a) Untuk menciptakan suasana gembira dan santai, guna mengurangi ketegangan.
- b) Pengembangan daya nalar antar dua isi kalimat yang dibuat oleh para peserta.

Permainan ini dapat dilaksanakan di antara kegiatan kelompok yang telah berlangsung lama (misalnya di antara diskusi pembahasan topik atau masalah antar anggota kelompok) untuk menghilangkan ketegangan yang ditimbulkan oleh keseriusan diskusi pembahasan topik atau masalah tersebut.

<sup>38</sup> *Ibid* h: 197-198

#### 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.

- c) Permainan ini dapat menimbulkan kegembiraan, kehangatan, kebersamaan, serta kegairahan sehingga kegiatan kelompok semakin mantap.
- d) Apabila dilaksanakan pada awal kegiatan (tahap pembukaan), para anggota cepat saling mengenal dan capat akrab.<sup>39</sup>

Permainan dan kelengkapan:

- a) Semua naggota kelompok
- b) Pembimbing kelompok tidak ikut bermain, tetapi menjadi pengelola permainan
- c) Kertas dan pensil atau pena.

Cara bermain:

- a) Anggota kelompok dibagi menjadi dua regu
- b) Antara kedua regu berdiri menjadi dua baris yang sejajar dan berhadap-hadapan.
- c) Regu pertama menulis sebuah kalimat dimulai dengan kata : “mengapa...” regu kedua menulis kalimat dimulai dengan kata: “karena...”
- d) Anggota regu yang berhadapan saling menukarkan kertas yang berisi kelimat yang telah dituliskan itu
- e) Kalimat yang dimulai “mengapa” dibacakan, disambung dengan kalimat yang diawali “karena”. Pembacaan itu

<sup>39</sup> *Ibid* h : 199

## 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.

dilakukan dengan gaya yang satu bertanya “mengapa” dan yang lain menjawab “karena”.

Pembacaan kalimat dimulai dari barisan paling kanan. Demikian berturut-turut hingga semua kalimat dibacakan

Catatan khusus:

- a) Apabila kalimat yang dibacakan oleh pasangan tertentu. Khusus kurang ada kaitanya, maka pasangan tersebut diberikan kesempatan “menampilkan kebolehan”, seperti menari, menyayi, dan lain sebagainya.
- b) Permainan akan lebih menarik apabila kelompok beranggotakan laki-laki dan perempuan yang dapat berpasangan dalam membacakan kalimat-kalimat “mengapa...!, karena...”.<sup>40</sup>

## 5) Judul : kebun binatang

Deskripsi :

Permainan ini berintikan mengenal dan menirukan bunyi binatang. Untuk membawa suasana gembira dan senang serta membina keakraban sesama anggota kelompok.

Tujuan dan nilai kelompok:

- a) Apabila permainan dilaksanakan pada awal kegiatan kelompok, dapat membina keakraban dan kebersamaan
- b) Permainan ini dapat membawa suasana kelompok yang dalam keadaan tegang karna seriusnya diskusi kelompok menjadi

<sup>40</sup> *Ibid* h : 199-200

#### 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.

kendur, dan suasana yang lesu menjadi dapat menjadi bergairah betah.<sup>41</sup>

Pemain:

- a) Semua anggota kelompok
- b) Pembimbing kelompok tidak ikut bermain, tetapi menjadi pengelola permainan. Semua pemain duduk melingkar
- c) Pembimbing kelompok menjelaskan kepada para peserta bahwa misalkan dirinya sekarang sedang berada di kebun binatang
- d) Setiap anggota disuruh memilih binatang yang sangat disenanginya, dan mencoba menirukan bunyi binatang pilihannya itu, satu persatu.
- e) Pembimbing kelompok mencobakan permainan ini dengan membawakanya lewat sebuah cerita, misalnya “pada suatu hari saya berjalan-jalan ke kebun binatang di bukit tinggi dengan beberapa orang teman saya, saya melihat ada seekor kera yang sedang makan kacang dengan asyiknya
- f) Di waktu pembimbing menyebut “kera”, peserta yang memilih binatang kera segera menirukan suara kera
- g) Begitu selanjutnya cerita dilanjutkan, dan peserta menirukan suara binatang yang diucapkan pembimbing kelompok secara bergantian. Bagi peserta yang terlambat menirukan suara

<sup>41</sup> *Ibid* h : 204

#### 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.

binatang yang dimaksud, padahal mendapat giliran, maka peserta diberi kesempatan “menampilkan kebolehannya”, seperti bernyanyi, membaca puisi dan lain sebagainya.<sup>42</sup>

