



**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG PENGARUH
NEGATIF PEMAKAIAN *GADGET* SAAT JAM PELAJARAN
MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN
MEDIA MOVIE PADA SISWA KELAS X PBS
SMK TAMAN SISWA KUDUS TA 2014/2015**

**Oleh
NISFU RAFIKA DEWI
NIM 201131119**

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

2015



**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG PENGARUH
NEGATIF PEMAKAIAN *GADGET* SAAT JAM PELAJARAN
MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN
MEDIA MOVIE PADA SISWA KELAS X PBS
SMK TAMAN SISWA KUDUS TA 2014/2015**

SKRIPSI

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

Oleh

NISFU RAFIKA DEWI

NIM 201131119

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

2015

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.
(Thomas Alva Edison)

The logo of Universitas Muria Kudus is a shield-shaped emblem. It features a yellow background with a blue and red design in the center. The text "UNIVERSITAS MURIA KUDUS" is written in a semi-circle at the top. Below the shield is a white winged figure.

PERSEMBAHAN :

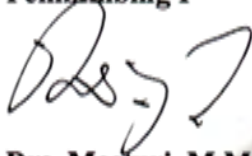
1. Kedua orang tuaku tercinta (Bapak Sugiarto Alm dan Ibu Suciatun) yang senantiasa membimbing dan mendo'akan saya.
2. Saudara-saudara yang senantiasa mendukung saya.
3. Seluruh teman-teman mahasiswa BK angkatan 2011.
4. Almamater Universitas Muria Kudus tempatku menimba ilmu.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Nisfu Rafika Dewi (NIM 201131119) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Juli 2015

Pembimbing I



Drs. Masturi. M.M.

NIS. 0610713020001001

Pembimbing II



Agung Slamet Kusmanto, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0624068401

**Mengetahui,
Prodi Bimbingan Konseling
Ketua,**



Dra. Sumarwiyah, M.Pd., Kons.

NIS. 0610713020001008



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Nisfu Rafika Dewi (NIM: 2011-31-119) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

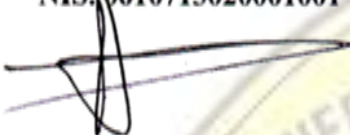
Kudus, Agustus 2015

Tim Penguji


Drs. Masturi, M.M.

NIS. 0610713020001001

Ketua


Agung Slamet Kusmanto, S.P.d., M.Pd.

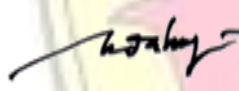
NIDN. 0624068401

Anggota


Dra. Sumarwiyah, M.Pd., Kons.

NIS. 0610713020001008

Anggota


Indah Lestari, M.Pd., Kons.

NIS. 0610701000001229

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.

NIS. 196212191987031015

PRAKATA

Segala puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan penyusunan proposal skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian *Gadget* Saat Jam Pelajaran Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media *Movie* Pada Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015”.

Penyusunan proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi bantuan yaitu:

1. Bapak Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, yang memberikan petunjuk ijin penelitian dan memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Sumarwiyah, M.Pd., Kons, Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, yang telah menyetujui judul penelitian ini.
3. Bapak Drs. Masturi, MM. pembimbing pertama dan Bapak Agung Slamet Kusmanto, S.Pd., M.Pd. pembimbing kedua yang telah memberi bimbingan, arahan dan petunjuk sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberi bekal ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.

5. Bapak Drs. Untung Sutrisno, selaku kepala SMK Taman Siswa Kudus yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di SMK Taman Siswa Kudus.
6. Ibu Lis Mujiati, S.Pd, dan Bapak David Wijayanto, S. Pd, konselor di SMK Taman Siswa Kudus yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Siswa kelas X Perbankan Syariah SMK Taman Siswa Kudus Tahun Ajaran 2014/2015 yang dengan senang hati membantu dalam penelitian ini.
8. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti hanya dapat mengucapkan terimakasih teriring doa semoga amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan yang sesuai dari Allah SWT. Sebagai manusia biasa, peneliti menyadari bahwa penyusunan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharap kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan proposal skripsi ini. Peneliti berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Kudus, Juli 2015

