

**PENGARUH PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN  
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS  
VIII D SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1439 H/2017 M**

**PENGARUH PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN  
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS  
VIII D SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling



**Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd. I**

**Pembimbing II: Defriyanto, SIQ., M. Ed**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1439 H/2017 M**



## ABSTRAK

### PENGARUH PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII D SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:  
**Fiki Andreyanto**

Kreativitas belajar yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya yang dikombinasikan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya yang berkaitan dengan aspek kecakapan, keterampilan, sikap, harga diri, watak, dan penyesuaian diri seseorang. Akan, tetapi banyak peserta didik yang kurang memahami pentingnya kreativitas belajar bahkan memiliki kreativitas belajar tidak terkecuali peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, sehingga diperlukan upaya untuk mengatasi kreativitas belajar peserta didik yang rendah melalui pelaksanaan layanan penguasaan konten. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-grup pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan penelitian ini adalah sebanyak 22 peserta didik dari kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 yang memiliki kreativitas belajar dalam kategori rendah. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar angket, wawancara dan dokumentasi.

Hasil perhitungan rata-rata skor kreativitas belajar sebelum mengikuti layanan penguasaan konten adalah 44,36 dan setelah mengikuti layanan penguasaan konten menjadi 88,63. Dari hasil uji-t dengan  $df= 21$  dengan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,080 dan diperoleh  $t_{hitung}= -28.354$ . Dikarenakan  $t_{hitung}= -28,354$  pada derajat kebebasan ( $df$ ) 21, kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel} 0.05= 2,080$  dengan ketentuan harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $-44,273 \geq 2,080$ ), hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka layanan penguasaan konten terhadap peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Untuk itu guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat menggunakan layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** *Layanan Penguasaan Konten, Kreativitas Belajar*





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)703260

**PERSETUJUAN**

**Skripsi : PENGARUH PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN  
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS  
VIII D SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN  
PELAJARAN 2017/2018**

**Nama : Fiki Andreyanto**  
**NPM : 1311080116**  
**Jurusan : Bimbingan dan Konseling**  
**Fakultas: Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd. I**  
NIP. 196812051994032001

Pembimbing II

**Defriyanto, SIQ., M. Ed**  
NIP. 197803192008011012

Mengetahui  
Ketua Jurusan Bimbingan Konseling

**Andi Thahir, M. A., Ed. D**  
NIP. 197604272007011015





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi: **“PENGARUH PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII D SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018.”** Disusun Oleh **Fiki Andreyanto, NPM: 1311080116,** Jurusan: **Bimbingan dan Konseling,** Telah Dujikan Dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pada Hari/Tanggal:

**TIM MUNAQASYAH**

Ketua Tim : Andi Thahir, M. A., Ed. D

Sekretaris : Iip Sugiharta, M, Si

Penguji Utama : Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum

Penguji Pendamping I : Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd. I

Penguji Pendamping II: Defriyanto, SIQ., M. Ed

**Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**D. H. Chairul Anwar, M. Pd**  
NIP. 19560810 198703 1 001



## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ<sup>ط</sup>

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri (QS. Ar-Ra’d: 11).”<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Tim Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemah* (Kiara Condong: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 1987), h. 250

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu saya tercinta, Bapak Hamdani dan Ibu Dewi Purwanti atas segala hal yang telah kalian berikan, atas untaian doa yang tak pernah henti, atas keridhaan kalian sehingga anak kalian dipermudahkan oleh Dzat Yang Maha Rahman dan Rohim dalam menorehkan kehidupan ini. Terima kasih atas nasehat, kasih sayang, pengorbanan dan dorongan untuk menyelesaikan karya ini. Semoga karya ini dapat menjadi salah satu wujud bakti dan ungkapan rasa terima kasih yang tak terhingga.
2. Adik-adik saya, Avita khairunnisa dan Naufal Ridho Setiawan yang menjadi semangat saya untuk terus belajar agar saya bisa menjadi kakak yang terbaik untuk kalian.
3. Keluarga besar H. Dul Basir & keluarga besar H. Sukarni yang menjadi sumber kebahagiaan dan kekuatan bagi saya.
4. Teman-teman Jurusan Bimbingan Konseling Angkatan 2013 yang saling memberi semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Almamater saya tercinta UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

## RIWAYAT HIDUP

Fiki Andreyanto, dilahirkan di Desa Giri Klopo Mulyo Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 30 Agustus 1994, anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Ayahanda Hamdani dan Ibunda Dewi Purwanti.

Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 1 Sukoharjo dan selesai pada tahun 2006. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sekampung dan selesai pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di Madrasah Aliyah Ma'arif NU 5 Sekampung dan selesai tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan belajar montir mobil diesel dan sepeda motor di LPK Dinamis Metro dan selesai tahun 2013. Setelah itu pada tahun yang sama penulis diterima sebagai Mahasiswa IAIN Raden Intan Lampung yang sekarang telah berganti menjadi UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan Konseling Program Strata Satu (S-1) melalui jalur seleksi penerimaan mahasiswa baru (SPMB) IAIN Raden Intan Lampung 2013/2014.

Pada tahun 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Majapahit, Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah selama 40 hari. Kemudian pada tahun yang sama penulis juga melaksanakan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung selama 2 bulan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penelitian yang berjudul “Pengaruh Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018”

Sholawat serta salam diperuntukkan kepada Nabi besar Muhammad SAW dan para sahabat, keluarga serta pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agama-nya. Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari tugas untuk menyelesaikan pendidikan S1 dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, sebagai berikut:

1. Dr. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Pembantu Dekan dan Stafnya yang telah memberi kemudahan sehingga dapat menempuh ujian sarjana pendidikan.
2. Andi Thahir, M. A, Ed. D selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Ahmad Fauzan, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd. I selaku pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Defriyanto, SIQ., M. Ed, M. Pd selaku pembimbing 2 yang selalu sabar membimbing dan memberi pengarahan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bimbingan Konseling yang telah banyak memberi pengetahuan dan pengalaman penulis dalam menyelesaikan pendidikan dalam ilmu pendidikan bimbingan konseling ini dengan baik.

7. Pihak perpustakaan yang telah meminjamkan buku-bukunya dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Wahdiyana ST. M. Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Dra Hj. Sri Helda M. M serta Bapak Suratmono S. Pd selaku Guru bimbingan konseling di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung yang telah banyak memberikan pengarahan selama penelitian di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.
9. Seluruh Peserta Didik di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.
10. Teman-teman saya jurusan Bimbingan Konseling angkatan 2013 khususnya kelas C beserta adik-adik saya di jurusan BK yang selalu membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.
11. Teman-teman baik saya Imas Anggraini, Evita Sari, Munik Yuni Artika, Amelia, Ega Fitriani, Upi Jayanti, Syamsul Adi Arifin, Rudi Febrianto, Novi Alvianita, Rahmawati Dewi, Arif Hanafi, Almarhum Putri Mulyasari yang selalu membantu saya dan senantiasa mendukung, memotivasi dalam mengerjakan skripsi ini.

Semoga bantuan yang tulus dari berbagai pihak, mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Dengan mengucapkan Alhamdulillahilalamin, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, terutama bagi kemajuan pendidikan pada masa sekarang ini. Amin yarobbalamin.

Bandar Lampung,                      Oktober 2017  
Penulis,

**FIKI ANDREYANTO**  
**NPM. 1311080116**



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten .....	13
1. Pengertian Layanan Penguasaan Konten .....	13
2. Tujuan Layanan Penguasaan Konten .....	15
3. Fungsi Layanan Penguasaan Konten.....	15
4. Komponen Layanan Penguasaan Konten.....	17

5. Isi Layanan Penguasaan Konten .....	18
6. Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten.....	18
7. Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten.....	20
B. Kreativitas Belajar Peserta Didik .....	22
1. Pengertian Kreativitas Belajar.....	22
2. Ciri-Ciri Kreativitas Belajar .....	25
3. Cara-Cara Mengembangkan Kreativitas Belajar.....	27
C. Pengaruh Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik .....	29
D. Kerangka Pikir .....	30
E. Penelitian Relevan.....	31
F. Hipotesis.....	32

