**DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

ABSTARK ix

ABSTRACT x

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Batasan Masalah 6

1.4 Rumusan Masalah 6

1.5 Tujuan Penelitian 7

1.6 Manfaat Penelitian 7

1.7 Anggapan Dasar 8

1.8 Hipotesis 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10

2.1 Bimbingan Kelompok 10

2.1.1 Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok 10

2.1.2 Tujuan Bimbingan Kelompok 12

2.1.3 Tahap Penyelenggaraan Bimbingan Kelompok 13

2.2 Pengertian Teknik *Role Playing* 14

2.2.1 Kelebihan 15

2.2.2 Kekurangan 16

2.2 Akhlak 17

2.2.1 Pengertian Akhlak 17

2.2.2 Dasar Hukum Akhlak 20

2.2.3 Tujuan Akhlak 25

2.2.4 Pembagian Akhlak 25

2.3 Kerangka Konseptual dan Penelitian yang Relevan 27

2.3.1 Kerangka Konseptual 27

2.3.2 Penelitian yang Relevan 29

BAB III METODE PENELITIAN 34

3.1 Desain Penelitian 34

3.2 Populasi dan Sampel 35

3.2.1 Populasi 35

3.2.2 Sampel 36

3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel 37

3.3 Variabel dan Indikator 38

3.3.1 Variabel 38

3.3.2 Indikator 38

3.4 Alat dan Teknik Pengumpulan Data 39

3.4.1 Angket (Kuesioner) 39

3.5 Teknik Analisis Data 41

3.5.1 Uji Validitas 42

3.5.2 Uji Reabilitas 43

3.5.3 Uji t 44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 45

4.1 Hasil Penelitian 45

4.1.1 Laporan Pelaksanaan Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* 45

4.2 Pengujian Persyaratan Analisis 46

4.2.1 Uji Validitas Angket Akhlak Terpuji Siswa 46

4.2.2. Uji Reliabitas Angket Akhlak Terpuji Siswa 50

4.3 Analisis Data Penelitian 52

4.3.1 Data Pre-Test Akhlak Terpuji 52

4.3.2 Data Post-Test Akhlak Terpuji Siswa 56

4.4 Uji Hipotesis 60

4.5 Pembahasan 63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 64

5.1 Kesimpulan 64

5.2 Saran 64

DAFTAR PUSTAKA 54

LAMPIRAN

**DAFTAR TABEL**

**Tabel 3.1 Populasi Penelitian 36**

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Akhlak 39**

**Tabel 3.3 Pemberian Skor Angket 41**

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas 48**

**Tabel 4.2 Perhitungan Akhlak Terpuji Sebelum diberikan Layanan 51**

**Tabel 4.3 Perhitungan Akhlak Terpuji Sesudah diberikan Layanan 55**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1 Angket Uji Coba Akhlak Terpuji 69**

**Lampiran 2 Angket Pre Test dan Post Test Akhlak Terpuji 72**

**Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Layanan 74**

**Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Layanan 80**

**Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Layanan 87**

**Lampiran 6 Validitas 93**

**Lampiran 7 Reliabitas 94**

**Lampiran 8 Daftar Nama Sampel Penelitian 95**

**Lampiran 9 Data Pre Test 96**

**Lampiran 10 Data Post Test 97**

**Lampiran Tabel Product Momen 98**

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP AKHLAK TERPUJI TEKNIK *ROLE PLAYING* SISWA**

**KELAS XII SMK AL-WASHLIYAH 4 MEDAN**

**TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Oleh :**

**NUR KHAIRANI**

**NPM. 141484081**

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh bimbingan kelompok terhadap akhlak terpuji teknik r*ole playing* dalam kegiatan sehari-hari baik disekolah maupun dirumah, populasi didalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Al-Washliyah Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 210 siswa dan diambil sampel sebanyak 10 siswa. Sampel diambil dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling* adalah pengabilan anggota sampel yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu atau dengan ciri-ciri tertentu.

Pengumpulan data dalam penelitian ini mengunakan angket tertutup sebanyak 40 butir soal. Dari 40 soal yang diuji cobakan sebanyak 32 soal dinyatakan valid dan 8 soal dinyatakan tidak valid. Kemudian soal yang selanjutnya diberikan saat pre-test dan post-terst berjumlah 10 soal. Kriterial penolakan uji hipotesis menggunaan taraf signifikan 5%. Dari hasil angket yang dibagikan sebelum dilakukan layanan (pre-test) diperoleh data sebagai berikut. Nilai terendah 77 dan nilai tertinggi 90 , dan nilai rata-rata (pre-test) adalah 70,9 . Diketahui terjadi peningkatan setelah diberikan layanan, hal ini terlihat dari peningkatan skor terendah 77 menjadi 81, peningkatan skor tertinggi dari 90 menjadi 112, dan peningkatan rata-rata dari 70,9 menjadi 105,4.

Berdasarkan hasil penelitian ternyata hipotesis yang diajukan dapat diterima,adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara layanan bimbingan kelompok terhadap kecerdasan interpersonal teknik *role playing*. Dari perhitungan diperoleh hasil thitung = 3,2 ,Selanjutnya dengan t table pada taraf signifikan 5% dengan db 10 yaitu sebesar 2,228 maka 3,2<2,228 dengan demikian koefisien t hitung 3,2 adalah signifikan pada taraf signifikan 5% lebih besar dari ttabe = 2,228 Dan ada pengaruh yang positif antara layanan bimbingan kelompok terhadap akhlak terpuji teknik *role playing* dikelas XII SMK Al-Washliyah 4 Medan Tahun Ajaran 2018/2019**.**

**Kata kunci : *layanan bimbingan kelompok, role playing, akhlak terpuji***

**THE EFFECT OF *ROLE PLAYING* TECHNIQUES ON GROUP**

**GUINDANCE SERVICES AGAINST THE ACHIEVEMENT OF STUDENTS CLASS XII SMK AL-WASHLIYAH 4 MEDAN**

**ACADEMIC YEAR 2018-2019**

**BY:**

**NUR KHAIRANI**

**NPM. 141484081**

This study is a study that aims to determine whether there is influence of *role playing* on group guidance laudable in daily activities both at school and at home, the population in this study were students of class XII SMK Al-Washliyah Academic Year 2018/2019 totaling 210 students and a sample of 10 students was taken. Samples taken using Purposive Sampling Techniques are obfuscation of sample members conducted with certain considerations or with certain characteristics.

Data collection in this study uses a closed questionnaire of 40 items. Of the 40 questions tested, 32 questions were declared valid and 8 questions were declared invalid. Then the next question was given when the pre-test and post-test totaled 10 questions. Kriterial rejection of hypothesis testing uses a significant level of 5%. From the results of the questionnaire distributed before the service was carried out (pre-test) the following data was obtained. The lowest value is 77 and the highest score is 90, and the average value (pre-test) is 70.9. It was known that there was an increase after being given services, this was evident from the lowest score increase of 77 to 81, the highest score increase from 90 to 112, and the average increase from 70.9 to 105.4.

Based on the results of the study, the proposed hypothesis can be accepted, there is a positive and significant influence between group guidance services on interpersonal intelligence on role playing techniques. From the calculation, the result of tcount = 3.2, then with t table at the significant level of 5% with db 10 that is equal to 2.228 then 3.2 <2.228, so the coefficient t count 3.2 is significant at a significant level of 5% greater than ttabe = 2,228 And there is a positive influence between group guidance services on commendable character *role playing* techniques in class XII SMK Al-Washliyah 4 Medan Academic Year 2018-1919.

***Keywords: group guidance services, role playing, good character***