



**MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB BELAJAR MELALUI
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS XII IPS 3
SMA 1 GEBOG KUDUS**

Oleh
ANGGUN DEWI GUMULYO
NIM 201431009

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**



**MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB BELAJAR MELALUI
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS XII IPS 3
SMA 1 GEBOG KUDUS**



Skripsi
Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Bimbingan dan Konseling

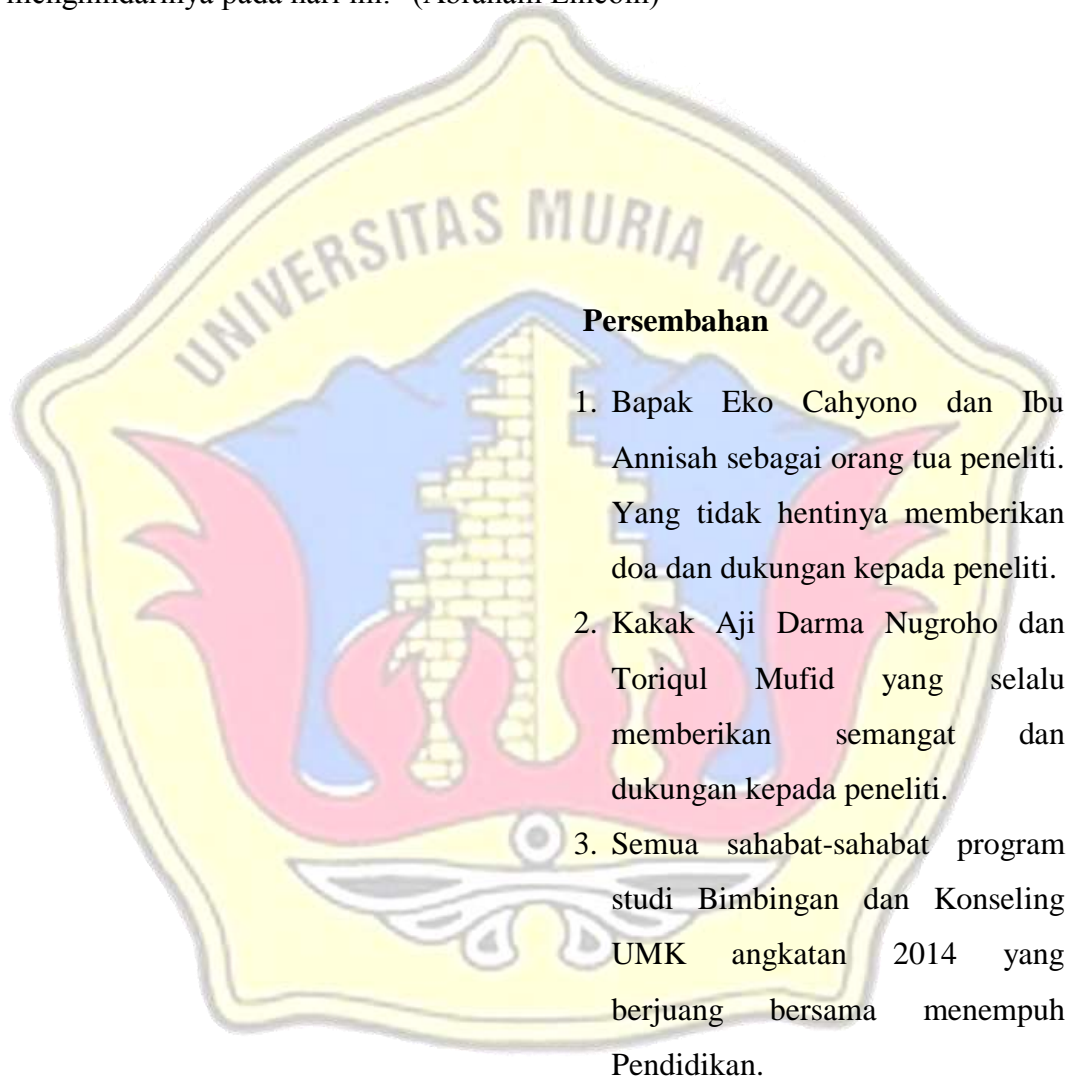
Oleh
ANGGUN DEWI GUMULYO
NIM 201431009

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Anda tidak akan bisa lari dari tanggung jawab pada hari esok dengan menghindarinya pada hari ini.” (Abraham Lincoln)



