# ABSTRAK

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENGENDALIAN EMOSI SISWA KELAS X SMA 1 PEGAJAHAN TAHUN AJARAN 2020-2021**

# SRI INDAH JULIANTY NPM : 171414075

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen atau percobaan dengan memberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* kepada sekelompok orang yang di jadikan sampel penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap pengendalian emosi siswa kelas X SMA Negeri 1 Pegajahan Tahun Ajaran 2020-2021. Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap pengendalian emosi siswa kelas X SMA Negeri 1 Pegajahan Tahun Ajaran 2020- 2021.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Pegajahan sebanyak 31 siswa, dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 10 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada responden untuk memberikan pemahaman tentang pengendalian emosi siswa yang sebelumnya diuji cobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket. Teknik analisis data dengan menggunakan uji beda (uji t).

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap pengendalian emosi siswa kelas X SMA Negeri 1 Pegajahan Tahun Ajaran 2020-2021. Hasil penelitian ini ditunjukkan dengan perhitungan uji t (thitung> ttabel atau 10,6689 >2,262). Dari hasil analisis data test awal (*pre-test*) diperoleh skor rata-rata pengendalian emosi = 75,2 sedangkan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* (*post-test*) diperoleh rata-rata pengendalian emosi = 107,1 artinya rata-rata pengendalian emosi setelah mendapat layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi dari pada sebelum mendapat layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, atau terjadi peningkatan sebesar 31,9 yang artinya adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap pengendalian emosi siswa.

# *Kata Kunci* : Pengendalian Emosi, Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik

***Role Playing*.**

***ABSTRACT***

***THE EFFECT OF ROLE PLAYING TECHNIQUE GROUP GUIDANCE SERVICES ON EMOTIONAL CONTROL ON GRADE X STUDENTS OF SMA 1 PEGAJAHAN ACADEMIC YEAR 2020-2021***

# SRI INDAH JULIANTY NPM : 171414075

*The type of this research was experimental research or experimentation by providing role playing group guidance services technique to a group of people who are sampled. The formulation of the problem in this research was whether there was an influence of role playing technique group guidance services on the emotional control of grade X students of SMA Negeri 1 Pegajahan Academic Year 2020-2021. The objective of this research was knowing the effect of role-playing group guidance services technique on emotional control of grade X students of SMA Negeri 1 Pegajahan Academic Year 2020-2021. The population of this research was grade X students of SMA Negeri 1 Pegajahan as many as 31 students, and the sample used in this research was as many as 10 students using purposive sampling techniques. The instruments used in this research were questionnaires given to respondents to provide an understanding of student emotional control that was previously tested to determine the validity and reliability of the questionnaire. Data analysis techniques was using different tests (t test). The results showed the influence of role-playing technique group guidance services on emotional control of grade X students of SMA Negeri 1 Pegajahan Academic Year 2020-2021. The results of this research were shown by the calculation of t test (tobserved>ttable or 10.6689 >2,262). From the results of the analysis of preliminary test data (pre-test) obtained an average score of emotion control = 75.2 while after the provision of role playing techniques guidance services group (post-test) obtained average emotion control = 107.1 meant the average control of emotions after receiving guidance services group role playing techniques higher than before getting guidance services group role playing techniques, or there was an increase of 31.9 which means a significant effect on the provision of role playing techniques guidance group services to control students' emotions.*

***Keywords: Emotional Control, Group Guidance Services, Role Playing Techniques.***