Peneliti

Nisfu Rafika Dewi

ABSTRACT

Dewi, Nisfu Rafika. 2015. *Improving Students' Understanding of Negative Effect of Gadget Usage during the Lesson through Content Mastery Service Using Movie Media in X- Syariah Banking Grade of SMK Taman Siswa Kudus in Academic Year 2014/2015*. Skripsi. Guidance and Counseling Education Department, Teaacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisor: (i) Drs. Masturi. M.M. (ii) Agung Slamet Kusmanto, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Negative Effect of Gadget Usage during the Lesson, Content Mastery Service Using Movie Media.*

This study aims to describe the actions of the researcher in improving students' understanding of negative effect of gadget usage during the lesson through content mastery service using movie media in X-Syariah Banking Grade of SMK Taman Siswa Kudus in academic year 2014/2015 and to obtain an increase of students' understanding of negative effect of gadget usage during the lesson through content mastery service using movie media in X-Syariah Banking Grade of SMK Taman Siswa Kudus in academic year 2014/2015.

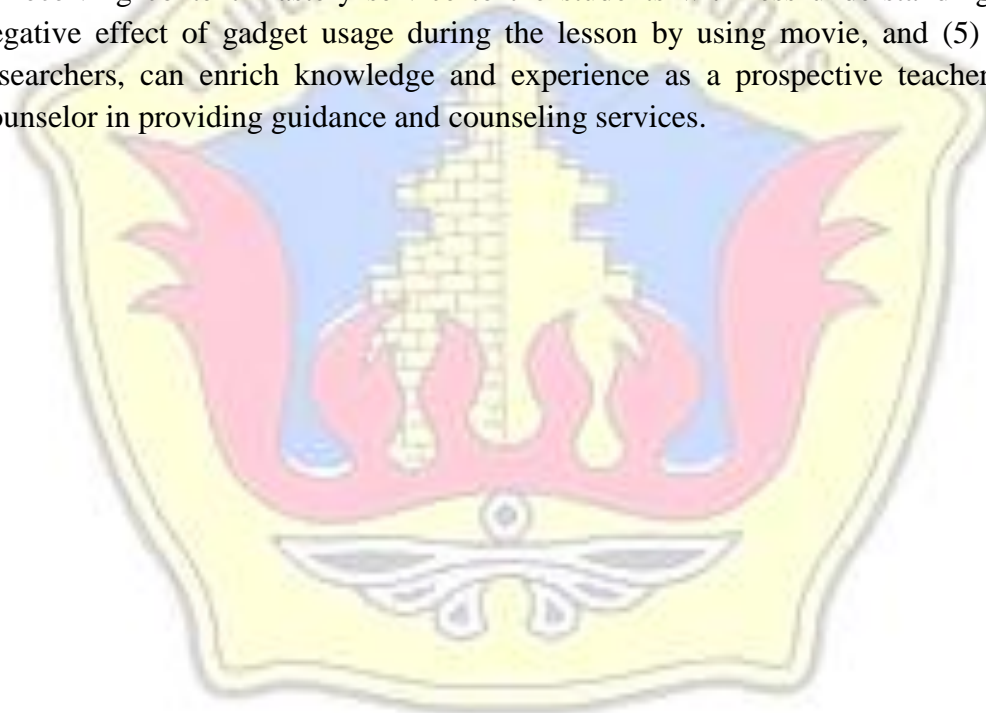
Gadget is an innovation of the latest technology with better performance and the latest features to maximize the functions but more practical in which it comes with both positive and negative influence. To achieve the increase of students' understanding of negative effect of gadget usage during the lesson, the researcher utilizes content mastery service using movie media, that is counseling service provided to master a particular content, using the tool of moving image and voice are often called film. The research hypothesis is "Content mastery service using movie media can enhance the students' understanding of of negative effect of gadget usage during the lesson in X-Syariah Banking Grade of SMK Taman Siswa Kudus in academic year 2014/2015.

This classroom action research is conducted X-Syariah Banking Grade of SMK Taman Siswa Kudus with 25 students as the research subjects. The study is done in two cycles in which each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation and reflection. The independent variable is content mastery service using movie media. The dependent variable is the negative effect of the gadget usage. The data are collected through observation, interviews, and documentation then analyzed using descriptive qualitative data analysis.