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Desain Penelitian.....	34
C. Variabel Penelitian.....	35
D. Hubungan Antar Variabel.....	37
E. Definisi Operasional .....	37
F. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling .....	38
G. Teknik Pengumpulan Data .....	40
H. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
I. Pengujian Intrumen Penelitian.....	44
J. Tehnik Analisis Data .....	46
K. Rancangan Perlakuan.....	47

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	50
B. Uji Hipotesis .....	56

C. Hasil Uji t <i>Paired Sample</i> .....	57
D. Deskripsi Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan konten Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik .....	64
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	70
F. Keterbatasan Penelitian .....	72

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	74
B. Saran.....	75

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas VIII D .....	7
3.1. Populasi .....	40
3.2. Skor Alternatif Jawaban .....	42
3.3. Kriteria Percaya Diri .....	44
3.4. Kisi-Kisi Kreativitas Belajar Peserta Didik .....	45
4.1. Kriteria Gambaran Umum Kreativitas Belajar .....	51
4.2. Hasil <i>Pretest</i> Kreativitas Belajar .....	51
4.3. Hasil <i>Posttest</i> Kreativitas Belajar .....	52
4.4. Deskripsi Data <i>Pretest, Posttest dan Gain Score</i> .....	53
4.5. Hasil Presentase Skor .....	55
4.6. Uji T <i>Paired Sample</i> .....	57
4.7. Uji T Pada Indikator Selalu Ingin Tahu .....	58
4.8. Uji T Pada Indikator Percaya Diri .....	59
4.9. Uji T Pada Indikator Memiliki Sifat Mandiri .....	60
4.10. Uji T Pada Indikator Berani Berpendapat .....	61
4.11. Uji T Pada Indikator Berani Mencoba .....	62
4.12. Hasil Uji Normalitas .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berfikir.....	31
3.1. Desain Penelitian.....	36
3.2. Hubungan Antar Variabel .....	38
4.1. Hasil Sebelum dan Sesudah Diberikan Layanan .....	55
4.2. Presentase Skor Perubahan Tiap Indikator .....	56
4.3. Rata-Rata Hasil <i>Pretest-Posttest</i> .....	58
4.4. Rata-Rata Pada Indikator Selalu Ingin Tahu.....	59
4.5. Rata-Rata Pada Indikator Percaya Diri .....	60
4.6. Rata-Rata Pada Indikator Sifat Mandiri.....	61
4.7. Rata-Rata Pada Indikator Berani Berpendapat .....	62
4.8. Rata-Rata Pada Indikator Berani Mencoba.....	63



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Untuk itu pendidikan merupakan dasar dari perkembangan masyarakat dan harus disertai dengan tujuan yang telah ditentukan agar dapat berjalan dengan baik. Sebagaimana dalam UU SISDIKNAS NO. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, di masyarakat, dan negara.”<sup>1</sup>

Proses pendidikan di sekolah tidak lain dimaksudkan untuk mendewasakan peserta didik dalam kaitannya dengan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka dalam prosesnya pembelajaran di sekolah harus mampu membentuk peserta didik yang kreatif, memiliki ide dan gagasan yang terus berkembang untuk mencapai perubahan diri yang diharapkan, hal ini telah dijelaskan dalam Surat An-Nahl Ayat 78 sebagai berikut:

---

<sup>1</sup>Tim Penyusun, *Undang-Undang SISDIKNAS Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Fokus Media, 2013), h. 3.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui suatu apapun dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu dapat bersyukur."<sup>2</sup>*

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa manusia lahir, sekalipun tidak mengetahui sesuatupun, tetapi oleh Allah telah di beri potensi, dimana potensi tersebut harus disyukuri dengan cara mengembangkannya secara kreatif, dengan kreatiflah baik yang mempunyai bakat atau yang tidak antara individu dan yang lainnya akan dapat berkembang secara wajar walaupun diantara mereka terdapat perbedaan baik bentuk, jenis maupun derajat.

Menurut Elizabeth B. Hurlock kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru. Ia dapat berupa kegiatan imajinasi atau pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman. Mencangkup informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas merupakan sebuah proses, bukan hasil.<sup>3</sup> Menurut Prof. Dr. Utami Munandar kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya.

Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa

<sup>2</sup>Tim Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemah* (Kiara Condong: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 1987), h. 275.

<sup>3</sup>Sadirman A. M, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 20-21.

kemampuan kreativitas seseorang dapat ditingkatkan melalui pendidikan.<sup>4</sup> Jadi dari pendapat para ahli di atas bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan pemikiran atau ide-ide baru yang baik berupa gagasan dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan peluang dimana kreativitas dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Dalam Alqur'an Surat Az-Zumar Ayat 9 juga diterangkan bagaimana sifat kreatif itu sebagai berikut:

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءَأَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

*Artinya: (Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.<sup>5</sup>*

Dalam ayat ini kita bisa ambil kesimpulan bahwa kreatif juga bisa diartikan sebagai ketekunan, kerajinan, dan bagaimana kita mengetahui sesuatu yang baru. Banyak sekali contoh perilaku kreatif yang terjadi dalam kehidupan kita sehari-hari, namun sayangnya kita jarang menelaahnya lebih luas.

Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak karena mereka sudah mulai menyadari betapa pentingnya kreativitas. Untuk itulah, kreativitas mulai dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan dengan

<sup>4</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 12.

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *Loc. Cit.* h. 459.



membuat inovasi-inovasi model pembelajaran baru yang lebih mengaktifkan siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajarnya.<sup>6</sup>

Belajar dianggap sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Selanjutnya ada yang mendefinisikan “belajar adalah berubah.” Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Belajar menurut teori Sardiman mendefinisikan bahwa proses belajar pada prinsipnya bertumpu pada struktur kognitif, yakni penataan fakta, konsep serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik.<sup>7</sup>

Menurut Abdurrahman dan Mulyono “belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.” Terjadinya perubahan dalam situasi tertentu seiring isi ingatan yang membuat belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.<sup>8</sup>

Mengutip kesimpulan dari pendapat di atas bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya yang

---

<sup>6</sup>Rika Purwanti, *Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Kontekstual Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn Tepisari 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010*. file:///C:/Users/my/Downloads/skripsi.pdf, h. 14.

<sup>7</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan anak* (Ciracas, Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), h. 2-5.

<sup>8</sup>Siagian, Roida Eva Flora. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 2.2* (2015), h. 124.

dikombinasikan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya yang berkaitan dengan aspek kecakapan, keterampilan, sikap, harga diri, watak, dan penyesuaian diri seseorang. Upaya menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat dilakukan dengan mendorong siswa untuk mengekspresikan dirinya melalui berbagai cara seperti dengan memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan perasaan, keinginan, dan gagasannya, menciptakan lingkungan kelas sebagai sumber belajar yang menyenangkan.

Proses yang terjadi dalam pelaksanaan pendidikan dipengaruhi oleh kemampuan berpikir, maka manusia akan dapat melakukan kegiatan belajar dengan hasil yang diharapkan. Dalam hal ini aspek kreativitas sangat diperlukan dalam upaya tersebut, karena tanpa adanya kreativitas, maka penyerapan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan akan berjalan lambat. Tak seorang pun akan mengingkari bahwa kemampuan-kemampuan dan ciri-ciri kepribadian sampai tingkat tertentu dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah.<sup>9</sup> Upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah melakukan inovasi pembelajaran agar pembelajaran tersebut menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>10</sup> Disinilah dibutuhkan peran guru Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan kreativitas belajar terhadap peserta didik, salah satunya ialah dengan menerapkan layanan penguasaan konten.

Menurut Supriyo “penguasaan konten yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan

---

<sup>9</sup>Utami Munandar, *Op. Cit.* h. 11.

