

ABSTRAK

Ramadhanti, Desining, Bunga. 2021.*Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa*. Skripsi. Program Bimbingan dan Konseling. Universitas PGRI AdiBuana Surabaya. Pembimbing Jahju Hartanti M.Psi
Kata kunci : *komunikasi interpersonal, bimbingan kelompok teknik bermain peran*

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar dua orang atau lebih, secara tatap muka. Penyampaian pesan ini lewat kata-kata, gerak tubuh, dan ekspresi wajah. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bimbingan Kelompok Bermain Peran dapat Meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode rancangan penelitian pra-eksperimental dengan menggunakan *one group pre-test-post-test design*. Dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu terdiri dari variabel terikat atau variabel X (Komunikasi Interpersonal) dan juga variabel bebas atau variabel Y (Bimbingan kelompok Bermain Peran). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMA. Sampel dalam penelitian ini yaitu 5 siswa yang memiliki skor komunikasi interpersonal terendah. Untuk penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon yang dibantu oleh SPSS for windows versi 24.0

Dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa Ha diterima. Artinya ada perbedaan antara komunikasi interpersonal siswa untuk *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran dapat Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI IIS 4 di SMA Antartika Sidoarjo.

ABSTRACT

Ramadhanti, Desining, Flowers. 2021. Group Guidance on Role Playing Techniques to Improve Students' Interpersonal Communication. Thesis. Guidance and Counseling Program. PGRI AdiBuana University, Surabaya. Advisor Jahju Hartanti M.Psi

Keywords: interpersonal communication, group guidance role playing techniques

Interpersonal communication is communication between two or more people, face to face. This message is conveyed through words, gestures, and facial expressions. the purpose of this study was to determine the role-playing group guidance can improve students' interpersonal communication.

This research is a type of quantitative research using a pre-experimental research design method using a one group pre-test-post-test design. In this study, it has two variables, namely the dependent variable or variable X (Interpersonal Communication) and also the independent variable or variable Y (Guidance of Role Playing Group). The population in this study were high school students. The sample in this study were 5 students who had the lowest interpersonal communication scores. For this study using the Wilcoxon test assisted by SPSS for windows version 24.0

It can be concluded in this study that Ha is accepted. This means that there is a difference between students' interpersonal communication for pre-test and post-test, so it can be concluded that Role Playing Technique Group Guidance can Improve Interpersonal Communication for Class XI IIS 4 Students at SMA Antarctica Sidoarjo