Based on the observation of pre-cycle, the result of students' understanding of the negative effects of the gadget usage during the lesson obtains score of 19 (38%) in poor category, after receiving content mastery service using movie media in cycle I, it gains average score of 25 (50%) in poor category, which means it increases 6 points (12%), while in cycle II it gains average score of 37

(75%) in good category, which means it increases 12 points (24%). Increased activity of students in the first cycle an average score of 27 in the category of self and the cycle II scores an average of 38 in the category of good.

By the result, it is concluded the content mastery service using movie media can improve students' understanding of the negative effects of the gadget usage during the lesson X-Syariah Banking Grade of SMK Taman Siswa Kudus in academic year 2014/2015. Thus, the hypothesis can be accepted as fulfilling the indicators of success. By the result, it is suggested to: (1) the principal, to consider this research as a guideline in determining policy with regard to the learning process, (2) the teachers, students' understanding of the negative effects of the gadget usage can decrease gadget usage of the students during the lesson, (3) the counselor, to take this research as a model in providing content mastery service to the students with less understanding of negative effect of gadget usage during the lesson by using movie, (4) the students, to reach a better achievement, as a result of receiving content mastery service to the students with less understanding of negative effect of gadget usage during the lesson by using movie, and (5) the researchers, can enrich knowledge and experience as a prospective teacher or counselor in providing guidance and counseling services.



ABSTRAK

Dewi, Nisfu Rafika. 2015. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian Gadget Saat Jam Pelajaran Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Movie Pada Siswa Kelas X Perbankan Syariah SMK Taman Siswa Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi*. Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Masturi. M.M. (ii) Agung Slamet Kusmanto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengaruh Negatif Pemakaian *Gadget* Saat Jam Pelajaran. Layanan Penguasaan Konten Dengan Media *Movie*.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tindakan akan upaya meningkatkan pemahaman tentang pengaruh negatif pemakaian *gadget* saat jam pelajaran melalui layanan penguasaan konten dengan media *movie* pada siswa kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus TA 2014/2015 serta mendapatkan peningkatan pemahaman tentang pengaruh negatif pemakaian *gadget* saat jam pelajaran melalui layanan penguasaan konten dengan media *movie* pada siswa kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus TA 2014/2015.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna yang dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif. Untuk mewujudkan peningkatan pemahaman tentang pengaruh negatif pemakaian *gadget* peneliti menggunakan Layanan Penguasaan Konten dengan media *movie* yaitu layanan bimbingan konseling yang diberikan untuk menguasai konten tertentu, menggunakan alat bantu gambar bergerak dan bersuara yang sering disebut dengan film. Dengan hipotesis penelitian yaitu “Layanan Penguasaan Konten dengan Media *Movie* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pengaruh negatif pemakaian *gadget* saat jam pelajaran pada siswa kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus TA. 2014/2015.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus dengan subyek penelitian 25 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Variabel bebas adalah layanan penguasaan konten dengan media *movie*. Sedangkan variabel terikat adalah pengaruh negatif pemakaian *gadget*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kualitatif.

Berdasarkan hasil observasi pra siklus, pemahaman siswa tentang pengaruh negatif pemakaian *gadget* saat jam pelajaran memperoleh hasil skor 19 dengan hasil prosentase 38% dalam kategori rendah, setelah dilakukan layanan