## 2. Layanan Bimbingan Kelompok

### a. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan jumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari guru bimbingan konseling) dan membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari untuk mengembangkan dirinya baik sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan tindakan tertentu. Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok.<sup>43</sup>

Menurut Gadza bimbingan kelompok disekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu siswa menyusun rencana dan keputusan yang tepat.<sup>44</sup>

### b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Secara umum layanan bimbingan kelompok mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya

<sup>42</sup> Ibid h: 204-205

<sup>43</sup> Tohirin *Op.Cit* h : 170

<sup>44</sup> Prayitno dan Erman Amti *Log.Cit* 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.

kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa).<sup>45</sup> Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa.<sup>46</sup>

#### c. Fungsi Layanan Bimbingan Kelompok

Adapun fungsi layanan bimbingan kelompok dapat dilaksanakan melalui kegiatan home room yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan pengembangan, psikodrama yang berfungsi untuk keperluan terapi untuk masalah-masalah konflik sosial.<sup>47</sup>

#### d. Azas-azas Bimbingan Kelompok

Adapun azas-azas bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Azas kerahasiaan yaitu anggota kelompok harus menyimpan dan merahasiakan apa saja data dan informasi yang didengar dan dibicarakan dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak boleh dan tidak layak diketahui oleh orang lain.
- 2) Azas keterbukaan yaitu semua peserta bebas dan terbuka dalam mengeluarkan pendapat, ide, saran, dan apa saja yang dirasakan dalam pikirannya

<sup>45</sup> Tohirin *Op.Cit* h : 172

<sup>46</sup> *ibid*

<sup>47</sup> Dewa Ketut Sukardi (2007) *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Rineka Cipta*, Jakarta, h : 64-65

#### 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.

- 3) Azas kesukarelaan yaitu semua peserta dapat menampilkan dirinya secara spontan tanpa disuruh-suruh atau malu-malu atau dipaksakan oleh teman yang lain atau oleh pimpinan kelompok
- 4) Azas kenormatifan yaitu semua yang dibicarakan dan yang dilakukan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan peraturan yang berlaku.<sup>48</sup>
- e. Manfaat bimbingan kelompok

Adapun manfaat bimbingan kelompok menurut Dewa Ketut Sukardi adalah:

- 1) Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan berbicara berbagai hal yang terjadi disekitarnya
- 2) Memiliki pemahaman yang objektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan
- 3) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang dibicarakan dalam kelompok
- 4) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik
- 5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan yang nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.<sup>49</sup>

<sup>48</sup>Prayino (2004) *Jenis-jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Padang* h : 14-15

<sup>49</sup>Dewa Ketut Sukardi *Op.Cit* h : 67

## 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.

### 3. Komunikasi Interpersonal

#### a. Pengertian Komunikasi

Kata atau istilah komunikasi (bahasa Inggris *communication*) berasal dari bahasa latin *communicatio* atau *communicare* yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Dengan demikian, kata komunikasi menurut kamus bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan.<sup>50</sup> Menurut *Webster New Collogiate Dictionary* komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku.<sup>51</sup> Sedangkan menurut Carl Hovland, Janis dan Kelley komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya.<sup>52</sup>

#### b. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Menurut M. Hardjana dalam buku komunikasi interpersonal karya Suranto Aw menyatakan, komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antardua atau beberapa orang, dimana pengiring dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi pesan secara langsung.<sup>53</sup> Defenisi lain di kemukakan oleh Arni Muhammad, komunikasi interpersonal adalah

<sup>50</sup> Riswandi (2013) *Psikologi Komunikasi* Graha Ilmu Yogyakarta, h: 1

<sup>51</sup> *ibid*

<sup>52</sup> *ibid*

<sup>53</sup> Suranto Aw, (2011) *Komunikasi Interpersona,l* Graha Ilmu, Yogyakarta, h : 3

#### 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.

proses pertukaran informasi di antara seseorang dengan seorang lainnya atau biasanya di antara dua orang yang dapat langsung diketahui balikkannya (komunikasi langsung).<sup>54</sup> Komunikasi interpersonal adalah membentuk hubungan dengan orang lain.<sup>55</sup>

#### c. Tujuan Komunikasi Interpersonal

##### 1) Menemukan Diri Sendiri

Salah satu tujuan dari komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Bila kita terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain kita belajar banyak sekali tentang diri kita maupun orang lain

##### 2) Menemukan Dunia Luar

Hanya dengan komunikasi interpersonal menjadikan kita dapat memahami lebih banyak tentang diri kita dan orang lain dalam berkomunikasi dengan kita. Hal itu menjadikan kita lebih baik memahami dunia luar, dunia objek, kejadian-kejadian dan orang lain. Banyak informasi yang kita ketahui datang dari komunikasi interpersonal.

