**ABSTRAK**

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI TERHADAP SIKAP EMPATI SISWA KELAS X SMA SWASTA UISU MEDAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

**RAMADHAN SIDDIK HARAHAP**

**NPM: 121484066**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen atau percobaan dengan memberikan perlakukan layanan Informasi dengan teknik *role playing*kepada sekelompok orang yang dijadikan sampel penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh layanan Informasidengan teknik *role playing*terhadap nilai kemandirian siswa kelas X SMA Al-Washliyah 3 Medan Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian mempunyai tujuan yaitu tujuan umum adalah untuk meningkatkan nilai kemandirian siswa sedangkan tujuan khususnya adalah Untuk mengetahui adakah pengaruh layanan Informasidengan teknik role playing terhadap nilai kemandirian siswa kelas X SMA Al-Washliyah 3 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Al-Washliyah 3 Medan sebanyak 70 siswa. Dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 10 orang siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terhadap guru bimbingan konseling disekolah dan angket yang diberikan kepada responden untuk menjaring data tentang nilai kemandirian siswa yang sebelumnya diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket. Teknik analisis data dengan menggunakan uji beda (uji t).

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh pelaksanaan layanan Informasidengan teknik *role playing*terhadap nilai kemandirian siswa kelas X SMA Al-Washliyah 3 Medan Tahun Ajaran 2017/2018. Kesimpulan ini juga dibuktikan dari pengujian hipotesis yang menunjukkan t hitung> t tabel yaitu pada taraf signifikan 5%. Pada tes awal sebelum diberikan layanan Informasi dengan teknik role playing diperoleh *pre-test*nilai kemandirian siswa 54,6 dan setelah pemberian layanan Informasidengan teknik *role playing*diperoleh *post-test* = 89,4. Artinya rata-rata skor nilai kemandirian siswa lebih tinggi setelah diberikan layanan Informasi dengan teknik *role playing*dari pada sebelum diberikan layanan Informasi. dengan memberikan perlakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

**ABSTRACT**

**THE EFFECT OF GROUP GUIDANCE SERVICE BY USING ROLE PLAYING TECHNIQUE ON STUDENTS’ SELF-DISCIPLINE 2017/2018**

**RAMADHAN SIDDIK HARAHAP**

**REG. NO: 121484066**

The method of this study was experiment method by giving group guidance service by using role playing technique to the sample of the study. The hypothesis of the study was whether there was effect of group guidance service by using role playing technique on students’ self-discipline of first grade students of SMA Al-Washliyah 3 Medan in the academic year 2017/2018. The general aim of this study was to increase students’ self-discipline and the main aim was to find out if there was effect of group guidance service by using role playing technique on students’ self-discipline of first grade students of SMA Al-Washliyah 3 Medan in the academic year 2017/2018.

The population of this study was first grade students of SMA Al-Washliyah 3 Medan as many as 70 students and the sample was 10 students by using purposive sampling technique. The instrument of this study was interview with guidance and counseling teacher in the school and questionnaire given to respondents to obtain data about students’ self-discipline that tested before to know the questionnaire validity and reliability. Data analysis method of this study was by using t-test.

The result of this study showed that there was influence of group guidance services by using role playing technique on students’ self-discipline of first grade students of SMA Al-Washliyah 3 Medan in the academic year 2017/2018. The conclusion of this study proved from hypothesis test that showed t count > t table in significance level of 5%. The pre-test score of students’ self-discipline was 54.6 and the post-test score was 89,4. It means that the mean score of students’ self-discipline was higher after students were given group guidance service by using role playing technique by giving implementation for 4 meetings.