penguasaan konten dengan media *movie* pada siklus I mendapatkan hasil rata-rata skor 25, dengan rata-rata prosentase 50% dalam kategori rendah, mengalami peningkatan sebanyak 6 dengan prosentase 12%, sedangkan pada siklus II mendapatkan hasil rata-rata skor 37, dengan rata-rata prosentase 75% dengan kategori baik, mengalami peningkatan sebanyak 12 atau 24%. Peningkatan aktifitas siswa mengalami peningkatn pada siklus I skor rata-rata 27 dalam kategori cukup dan siklus II skor rata-rata 38 dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis maka dapat disimpulkan layanan penguasaan konten dengan media *movie* dapat meningkatkan pemahaman tentang pengaruh negatif pemakaian *gadget* saat jam pelajaran pada siswa kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus TA. 2014/2015. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima karena memenuhi indikator keberhasilan. Melihat temuan dilapangan, peneliti memberikan saran kepada: 1) Bagi Kepala Sekolah, dapat di jadikan pedoman bagi Kepala Sekolah dalam menentukan kebijakan berkenaan dengan usaha perbaikan proses pembelajaran. 2) Bagi Guru, pemahaman siswa tentang pengaruh negatif pemakaian *gadget* dapat mengurangi siswa yang sering memakai *gadget* saat jam pelajaran. 3) Bagi Guru BK, memberikan gambaran atau acuan kepada guru pembimbing atau guru BK, dalam memberikan layanan penguasaan konten kepada siswa yang memiliki tingkat pemahaman tentang pengaruh negatif pemakaian *gadget* saat jam pelajaran yang rendah dengan menggunakan media *movie*. 4) Bagi Siswa, dengan menggunakan media pembelajaran *movie* melalui layanan penguasaan konten dapat memberikan gambaran-gambaran secara langsung kepada siswa tentang pengaruh negatif ada saja yang dapat ditimbulkan *gadget* ketika digunakan pada saat jam pelajaran, sehingga pemahaman mereka meningkat dan prestasi siswa membaik. 5) Bagi Peneliti, dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman sebagai seorang calon guru atau konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR GRAFIK	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	11
2.1.1.1 Kegunaan Dari <i>Gadget</i>	12
2.1.1.2 Dampak Positif Dari <i>Gadget (Handphone)</i>	13
2.1.1.3 Dampak Negatif Dari <i>Gadget (Handphone)</i>	14
2.1.2 Layanan Penguasaan Konten.....	16
2.1.2.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten.....	17
2.1.2.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten.....	18
2.1.2.3 Komponen Layanan Penguasaan Konten.....	20
2.1.2.4 Asas Layanan Penuasaan Konten.....	21

2.1.2.5	Pendekatan Dan Teknik Layanan Penguasaan Konten .22	
2.1.2.6	Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten	26
2.1.2.7	Kegiatan Pendukung Layanan Penguasaan Konten.....	27
2.1.3	<i>Movie</i>	27
2.1.3.1	Pengertian <i>Movie</i>	27
2.1.3.2	Jenis Media <i>Movie</i> Atau Film	28
2.1.3.3	Fungsi Media <i>Movie</i>	29
2.1.4	Upaya Meningkatkan Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Melalui Layanan Penguasaan Knten Dengan Media <i>Movie</i>	30
2.2	Kajian Penelitian Yang Relevan	31
2.3	Kerangka Berfikir	33
2.4	Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	37
3.1.1	Setting Penelitian	37
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian	38
3.2	Variabel Penelitian	39
3.2.1	Variabel Bebas	39
3.2.2	Variabel Terikat	39
3.3	Rancangan Penelitian	40
3.3.1	Siklus I.....	41
3.3.2	Siklus II.....	43
3.4	Teknik Pengumpulan Data	46
3.4.1	Observasi	46
3.4.2	Wawancara.....	49
3.4.3	Metode Dokumentasi.....	51
3.5	Instrumen Penelitian.....	82
3.5.1	Pedoman Observasi.....	52
3.5.2	Pedoman Wawancara.....	69
3.6	Analisis Data	71

3.7 Indikator Keberhasilan	72
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Pra Siklus.....	75
4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	84
4.2.1 Siklus I Pertemuan I.....	84
4.2.2 Siklus I Pertemuan II.....	103
4.2.3 Siklus I Pertemuan III	122
4.2.4 Refleksi Siklus I.....	151
4.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	155
4.3.1 Siklus II Pertemuan I.....	155
4.3.2 Siklus II Pertemuan II	173
4.3.3 Siklus II Pertemuan III	191
4.3.4 Refleksi Siklus II.....	221
4.4 Uji Hipotesis Tindakan.....	235
BAB V PEMBAHASAN	237
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan.....	247
6.2 Saran.....	248
DAFTAR PUSTAKA	251
LAMPIRAN	253



