



**PENINGKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK MELALUI
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN MENGGUNAKAN TEKNIK
ROLE PLAYING BAGI SISWA KELAS X SMK
ASSA'IDIYYAH 2 MEJOBO KUDUS**

Oleh :

**Muhammad Furqaan Fauzi
201331106**

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



**PENINGKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK MELALUI
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN MENGGUNAKAN TEKNIK
ROLE PLAYING BAGI SISWA KELAS X SMK
ASSA'IDIYYAH 2 MEJOBO KUDUS**

SKRIPSI

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

**Oleh
Muhammad Furqaan Fauzi
NIM. 201331106**

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Seorang prajurit akan mengambil resiko. Hanya pengecut yang selalu memperhitungkan hal buruk”. (Etienne Gerard)

Persembahan:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan kemampuan, kesabaran serta menjadi sumber kekuatan dalam hidupku.
2. Bapak Ahmad Zaeni dan Ibu Iswatun Hasanah yang selalu memberikan dukungan dan mendoakanku.
3. Adik Abdul Rohman Marzuki yang selalu mendukung dan mensuportku.
4. Seluruh teman-teman FKIP BK Angkatan 2013.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Peningkatan Komunikasi Interpersonal Anak Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Bagi Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus Tahun 2018 oleh Muchammad Furqaan Fauzi (2013-31-10) program studi bimbingan dan konseling disetujui untuk diuji.

Kudus, 23 Februari 2018

Pembimbing I


Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

Pembimbing II


Edris Zamroni, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0616069001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus


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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Muchammad Furqaan Fauzi NIM 2013-31-106 ini telah dipertahankan didepan tim penguji pada tanggal Februari 2018

Kudus, 1 Maret 2018

Dewan Penguji



Mengetahui,
Dekan FKIP Universitas Muria Kudus



KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Peningkatan Komunikasi Interpersonal Anak Menggunakan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing bagi Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa’idiyyah 2 Mejobo Kudus”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat berguna bagi penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
2. Bapak Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd Ka Progdi FKIP Bimbingan dan Konseling
3. Bapak Drs. Sucipto, M. Pd., Kons. Dosen Pembimbing 1 yang bersedia membimbing dan memberi motivasi peneliti sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini
4. Bapak Edris Zamroni, S. Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing 2 yang bersedia membimbing dan memberi motivasi peneliti sehingga dapat terselesaikannya skripsi.
5. Seluruh bapak dan ibu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu dan keteladanannya kepada peneliti.

6. Kedua orangtua peneliti dan adik tercinta yang selalu memberikan semangat dan motivasi secara psikis maupun materi dan senantiasa tanpa henti-hentinya memanjatkan doa untuk peneliti
7. Sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu memberikan dukungan serta memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini
8. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Dan senantiasa menambah wawasan, khasanah dan pengalaman baru yang dapat berguna bagi pembaca. Demi kesempurnaan skripsi ini saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan peneliti.

Kudus, Februari 2018
Peneliti

Muhammad Furqaan Fauzi

ABSTRACT

Furqaan Fauzi, Muchammad. 2018. *Improving Children Interpersonal Communication Through Content Mastery Service Using Role Playing Techniques For Students of Class XI Culinary SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus Academic Year 2017/2018.* Essay. Guidance and Counseling Study Program of Faculty of Teaching and Education of Muria Kudus University. Supervising 1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons, 2. Edris Zamroni, S. Pd., M.Pd.

Keywords: Improving Child Interpersonal Communication Through Content Mastery service with Role Playing Technique.

Research Objectives: 1. Describe the implementation of content mastery services in improving interpersonal communication of students of class XI Culinary SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus 2. To know the difference of interpersonal communication skill of class XI Culinary SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus before and after provided content mastery services.