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi oleh Anggun Dewi Gumulyo (NIM. 201431009) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2018

Pembimbing I


Drs. Arista Kiswanto, M.Pd.
NIDN. 0611116401

Pembimbing II


Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. Kons.
NIDN. 0610118701

Mengetahui,

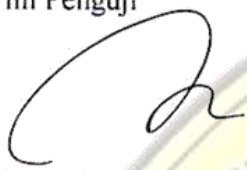
Ka. Prodi Bimbingan dan Konseling


Drs. Arista Kiswanto, M.Pd.
NIDN. 0611116401


LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Anggun Dewi Gumulyo (NIM. 201431009) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.


Kudus, Agustus 2018
Tim Penguji


Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd.
NIDN. 0611116401

Ketua


Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. Kons
NIDN. 0610118701

Anggota

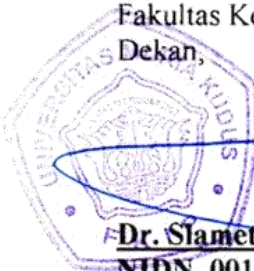

Edris Zamroni, M.Pd.
NIDN. 0616069001

Anggota


Drs. Masturi, MM
NIDN. 0614055701

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing*” dapat diselesaikan. Tujuan penyusunan skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Pada penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
2. Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus sekaligus dosen Pembimbing I yang telah membantu kelancaran untuk mengadakan penelitian dan memberikan bimbingan, masukan serta arahan sehingga tersusunnya skripsi ini.
3. Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. Kons, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan serta arahan sehingga tersusunnya skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Pengampu Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang membimbing penulis selama kuliah dan memberikan bekal ilmu pengetahuan.
5. Drs. Sudiharto, selaku Kepala Sekolah SMA 1 Gebog Kudus yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
6. Derry Putri Haryani, S.Pd. selaku Kolaborator yang telah membantu peneliti dalam mempersiapkan penelitian tindakan Bimbingan dan Konseling, dan atas masukan untuk perbaikan pelaksanaan penelitian.
7. Siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.
8. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
9. Semua sahabat yang telah memberikan semangat kepada penulis selama ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga amal kebaikan Bapak/Ibu mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan penulis.



Kudus, Agustus 2018
Penyusun,

Anggun Dewi Gumulyo
NIM. 201431009

ABSTRACT

Gumulyo, Anggun Dewi. 2018. *Improving the Students' Responsibility to Learn of the Eleventh Grade Social Science 3 (XII IPS 3) of SMA 1 Gebog Kudus through the Content Mastery Service by Using Role Playing Technique*. Skripsi. Guidance and Counseling. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors: (i) Drs. Arista Kiswanto, M.Pd., (ii) Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. Kons.

The responsibility to learn is the student's habit in doing their assignment and obligation, also the ability to take all consequences of everything that has been done. To create the students' understanding toward the responsibility to learn, the researcher tried to improve its responsibility in learning to the students through the Content Mastery Service by using *Role Playing* technique. The statement of the problem of this research is how to implement the Content Mastery Service by using *Role Playing* technique in improving the students' responsibility to learn of the eleventh grade social science 3 of SMA 1 Gebog Kudus?

This research aimed to; 1. To describe the implementation of the Content Mastery Service by using *Role Playing* technique in improving the students' responsibility to learn, 2. To know that there is an improvement of the students' responsibility to learn of XII IPS 3 in SMA 1 Gebog Kudus. And then to know the effectiveness of the Content Mastery Service by using *Role Playing* technique of XII IPS 3 in SMA 1 Gebog Kudus.

This research is an action research of Guidance and Counseling. The subject of this research is the students of XII IPS 3, there are 39 students who have low responsibility to learn. It consists of two 2 cycles (cycle I and cycle II). And for each cycle consists of three meetings, then for every meeting would discuss a material for about 45 minutes.