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rincian Jadwal Waktu Penelitian	37
3.2 Perencanaan Materi Pada Siklus I dan Siklus II.....	41
3.3 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap Siswa Indikator Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran.....	53
3.4 Kriteria Penskoran	56
3.5 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa	60
3.6 Pedoman Observasi Kolabolator (Guru Pembimbing Terhadap Peneliti) Pada Layanan Penguasaan Konten.....	64
3.7 Pedoman Wawancara Dengan Guru Pembimbing Sebelum Melakukan Layanan Penguasaan Konten.....	69
3.8 Pedoman Wawancara Dengan Guru Pembimbing Setelah Melakukan Layanan Penguasaan Konten.....	70
4.1 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pra Layanan	77
4.2 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pra Layanan.....	79
4.3 Hasil Observasi Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Pra Tindakan Layanan Penguasaan Konten.....	80
4.4 Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus I Pertemuan I	89
4.5 Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus 1 Pertemuan I	91
4.6 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pertemuan I Siklus I.....	94

4.7	Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus I Pertemuan I.....	95
4.8	Hasil Observasi Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Setelah Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan I.....	96
4.9	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus I Pertemuan I.....	100
4.10	Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus I Pertemuan I.....	102
4.11	Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus 1 Pertemuan II.....	108
4.12	Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus 1 Pertemuan II.....	110
4.13	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pada Siklus I Pertemuan II.....	113
4.14	Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pada Siklus I Pertemuan II.....	114
4.15	Hasil Observasi Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Setelah Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan II.....	115
4.16	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus I Pertemuan II.....	119

4.17	Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus I Pertemuan II.....	121
4.18	Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus 1 Pertemuan III.....	126
4.19	Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus I Pertemuan III.....	128
4.20	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pada Siklus I Pertemuan III.....	131
4.21	Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus I Pertemuan III.....	132
4.22	Hasil Observasi Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Setelah Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan III.....	133
4.23	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus I Pertemuan III.....	137
4.24	Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus I Pertemuan I.....	139
4.25	Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus 1.....	140
4.26	Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus 1.....	143

4.27 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Siklus I	146
4.28 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Antusias Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus I.....	148
4.29 Kelemahan Peneliti dan Siswa Pada Tindakan Layanan Penguasaan Konten Siklus I	152
4.30 Hasil Pengamatan Kolaborator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II Pertemuan I.....	160
4.31 Hasil Pengamatan Kolaborator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II Pertemuan I.....	162
4.32 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pada Siklus II Pertemuan I	165
4.33 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus II Pertemuan I	166
4.34 Hasil Observasi Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Setelah Layanan Penguasaan Konten Siklus II Pertemuan I	167
4.35 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus II Pertemuan I.....	170
4.36 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus I Pertemuan II.....	172
4.37 Hasil Pengamatan Kolaborator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II Pertemuan II.....	178

4.38 Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II Pertemuan II.....	180
4.39 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian Gadget Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pada Siklus II Pertemuan II	183
4.40 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pada Siklus II Pertemuan II.....	184
4.41 Hasil Observasi Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Setelah Layanan Penguasaan Konten Siklus II Pertemuan II	185
4.42 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus II Pertemuan II.....	189
4.43 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus II Pertemuan II.....	191
4.44 Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II Pertemuan III	196
4.45 Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II Pertemuan III	198
4.46 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pada Siklus II Pertemuan III	201
4.47 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pada Siklus II Pertemuan III.....	202

4.48 Hasil Observasi Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Setelah Layanan Penguasaan Konten Siklus II Pertemuan III.....	203
4.49 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus II Pertemuan III	207
4.50 Rekap Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus II Pertemuan III	209
4.51 Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II	210
4.52 Hasil Pengamatan Kolabolator (Guru Kelas) terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten pada Siklus II	213
4.53 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Siklus II	216
4.54 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Antusias Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus II	218
4.55 Peningkatan Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Aktifitas Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Siklus I dan Siklus II Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i>	222
4.56 Peningkatan Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Aktifitas Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Siklus I dan <i>Siklus</i> II Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i>	225
4.57 Peningkatan Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus I dan Siklus II	229
4.58 Peningkatan Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Antusias Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus I dan Siklus II	232

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.5 Skema Kerangka Berfikir.....	49
3.2 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	54



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pra Layanan	83
4.2 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Siklus I.....	150
4.3 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Pada Siklus I.....	150
4.4 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Siklus II	220
4.5 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Antusias Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus II	220
4.6 Peningkatan Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus I dan Siklus II	231
4.7 Peningkatan Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	231
4.8 Peningkatan Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Antusias Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus I dan Siklus II	234
4.9 Peningkatan Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Antusias Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus I dan Siklus II	234