Content mastery service is a counseling service conducted individually or in groups with the aim to provide assistance to students so that students are able to understand, develop and useful in everyday life. In this research the intended content is interpersonal communication skill, where interpersonal communication skill of class XI Culinary SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus is still relatively low. It is seen from the attitude of students who have difficulties in relationships and interact with others, have not been able to influence and change the opinions of others, have not been able to influence and change opinions of others, not understanding themselves and the outside world, has not been able to give influence and changing the opinions of others, there has been no change in attitude of self and others and do not have a suitable place to entertain themselves. By using content mastery service is expected student able to improve interpersonal communication. in this research content mastery services are assisted using role playing techniques that are implemented in the implementation of content mastery services in the hope that students will more easily understand the content or material given to students and students do not feel bored and can enjoy material for the material presented to the students.

The type of research used by researchers is Research Action Guidance and Counseling with quantitative research methods. Objects studied one class of class XI Culinary SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus who have low interpersonal communication skills. Data collection methods conducted by researchers is the method of interviewing, observation, and documentation, so that in the research

process will get accurate data on the problems studied is the lack of interpersonal communication skills of students of class XI Culinary SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus.

Based on the results of research conducted from cycle I to cycle II which each cycle consists of 3 meetings by observing 10 aspects of interpersonal communication indicators. This is evidenced by the results obtained from each observation made before the action and after the provision of services showed that students' interpersonal communication skills have an increase that is in the pre cycle gets an average score of 14.42 with a percentage of 36.05% included in the category is very less (VL), in the first cycle obtained the results of the average score of 26.20 with a percentage of 65.49% in the category enough (E), and in cycle II obtained an average score of 35.30 with 88.23% percentage in the category very good (VG).

In conclusion, that 31 students before content mastery services with role playing, students had low interpersonal communication skills. After the service provided by the researchers with 2 cycles showed an increase. So content mastery with role playing can improve interpersonal communication skill of class XI students of SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus of 2018 academic year. Furthermore, the researcher give suggestion to: 1) Headmaster, with the positive impact of content mastery service with this role playing the principal is expected to use it as the basis of policies that support the implementation of guidance and counseling programs in schools. 2) To the teacher guidance and counseling, expected teachers guidance and counseling can maximize the guidance and counseling services in schools, especially content mastery services. 3) to students, content mastery services with role playing has been proven to improve interpersonal communication skills of grade XI students of SMU Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus. So students should already realize how important interpersonal communication skills in social life.4) For Researchers, can provide additional knowledge and experience as a prospective teacher or counselor in providing guidance and counseling services, especially the effectiveness of content mastery services with role playing to improve students' interpersonal communication skills.

ABSTRAK

Furqaan Fauzi, Muhammad. 2018. *Peningkatan Komunikasi Interpersonal Anak Melalui Layanan Penguasaan Konten Menggunakan Teknik Role Playing Bagi Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2017/2018.* Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing 1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons, 2. Edris Zamroni, S. Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Peningkatan Komunikasi Interpersonal Anak Melalui layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing.

Tujuan Penelitian: 1. Mendeskripsikan pelaksanaan layanan penguasaan konten dalam peningkatan komunikasi interpersonal siswa kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus, 2. Untuk mengetahui perbedaan ketrampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten.

Layanan penguasaan konten adalah suatu layanan bimbingan konseling yang dilakukan secara individu maupun kelompok dengan tujuan untuk memberikan bantuan kepada siswa sehingga siswa mampu memahami, mengembangkan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini konten yang dimaksudkan adalah ketrampilan komunikasi interpersonal, dimana ketrampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus masih tergolong rendah. Hal itu terlihat dari sikap siswa yang kesulitan dalam menjalin hubungan dan berinteraksi dengan orang lain, belum mampu memberikan pengaruh dan mengubah pendapat orang lain, belum mampu memberikan pengaruh dan mengubah pendapat orang lain, belum memahami diri sendiri dan dunia luar, belum mampu memberikan pengaruh dan mengubah pendapat orang lain, belum ada perubahan sikap diri sendiri dan orang lain serta tidak memiliki tempat yang sesuai untuk menghibur diri. Dengan menggunakan layanan penguasaan konten diharapkan siswa mampu meningkatkan komunikasi interpersonal. pada penelitian ini layanan penguasaan konten dibantu menggunakan teknik *role playing* yang dimaksudkan dalam proses pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan harapan siswa akan lebih mudah memahami konten atau materi yang diberikan kepada siswa dan siswa tidak merasa bosan serta dapat menikmati materi demi materi yang disampaikan kepada siswa.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling dengan metode penelitian kuantitatif. Objek yang