The result of this research in pre-cycle of the students' responsibility to learn is showed fair category with the mean score 20.3. In cycle I, the students' responsibility to learn got any improvement even as a fair category with the mean score 25 and it improved to be 4.7 higher than pre-cycle. In cycle II, the students' responsibility to learn included as a good category with the mean score 36, it means that there was 72% improvement. Then, the improvement of the students' activity in Content Mastery Service by using *Role Playing* technique got an improvement on cycle I with the mean score 25 as a fair category and then it improved on cycle II with the mean score 36 as a good category.

From this research, it can be concluded that there is improvement of the students' responsibility to learn started from pre- cycle with the mean score 20.3 as a fair category, cycle I with the mean score 25 as a fair category and then on cycle II with the mean score 36 as a good category. The result of this research showed that on cycle I got the mean score 25 (fair) and hen it improved on cycle II with the mean score 36 (good). Thereby the Content Mastery Service by using *Role Playing* technique is effective in improving the

students' responsibility to learn. And then, it is suggested that: 1. For the headmaster, it is hoped that this research could be one of direction in the development of Guidance and Counseling at school, 2. For the Guidance and Counseling teachers, it is hoped that this research would be useful to improve the students' responsibility to learn through the Content Mastery Service by using *Role playing* technique, 3. For the students, it is hoped that they would be able to improve their responsibility to learn and reach their achievement.

Key Words: The Responsibility to Learn, Content Mastery Service, *Role Playing* Technique



ABSTRAK

Gumulyo, Anggun Dewi. 2018. *Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Role Playing*. Skripsi. Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd. (ii) Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. Kons

Tanggung jawab belajar adalah perilaku seorang siswa untuk menjalankan tugas dan kewajibannya serta mampu menanggung segala konsekuensi atas segala perbuatan yang dilakukannya. Untuk mewujudkan pemahaman siswa terhadap tanggung jawab belajar peneliti berupaya untuk meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing*. Masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* dapat Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus?

Tujuan penelitian ini adalah: 1. Mendeskripsikan pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* dalam meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa, 2. Diperoleh peningkatan tanggung jawab belajar pada siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing*. Mengetahui efektifitas Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* pada siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XII IPS 3, sebanyak 39 siswa yang tanggung jawab dalam belajarnya rendah. Penelitian dilakukan 2 siklus (siklus I dan siklus II). Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan dan setiap satu pertemuan membahas satu materi dengan alokasi waktu 45 menit.

Hasil penelitian pra siklus Tanggung Jawab Belajar pada siswa menunjukkan kategori kurang dengan rata-rata skor 20,3. Siklus I Tanggung Jawab Belajar pada siswa mengalami peningkatan walaupun masih dalam kategori kurang dengan rata-rata skor 25 yang berarti mengalami peningkatan rata-rata skor 4,7 dari pra siklus. Siklus II Tanggung Jawab Belajar pada siswa dalam kategori baik dengan rata-rata skor 36 yang berarti ada peningkatan 72%. Peningkatan aktifitas siswa dalam Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* mengalami peningkatan pada siklus I skor rata-rata 25 dalam kategori Kurang dan pada siklus II skor rata-rata 36 dalam kategori Baik.

Simpulan hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan Tanggung Jawab Belajar mulai dari Pra siklus skor rata-rata 20,3 kategori Kurang, Siklus I skor rata-rata 25 dalam kategori Kurang dan Siklus II skor rata-rata 36 dalam kategori Baik. Hasil penelitian aktifitas siswa pada Siklus I skor rata-rata 25 (Kurang) dan pada Siklus II skor rata-rata 36 (Baik). Dengan demikian

Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* efektif untuk meningkatkan Tanggung Jawab Belajar pada siswa. Disarankan kepada: 1. Kepada Kepala Sekolah, penelitian ini dapat dijadikan pijakan dalam pembinaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah. 2. Kepada Guru Bimbingan dan Konseling, agar dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. 3. Kepada Siswa, agar dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dan tercapainya prestasi yang diinginkan.

Kata kunci: Tanggung Jawab Belajar, Layanan Penguasaan Konten Teknik *Role Playing*



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PRAKATA	vi
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	5
1.4.1 Kegunaan Teoritis	6
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	10
2.1 Tanggung Jawab Belajar.....	10
2.1.1 Pengertian Tanggung Jawab Belajar	10
2.1.2 Ciri-ciri Tanggung Jawab	11
2.1.3 Faktor-faktor Dalam Belajar.....	13
2.2 Layanan Penguasaan Konten.....	16

2.2.1	Pengertian Layanan Penguasaan Konten.....	16
2.2.2	Tujuan Layanan Penguasaan Konten.....	17
2.2.3	Fungsi Layanan Penguasaan Konten	19
2.3	Teknik <i>Role Playing</i>	21
2.3.1	Pengertian <i>Role Playing</i>	21
2.3.2	Tujuan <i>Role Playing</i>	22
2.3.3	Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	23
2.4	Penerapan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa	26
2.5	Penelitian Yang Relevan.....	29
2.6	Kerangka Berfikir	31
2.7	Hipotesis Tindakan	33
BAB III	METODE PENELITIAN	34
3.1	Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	34
3.1.1	Setting Penelitian.....	34
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian	35
3.2	Variabel Penelitian.....	36
3.3	Rancangan Penelitian.....	36
3.3.1	Siklus I.....	39
3.3.1.1	Tahap Perencanaan Tindakan (<i>Planning</i>).....	39
3.3.1.2	Tahap Pelaksanaan (<i>Action</i>)	40
3.3.1.3	Tahap Pengamatan (<i>Observing</i>)	41
3.3.1.4	Tahap Refleksi (<i>Reflekting</i>)	42
3.3.2	Siklus II.....	42

3.3.2.1 Tahap Perencanaan Tindakan (<i>Planning</i>).....	42
3.3.2.2 Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>)	42
3.3.2.3 Pengamatan (<i>Observing</i>)	43
3.3.2.4 Refleksi (<i>Refleking</i>)	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data	44
3.4.1 Observasi	44
3.4.1.1 Bentuk-bentuk Observasi	46
3.4.1.2 Lembar Pedoman Observasi	46
3.4.2 Wawancara	64
3.4.2.1 Lembar Pedoman Wawancara	66
3.4.3 Dokumentasi	69
3.5 Analisis Data.....	69
3.6 Indikator Keberhasilan.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	73
4.1 Pra Siklus	73
4.2 Hasil Penelitian Siklus I	82
4.2.1 Perencanaan	82
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan	84
4.2.3 Observasi Siklus I.....	94
4.2.3.1 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Siklus I	94
4.2.3.2 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Pada Siklus I	102
4.2.4 Refleksi Siklus I.....	112

4.3 Hasil Penelitian Siklus II	119
4.3.1 Perencanaan Tindakan Siklus II	120
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan	122
4.3.3 Observasi Siklus II.....	131
4.3.3.1 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Siklus II.....	132
4.3.3.2 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Pada Siklus II.....	138
4.3.4 Refleksi Siklus II	149
4.4 Simpulan.....	158
4.5 Uji Hipotesis Tindakan.....	159
BAB V PEMBAHASAN	160
5.1 Hasil Pembahasan Siklus I	160
5.1.1 Aktifitas Peneliti	160
5.1.2 Aktifitas Siswa.....	162
5.2 Hasil Pembahasan Siklus II	165
5.2.1 Aktifitas Peneliti	165
5.2.2 Aktifitas Siswa.....	167
5.3 Rujukan.....	169
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	174
6.1 Simpulan.....	174
6.2 Saran	175
DAFTAR PUSTAKA	177