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Rincian Jadwal Rencana Penelitian	253
2 Daftar Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus.....	254
3 Hasil Wawancara Dengan Guru Pembimbing Sebelum Melakukan Layanan Penguasaan Konten.....	255
4 Satuan Layanan Bimbingan Konseling Siklus I Pertemuan I.....	257
5 Materi Siklus I Pertemuan I.....	261
6 Laporan Pelaksanaan, Evaluasi, Analisis dan Tindak Lanjut Bimbingan Konseling Siklus I Pertemuan I.....	266
7 Satuan Layanan Bimbingan Konseling Siklus I Pertemuan II	269
8 Materi Siklus I Pertemuan II	273
9 Laporan Pelaksanaan, Evaluasi, Analisis dan Tindak Lanjut Bimbingan Konseling Siklus I Pertemuan II.....	275
10 Satuan Layanan Bimbingan Konseling Siklus I Pertemuan III.....	278
11 Materi Siklus I Pertemuan III	282
12 Laporan Pelaksanaan, Evaluasi, Analisis dan Tindak Lanjut Bimbingan Konseling Siklus I Pertemuan III.....	285
13 Satuan Layanan Bimbingan Konseling Siklus II Pertemuan I	288
14 Materi Siklus II Pertemuan I	292
15 Laporan Pelaksanaan, Evaluasi, Analisis dan Tindak Lanjut Bimbingan Konseling Siklus II Pertemuan I.....	296
16 Satuan Layanan Bimbingan Konseling Siklus II Pertemuan II.....	299
17 Materi Siklus II Pertemuan II	303
18 Laporan Pelaksanaan, Evaluasi, Analisis dan Tindak Lanjut Bimbingan Konseling Siklus II Pertemuan II.....	306
19 Satuan Layanan Bimbingan Konseling Siklus II Pertemuan III.....	309
20 Materi Siklus II Pertemuan III.....	313

21	Laporan Pelaksanaan, Evaluasi, Analisis dan Tindak Lanjut Bimbingan Konseling Siklus I Pertemuan I	314
22	Daftar Absensi Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus I Pertemuan I.....	317
23	Daftar Absensi Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus I Pertemuan II	319
24	Daftar Absensi Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus I Pertemuan III.....	321
25	Daftar Absensi Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus II Pertemuan I	323
26	Daftar Absensi Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus II Pertemuan II.....	325
27	Daftar Absensi Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Siklus II Pertemuan III.....	327
28	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I Pertemuan I.....	329
29	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I Pertemuan I.....	331
30	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I Pertemuan II	333
31	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I Pertemuan II.....	335
32	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I Pertemuan III.....	337
33	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus I Pertemuan III	339
34	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus II Pertemuan I	341

35	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus II Pertemuan I.....	343
36	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus II Pertemuan II.....	345
37	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus II Pertemuan II.....	347
38	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Touch</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus II Pertemuan III.....	349
39	Hasil Pengamatan Kolaborator Terhadap Peneliti Aspek <i>High Tech</i> Dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Siklus II Pertemuan II.....	351
40	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Pra Layanan	353
41	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudu Siklus I Pertemuan I	355
42	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas 5X PBS SMK Taman Siswa Kudu Siklus I Pertemuan II.....	357
43	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudu Siklus I Pertemuan III	359
44	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudu Siklus II Pertemuan I.....	361
45	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudu Siklus II Pertemuan II	363
46	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aspek Pemahaman Tentang Pengaruh Negatif Pemakaian <i>Gadget</i> Saat Jam Pelajaran Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudu Siklus II Pertemuan III	365

47	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus I Pertemuan I.....	367
48	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus I Pertemuan II.....	369
49	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus I Pertemuan III	371
50	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus II Pertemuan I.....	373
51	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus II Pertemuan II	375
52	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktifitas Siswa Kelas X PBS SMK Taman Siswa Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Dengan Media <i>Movie</i> Siklus II Pertemuan III	377
53	Hasil Wawancara Dengan Guru Pembimbing Setelah Melakukan Layanan Penguasaan Konten.....	379
54	Dokumentasi	381
55	Daftar Riwayat Hidup.....	385
56	Surat Pernyataan	386
57	Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	387
58	Surat Permohonan Ujian Skripsi	388
59	Surat Balasan Ijin Penelitian.....	389
60	Kartu Bimbingan	390