<sup>10</sup>Suryati, “Pengaruh Asesmen Kinerja Dalam Model Pembelajaran Arias Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah.” *Unnes Journal Of Mathematics Education* (2013), h. 8.

kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya.”<sup>11</sup> Dengan penguasaan konten ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan data awal yang diperoleh pada saat pra penelitian pada tanggal 31 januari 2017 di kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, dengan melihat beberapa indikator yang dikemukakan oleh Rika Purwanti tentang peserta didik yang mempunyai kreativitas dalam belajarnya sebagai berikut: a) Selalu ingin tahu atau memiliki dorongan ingin tahu yang kuat, b) Memiliki harga diri dan percaya diri yang tinggi, c) Memiliki sifat mandiri, d) Memiliki sifat asertif (berani berpendapat), e) Keberanian dalam mengambil resiko atau berani mencoba.<sup>12</sup> Masalah mengenai kreativitas belajar yang rendah pada peserta didik dapat dilihat dari ciri-ciri atau indikator yang ditemukan dari hasil dokumentasi guru Bimbingan Konseling SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung. Dari populasi peserta didik kelas VIII yang berjumlah 171 peserta didik. Menurut Guru BK di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung peserta didik yang masih rendah kreativitas belajarnya terdapat pada kelas VIII D dengan populasi peserta didik sebanyak 30, terlihat ada 22 peserta didik yang mempunyai kreativitas belajar rendah, dapat diketahui pada tabel 1 berikut:

---

<sup>11</sup>Hari Nugroho, *Pemahaman Guru Bk tentang Layanan Bimbingan Dan Konseling (Bk) Format Klasikal Di Smp Se-Kota Semarang (Penelitian Pada Pemahaman Guru Bk Tentang Layanan Bk Format Klasikal tahun ajaran 2015/2016)*. Diss. Universitas Negeri Semarang, 2016. h. 32-33.

<sup>12</sup>Rika Purwanti, *Op. Cit.* h. 10.

**Tabel 1**  
**Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas VIII D**

No	Indikator	Permasalahan	Jumlah	Presentase
1	Selalu ingin tahu	Tidak memperhatikan guru menyampaikan materi	4	18,18 %
2	Memiliki harga diri dan percaya diri	Minder pada saat pendapatnya di salahkan oleh temannya	4	18,18 %
3	Memiliki sifat mandiri	Bergantung kepada orang lain	5	22,72 %
4	Memiliki sifat asertif (berani berpendapat)	Tidak berani mengekspresikan diri	6	27,27 %
5	Berani mencoba <sup>13</sup>	Takut untuk mengerjakan tugas didepan	3	13,63 %
			22	100 %

*Sumber: Data Hasil Dokumentasi Guru BK Di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung*

Berdasarkan hasil Tabel 1 telah terlihat dimana terdapat 22 peserta didik yang mengalami kreativitas belajar rendah di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung tepatnya di kelas VIII D, menurut guru BK yang ada di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung bahwa anak kelas VIII D termasuk dalam golongan anak-anak pasif, peserta didik lebih banyak diam ketika diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi yang disampaikan, tidak mau menanggapi apa yang ditanyakan oleh guru, selalu bergantung pada temannya pada saat diberikan tugas dan tidak brani untuk maju kedepan mengerjakan tugas.”<sup>14</sup>

Hal serupa juga dikatakan oleh Ibu Yusriati S. Pd, selaku guru mata pelajaran Bahasa Lampung, selama beliau mengajar di kelas tersebut peserta didik cenderung

<sup>13</sup>*Ibid*.

<sup>14</sup>Bella Mistria Septi S. Pd, wawancara dengan penulis, SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, Lampung, 31 Januari 2017.

pasif, ketika guru selesai menjelaskan materi pelajaran, peserta didik tidak ada respon untuk bertanya, dan ketika guru yang bertanya, peserta didik kurang memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan tanpa ditunjuk oleh guru.<sup>15</sup>

Hasil wawancara tersebut, sesuai dengan hasil wawancara peserta didik yang dapat disimpulkan sebagai berikut: “Saya merasa malas memperhatikan guru menyampaikan materi, ketika guru memberikan pertanyaan kepada saya, saya hanya diam, jangankan menjawab pertanyaan dari guru, ingin bertanya pun saya malu dan ragu untuk menyampaikan gagasan yang saya punya.”<sup>16</sup>

Permasalahan tersebut seharusnya tidak terjadi karena kreativitas belajar pada peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu permasalahan tersebut perlu adanya penanganan agar peserta didik mampu meningkatkan kreativitas belajar.