##### 3) Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti

Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak dari waktu kita digunakan dalam komunikasi interpersonal diabdikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan

<sup>54</sup> *Ibid* h : 4

<sup>55</sup> Arni Muhammad, (2009) *Komunikasi Organisasi*, Bumi Aksara, Jakarta, h: 159

#### 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.

orang lain. Hubungan demikian membantu mengurangi kesepian dan depresi, menjadikan kita sanggup berbagi, kesenangan kita dan umumnya membuat kita merasa lebih positif tentang diri kita.

#### 4) Berubah sikap dan tingkah laku

Banyak waktu kita gunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal

#### 5) Untuk bermain dan kesenangan

Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas kita pada waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu adalah merupakan pembicaraan untuk menghabiskan waktu. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan kita.

#### 6) Untuk membantu

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya.<sup>56</sup>

<sup>56</sup> *Ibid* h : 165-167

**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.

**d. Fungsi komunikasi interpersonal**

Fungsi komunikasi antar pribadi sangatlah penting karena mampu menciptakan kebahagiaan manusia yaitu :

- 1) Komunikasi antarpribadi membantu perkembangan intelektual dan sosial seseorang
- 2) Identitas atau jati diri seseorang terbentuk lewat komunikasi dengan orang lain
- 3) Memahami realitas disekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita miliki tentang dunia sekitar kita, kita perlu membandingkanya dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain tentang realitas yang sama
- 4) Kesehatan mental kita sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan kita dengan orang lain terlebih orang-orang yang merupakan tokoh-tokoh signifikan dalam hidup kita.<sup>57</sup>

**B. Penelitian yang Relevan**

1. Ema Nurma Dhani dengan judul “efektifitas penggunaan model permainan kepala bernomor untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Hayati Dumai Barat kota Dumai. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas VIII yang berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 2 kelas. Untuk mendapatkan data dilapangan, penulis menggunakan teknik dokumentasi, observasi dan

<sup>57</sup> A. Supratiknya (2006) *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan Psikologis*, Kanisius, Yogyakarta, h : 9

## 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.

angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang cukup signifikan antara motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan model permainan.

2. Nur'aini Safitri dengan judul “ pengaruh penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di sekolah menengah pertama negeri 8 pekanbaru”. Penelitian ini merupakan penelitian *true eksperimental desaign* (eksperiment murni) dengan jenis *randomized pretest-posttes kontrol grup desaign*. Dari hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan dalam pelaksanaan penguasaan konten dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.
3. Mhd. Firdaus dengan judul “pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap perilaku seksual pranikah siswa SMAN 1 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”. Penelitian ini meneliti tentang pelaksanaan layanan bimbingan kelompok oleh guru bimbingan konseling, bagaimana perilaku seksual pranikah siswa SMAN 1 Tambang, dan apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap perilaku seksual pranikah.

Ketiga penelitian diatas memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan teknik permainan dan dengan pelaksanaan bimbingan kelompok.

### C Konsep Operasional

Kajian ini berkenaan dengan efektifitas penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi

## 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.

interpersonal siswa. efektifitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana yang direncanakan dapat terlaksana dan tercapai. Layanan informasi adalah layanan yang membantu peserta didik untuk saling mengenal dengan siswa yang lain yang berada dalam satu kelompok dengannya. Sedangkan komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara satu orang dengan orang yang lain.

Dengan demikian yang dimaksud dengan efektifitas penggunaan teknik permainan dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMAN 1 Reteh adalah seberapa banyak peserta didik mendapatkan manfaat dari layanan yang diberikan.

Penggunaan teknik permainan (*games*) dikatakan efektif apabila sesuai dengan indikator tujuan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa adalah sebagai berikut:

1. Siswa mampu bertanya saat pelajaran berlangsung
2. Siswa bisa tampil percaya diri
3. Siswa berinteraksi dengan siswa yang lain
4. Siswa mampu menghargai orang lain
5. Siswa mampu mengembangkan sikap terbuka (tidak ada yang ditutup-tutupi atau disembunyikan)
6. Siswa mampu untuk saling tolong menolong
7. Siswa mampu menjalin kerjasama dengan siswa yang lain
8. Siswa tidak merasa gugup saat diajak bicara
9. Siswa berani mengungkapkan pendapatnya
10. Siswa mampu bersikap rendah hati

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.

## D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang akan diteliti dalam penelitian. Adapaun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa

Ho: Penggunaan teknik permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok tidak efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa