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Waktu Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas XII IPS 3 Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i>	35
3.2 Materi Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i>	39
3.3 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap Subjek Penelitian Mengenai Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus	48
3.4 Kriteria Penskoran Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik <i>Role Playing</i>	53
3.5 Lembar Pedoman Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i>	57
3.6 Lembar Pedoman Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i>	59
3.7 Kriteria Penilaian Kolaborator Terhadap Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	63
3.8 Lembar Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Konselor Sebelum Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	67
3.9 Lembar Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Konselor Setelah Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	68
4.1 Hasil Observasi Pra Tindakan Peneliti Terhadap Siswa Tentang Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Pada Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	75
4.2 Frekuensi Hasil Observasi Pra Tindakan Peneliti Terhadap Siswa Tentang Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Pada Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	78
4.3 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I	95
4.4 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I	97
4.5 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus I	99
4.6 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus I	100
4.7 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus I Pertemuan I	102
4.8 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus I Pertemuan II	104
4.9 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus I Pertemuan III	105
4.10 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Tanggung Jawab Belajar Pada Siklus I	107
4.11 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus I	108
4.12 Frekuensi Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus I	111

4.13 Kelemahan dan Perbaikan Peneliti Terhadap Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I.....	119
4.14 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus II.....	132
4.15 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus II.....	134
4.16 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus II.....	135
4.17 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus II.....	137
4.18 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus II Pertemuan I	139
4.19 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus II Pertemuan II	140
4.20 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus II Pertemuan III.....	142
4.21 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Tanggung Jawab Belajar Pada Siklus II.....	143
4.22 Rekap hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus II	145
4.23 Frekuensi Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus II.....	147
4.24 Perbandingan Observasi Aktifitas Peneliti Siklus I dan Siklus II Aspek <i>High Touch</i>	149
4.25 Perbandingan Observasi Aktifitas Peneliti Siklus I dan Siklus II Aspek <i>High Tech</i>	149
4.26 Kelemahan dan Perbaikan Peneliti Terhadap Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II	155
4.27 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	156
4.28 Hasil kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	158

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir.....	32
3.3 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	38
4.1 Grafik Perilaku Siswa Terkait Tanggung Jawab Belajar	82
4.2 Rekap hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Siklus I.....	97
4.3 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Siklus I.....	101
4.4 Rekap Hasil Observasi Peneliti Kepada Siswa Siklus I Pertemuan I	103
4.5 Rekap Hasil Observasi Peneliti Kepada Siswa Siklus I Pertemuan II.....	105
4.6 Rekap Hasil Observasi Peneliti Kepada Siswa Siklus I Pertemuan III.....	106
4.7 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Tanggung Jawab Belajar Siklus I	108
4.8 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Siklus I.....	112
4.9 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Siklus II	134
4.10 Rekap Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Siklus II	138
4.11 Hasil Observasi Peneliti Kepada Siswa Siklus II Pertemuan I	140
4.12 Hasil Observasi Peneliti Kepada Siswa Siklus II Pertemuan II.....	141
4.13 Hasil Observasi Peneliti Kepada Siswa Siklus II Pertemuan III	143
4.14 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Tanggung Jawab Belajar Siklus II	145
4.15 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Tentang Tanggung Jawab Belajar Pada Siklus II.....	148
4.16 Perbandingan Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Daftar Siswa Kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus	177
Lampiran 2 Materi Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling	179
Lampiran 3 Hasil Observasi Pra Tindakan Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	180
Lampiran 4 Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Konselor Sebelum Melaksanakan Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	183
Lampiran 5 Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Konselor Setelah Melaksanakan Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	185
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan I	187
Lampiran 7 Materi Siklus I Pertemuan I	191
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan II	194
Lampiran 9 Materi Siklus I Pertemuan II	198
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan III	201
Lampiran 11 Materi Siklus I Pertemuan III	205
Lampiran 12 Rencanan Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan I	208
Lampiran 13 Materi Siklus II Pertemuan I	212
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan II	214
Lampiran 15 Materi Siklus II Pertemuan II	218
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan III	220
Lampiran 17 Materi Siklus II Pertemuan III	224
Lampiran 18 Laporan Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan I	227
Lampiran 19 Laporan Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan II	228
Lampiran 20 Laporan Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan III	229
Lampiran 21 Laporan Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan I	230
Lampiran 22 Laporan Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan II	231
Lampiran 23 Laporan Pelaksanaan Layanan PKO Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan III	232
Lampiran 24 Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan I	233

Lampiran 25 Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan II	236
Lampiran 26 Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan III	240
Lampiran 27 Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan I	244
Lampiran 28 Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan II	248
Lampiran 29 Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan III	252