diteliti satu kelas yaitu kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus yang memiliki ketrampilan komunikasi interpersonal rendah. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah metode wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga dalam proses penelitian nantinya mendapatkan data yang akurat terhadap permasalahan yang diteliti yaitu kurangnya ketrampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari siklus I ke siklus II yang setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dengan mengamati 10 aspek indicator komunikasi interpersonal. Hal ini terbukti dengan hasil yang diperoleh dari setiap observasi yang dilakukan sebelum tindakan dan setelah pemberian layanan tersebut memperlihatkan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal siswa mengalami peningkatan yaitu pada pra siklus mendapat skor rata-rata 14,42 dengan persentase 36,05% termasuk dalam kategori sangat kurang (SK), pada siklus I memperoleh hasil skor rata-rata 26,20 dengan persentase 65,49% dalam kategori cukup (C), dan pada siklus II memperoleh hasil skor rata-rata 35,30 dengan persentase 88,23% dalam kategori sangat baik (SB).

Kesimpulan, bahwa 31 siswa sebelum layanan penguasaan konten dengan *role playing*, siswa memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah. Setelah diberikan layanan yang dilakukan oleh peneliti dengan 2 siklus tersebut menunjukkan adanya peningkatan. Jadi layanan penguasaan konten dengan *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus tahun ajaran 2018. Selanjutnya peneliti menyampaikan saran kepada: 1) Kepala sekolah, dengan adanya dampak positif layanan penguasaan konten dengan *role playing* ini di harapkan kepala sekolah menggunakan sebagai dasar kebijakan yang mendukung pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah. 2) Kepada Guru bimbingan dan konseling, di harapkan guru bimbingan dan konseling dapat memaksimalkan pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah terutama layanan penguasaan konten. 3) kepada siswa, layanan penguasaan konten dengan *role playing* telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus. Sehingga siswa sudah seharusnya menyadari betapa pentingnya keterampilan komunikasi interpersonal dalam kehidupan social. 4) Bagi Peneliti, dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru atau konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling, khususnya efektifitas layanan penguasaan konten dengan *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAM MOTTO	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxvii
DAFTAR GRAFIK.....	xxviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Maslah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.4.2.1 Bagi Siswa	6

1.4.2.2 Bagi Guru BK	6
1.4.2.3 Bagi Peneliti	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional	7
1.6.1 Komunikasi Interpersonal	7
1.6.2 Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik <i>Role Playing</i>	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Interpersonal	11
2.1.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal	11
2.1.2 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal	12
2.1.3 Tujuan Komunikasi Interpersonal.....	16
2.1.4 Unsur-Unsur dalam Komunikasi Interpersonal	18
2.2 Layanan Penguasaan Konten	23
2.2.1 Pengertian Penguasaan Konten.....	23
2.2.2 Tujuan Penguasaan Konten.....	24
2.2.2.1 Tujuan Umum	24
2.2.2.2 Tujuan Khusus	24
2.2.3 Komponen Penguasaan Konten	26
2.2.4 Asas Penguasaan Konten	28
2.2.5 Pendekatan, Strategi, dan Teknik Penguasaan Konten	29
2.2.6 Oprasionalisasi Layanan Pengauasan Konten.....	34
2.3 Teknik <i>Role Playing</i>	35
2.3.1 Pengertian Teknik <i>Role Playing</i>	35

2.3.2 Tujuan <i>Role Playing</i>	38
2.3.4 Tahap-Tahap <i>Role Playing</i>	38
2.4 Kajian Penelitian Relevan	40
2.5 Kerangka Berfikir	44
2.6 Hipotesis Penelitian	47
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	47
3.1.1 Setting Penelitaian	47
3.1.2 Waktu Penelitian	48
3.1.3 Tempat Penelitian	48
3.2 Variabel Penelitian.....	49
3.3 Rancangan Penelitian.....	50
3.3.1 Perencanaan Siklus I dan Siklus II.....	51
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan	52
3.3.3 Observasi	53
3.3.4 Refleksi.....	54
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.4.1 Metode Observasi.....	55
3.4.1.1 Pengertian Observasi	55
3.4.1.2 Tujuan Observasi	56
3.4.1.3 Jenis-jenis Observasi.....	56
1.4.2 Metode Wawancara.....	74
1.4.2.1 Pengertian Wawancara.....	74

1.4.2.2 Tujuan Wawancara	75
1.4.2.3 Macam-macam Wawancara.....	76
1.4.3 Metode Dokumentasi	80
3.4.3.1 Pengertian Dokumentasi	80
3.4.3.2 Tujuan Dokumentasi.....	80
3.5 Analisi Data	81
3.7 Indikator Keberhasilan.....	84
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Hasil Penelitian Pra Siklus	87
4.2 Siklus I	91
4.2.1 Pelaksanaan Penelitian Siklus I	91
4.2.1.1 Perencanaan Siklus I	91
4.2.1.3 Pengamatan Tindakan Siklus I Pertemuan 1	96
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian Siklus I Pertemuan 2	103
4.2.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2	103
4.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2	104
4.2.2.3 Pengamatan Tindakan Siklus I Pertemuan 2	106
4.2.3 Pelaksanaan Penelitian Siklus I Pertemuan 3	112
4.2.3.1 Perencanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 3	112
4.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 3	113
4.2.3.3 Pengamatan Tindakan Siklus I Pertemuan 3	115
4.2.4 Pengamatan Tindakan Observasi Keseluruhan Siklus I	121
4.2.5 Refleksi Siklus I.....	129

4.3 Siklus II.....	130
4.3.1 Pelaksanaan Penelitian Siklus II	130
4.3.1.1 Perencanaan Siklus II.....	131
4.3.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 1	131
4.3.1.3 Pengamatan Tindakan Siklus II Pertemuan 1	131
4.3.2.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 2	140
4.3.2.2 Pengamatan Tindakan Siklus II Pertemuan 2	143
4.3.3.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 3	149
4.3.3.2 Pengamatan Tindakan Siklus II Pertemuna 3	152
4.3.4 Pengamatan Tindakan Observasi Siklus II Keseluruhan	158
4.3.5 Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II	166
4.3.6 Refleksi Siklus II.....	178
4.3 Simpulan	178
4.4 Uji Hipotesis Tindakan	179
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Pembahasan Siklus I	180
5.1.1 Aktivitas Peneliti.....	181
5.1.2 Aktivitas Siswa	184
5.2 Pembahasan Siklus II.....	185
5.2.1 Aktivitas Peneliti.....	185
5.2.2 Aktivitas Siswa	187
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan	189

6.2 Saran	190
DAFTAR PUSTAKA	192



DAFTAR TABEL

3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	46
3.2 Perencanaan Materi Pada Siklus I dan Siklus II Bagi Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2017/2018	50
3.3 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2017/2018	56
3.4 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	57
3.5 Kriteria Penilaian Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i>	62
3.6 Pedoman Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i>	64
3.7 Kriteria Penilaian Observasi Ko0labolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i>	64
3.8 Pedoman Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i>	67
3.9 Pedoman Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Laynan Penguasaan Konten dengan Sentuhan <i>High-Touch</i>	68
3.10 Kriteria Penilaian Observasi Terhadap Penelitoi dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan sentuhan <i>High-tech</i>	70

3.11 Kriteria Penilaian Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Memberikan Layanan Penguasaan Konten.....	72
3.12 Kisi-kisi Penilaian Wawancara Terhadap Peserta Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i> bagi Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	75
3.13 Pedoman Wawancara Terhadap Guru Bimbingan dan Konseling Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	76
3.14 Pedoman Wawancara Terhadap Guru Bimbingan dan Konseling SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	77
4.1 Hasil Observasi Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus Tentang Komunikasi Interpersonal	86
4.2 Rekapa Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	88
4.3 Hasil Observasi Penelitian Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus Keterampilan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 1	93
4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1	94
4.5 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 1	95
4.6 Kriteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	96

4.7 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 1 <i>High-Touch</i>	96
4.8 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 1 <i>High-Tech</i>	97
4.9 Kriteria Penilaian Observasi Kolabolator terhadap Peneliti	99
4.10 Hasil Observasi Penelitian Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus Keterampilan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 2	103
4.11 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2	104
4.12 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 2	104
4.13 Kriteria Penilaian Observasi Kolabolator TerhadapPeneliti	105
4.14 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 2 <i>High-Touch</i>	105
4.15 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 2 <i>High-Tech</i>	107
4.16 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	108

4.17 Hasil Observasi Penelitian Siswa Kelas XI Tata Boga Ketrampilan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 3	112
4.18 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 3.....	113
4.19 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 3	114
4.20 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	114
4.21 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 3 <i>High-Touch</i>	115
4.22 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 3 <i>High-Tech</i>	116
4.23 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	118
4.24 Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga Mengenai Ketrampilan Komunikasi Interpersonal Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I	119
4.25 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Layanan Penguasaan Konten Teknik <i>Role Playing</i>	120
4.26 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I <i>High-Touch</i>	122

4.27 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I <i>High-Tech</i>	124
4.28 Kelemahan Peneliti dan Siswa Pada Pemberian Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> pada Siklus I.....	127
4.29 Hasil Observasi Penelitian Siswa Kelas XI Tata Boga Ketrampilan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Layanannya Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 1	132
4.30 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I	133
4.31 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 1	134
4.32 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	134
4.33 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 1 <i>High-Touch</i>	135
4.34 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 1 <i>High-Tech</i>	136
4.35 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	138
4.36 Hasil Observasi Penelitian Siswa Kelas XI Tata Boga Ketrampilan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Layanannya Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 2	141

4.37 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2	142
4.38 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 2	142
4.39 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	143
4.40 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 2 <i>High-Touch</i>	144
4.41 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 2 <i>High-tech</i>	145
4.42 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	146
4.43 Hasil Observasi Penelitian Siswa Kelas XI Tata Boga Ketrampilan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 3	150
4.44 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 3.....	151
4.45 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 3	151
4.46 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	152
4.47 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 3	153

4.48 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 3 <i>High-Tech</i>	154
4.49 Kreteria Penilaian Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti	155
4.50 Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus.....	156
4.51 Kriteria Penilaian Observasi	157
4.52 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Melaksanakan Layanan	158
4.53 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II <i>High-Touch</i>	160
4.54 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II <i>High-Tech</i>	162
4.55 Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus.....	164
4.56 Aktifitas Peneliti dalam Layanan Penguasaan Konten dengan <i>Role Playing</i> Siklus I dan Siklus II.....	167
4.57 Aktifitas Peneliti mengnggunakan Sentuhan <i>High-touch</i> dalam Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i>	169

4.58 Aktifitas Peneliti menggunakan Sentuhan High-tech dalam Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i>	171
4.3.1 Hasil Akhir Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling.....	175



DAFTAR GAMBAR

2.1 Skema Kerangka Berfikir Peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui layanan Penguasaan Konten Pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	43
3.1 Hubungan variabel bebas – terikat.....	48
4.1 Pelaksanaan Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing dengan Materi Definisi Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 1.....	91
4.2 Pelaksanaan Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing dengan Materi Bentuk-bentuk Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 2.....	100
4.3 Pelaksanaan Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing dengan Materi Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 3.....	109
4.4 Pelaksanaan Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing pada Siklus II Perteman 1	128
4.5 Pelaksanaan Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing pada Siklus II Pertemuan 2	137
4.6 Pelaksanaan Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing pada Siklus II Pertemuan 3	146

DAFTAR GRAFIK

4.1 Kondisi Awal Ketrampilan Komunikasi Interpersonal Pra Siklus	88
4.2 Peningkatan Ketrampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	119
4.3 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneli dalam Pelaksanaan Layanan Penggunaan Konten dengan Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	121
4.4 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap High-Touch Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan pada Siklus I	123
4.5 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap High-Tech Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan pada Siklus I	125
4.6 Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal menggunakan Layanan Penggunaan Konten dengan Teknik Role Playing pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	155
4.7 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Proses Pelaksanaan Layanan	157
4.8 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap High-Touch Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan pada Siklus II	159
4.9 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap High-Tech Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan pada Siklus II	162
4.10 Perbandingan Hasil Observasi Terhadap Siswa Secara Keseluruhan	164

4.11 Aktifitas Peneliti dalam Layanan Penguasaan Konten dengan Role playing.....	166
4.12 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap High-Touch Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan pada Siklus II.....	169
4.13 Hasil Observasi Kolabolator Terhadap High-Tech Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan pada Siklus I dan II.....	172



DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Nama Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus 2018	188
2. Hasil Wawancara dengan Guru BK Tentang Komunikasi Interpersonal Siswa Pra Siklus.....	189
3. Hasil Wawancara dengan Guru BK Tentang Komunikasi Interpersonal Siswa Setelah Menerima layanan	190
4. Satuan Layanan Bimbingan Klasikal Siklus I Pertemuan 1	192
5. Materi Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 1	195
6. Pelaksanaan Sosiodrama (<i>role playing</i>) Siklus I Pertemuan 1	198
7. Laporan Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Format Klasikal Siklus I Pertemuan 1	202
8. Satuan Layanan Bimbingan Klasikal Siklus I Pertemuan 2	204
9. Materi Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 2	206
10. Pelaksanaan Sosiodrama (<i>role playing</i>) Siklus I Pertemuan 2	209
11. Laporan Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Format Klasikal Siklus I Pertemuan 2	214
12. Satuan Layanan Bimbingan Klasikal Siklus I Pertemuan 3	216
13. Materi Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 3	219
14. Pelaksanaan Sosiodrama (<i>role playing</i>) Siklus I Pertemuan 3	223
15. Laporan Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Format Klasikal Siklus I Pertemuan 3	228
16. Satuan Layanan Bimbingan Klasikal Siklus II Pertemuan 1	230

17. Materi Komunikasi Interpersonal Siklus II Pertemuan 1.....	232
18. Pelaksanaan Sosiodrama (<i>role playing</i>) Siklus II Pertemuan 1	234
19. Laporan Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Format Klasikal Siklus II Pertemuan 1	238
20. Satuan Layanan Bimbingan Klasikal Siklus II Pertemuan 2	240
21. Materi Komunikasi Interpersonal Siklus II Pertemuan 2.....	242
22. Pelaksanaan Sosiodrama (<i>role playing</i>) Siklus II Pertemuan 2	245
23. Laporan Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Format Klasikal Siklus II Pertemuan 2	250
24. Satuan Layanan Bimbingan Klasikal Siklus II Pertemuan 3	252
25. Materi Komunikasi Interpersonal Siklus II Pertemuan 3.....	255
26. Pelaksanaan Sosiodrama (<i>role playing</i>) Siklus II Pertemuan 3	258
27. Laporan Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Format Klasikal Siklus II Pertemuan 3	263
28. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 1	265
29. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 2	267
30. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siklus I Pertemuan 3	269

31. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siklus II Pertemuan 1	271
32. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siklus II Pertemuan 2	273
33. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Assa'idiyyah 2 Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siklus II Pertemuan 3	275
34. Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Siklus I Pertemuan 1	277
35. Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Siklus I Pertemuan 2	279
36. Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Siklus I Pertemuan 3	281
37. Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Siklus II Pertemuan 1	283
38. Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Siklus II Pertemuan 2	285
39. Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Siklus II Pertemuan 3	287
40. Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Memberikan Sentuhan <i>High-Touch</i> dan <i>High-Tech</i> Siklus I	289

41. Hasil Observasi Kolabolator Terhadap Peneliti dalam Memberikan Sentuhan <i>High-Touch</i> dan <i>High-Tech</i> Siklus II.....	298
42. Pernyataan	
43. Riwayat Hidup Penulis	
44. Keterangan Selesai Bimbingan	
45. Permohonan Ujian Skripsi	
46. Surat Keterangan Ijin Penelitian FKIP UMK	
47. Surat Keterangan Praktik dari SMK Assa'idiyyah 2 Mejobo Kudus	
48. Lembar Konsultasi	
49. Foto-Foto	