Kreativitas belajar peserta didik masih rendah sehingga membawa dampak menurunnya prestasi belajar peserta didik. Disinilah peran guru Bimbingan dan konseling dapat membantu dan membimbing peserta didik untuk meningkatkan kreativitas belajarnya, peserta didik lebih memahami materi-materi yang telah diberikan, peserta didik lebih aktif baik saat jam pelajaran berlangsung ataupun diluar jam pelajaran, mampu mengembangkan potensinya secara optimal dengan menggunakan Layanan penguasaan konten. Titik poin dari layanan ini adalah adanya perubahan sikap, perilaku, atau kebiasaan pada individu setelah diberikan konten tertentu.

---

<sup>15</sup>Yusriati, S.Pd, wawancara dengan penulis, SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, Lampung, 31 Januari 2017.

<sup>16</sup>Peserta Didik Kelas VIII D, wawancara dengan penulis, SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, Lampung, 1 Februari 2017.

Selama ini guru bimbingan konseling di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung hanya fokus ke peserta didik yang nakal saja contohnya peserta didik yang sering membolos, merokok dikantin, dan berkelahi, tetapi penanganan terkait kreativitas belajar pada peserta didik masih belum optimal. Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk memberikan layanan terkait proses kreativitas belajar peserta didik berupa layanan penguasaan konten yang mana dalam layanan ini bertujuan untuk membantu peserta didik menguasai konten tertentu.

Melalui pemberian layanan penguasaan konten tersebut siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan belajar yang lebih menarik. Dalam layanan penguasaan konten lebih menekankan pada dikuasainya suatu konten tertentu. Penggunaan layanan ini agar bisa mempengaruhi kreativitas peserta didik dengan diberikan pemahaman melalui materi yang disajikan.

Layanan penguasaan konten mempunyai tujuan untuk mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya.”<sup>17</sup> Dimana diharapkan dapat berguna untuk menambah wawasan dan pemahaman dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya, sehingga dicapai perubahan siswa dalam hal memiliki dorongan ingin tahu yang kuat, memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan mampu mengembangkan ide/gagasannya sehingga tumbuh kreativitas dsalam belajarnya.

---

<sup>17</sup>Hari Nugroho, *Loc. Cit.*

Dalam pelaksanaan ini bisa diberikan layanan secara klasikal dengan berbagai teknik agar pembelajaran lebih menarik terkait dengan kreativitas belajarnya. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa melalui layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi kreativitas belajar melalui pemberian materi-materi dari layanan penguasaan konten, Sehingga siswa dapat membentuk sikap dan kebiasaan belajar yang baik terkait dengan kreativitas belajarnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengambil judul tentang “Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi bahwa peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, kurang kreatif belajarnya dengan gejala-gejala antara lain:

1. Tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi.
2. Minder pada saat pendapatnya disalahkan oleh temannya.
3. Bergantung kepada orang lain.
4. Tidak berani mengekspresikan diri.
5. Takut untuk mengerjakan tugas didepan.
6. Layanan penguasaan konten sudah dilaksanakan, tetapi belum optimal?

## **C. Batasan Masalah**



Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dan penelitian tidak menyimpang dari konteks, sehingga memberikan kejelasan permasalahan yang diteliti, maka peneliti membatasi pembahasan masalah penelitian ini pada:

1. Perlunya pelaksanaan layanan penguasaan konten bagi peserta didik.
2. Rendahnya kreativitas belajar peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah dalam penelitian ini maka dirumuskan masalahnya sebagai berikut: “Adakah pengaruh pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Bertitik tolak dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.”

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**



Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama tentang bimbingan dan konseling.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Untuk Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran bahwa melalui pembinaan dan bimbingan dapat ditumbuhkan kreativitas, kecerdasan dan keterampilan, serta cara-cara membentuk mentalitas diri sebagai generasi muda untuk menghadapi kehidupan masa depan yang lebih kompleks dan kompetitif.

### b. Untuk Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bahwa melalui layanan penguasaan konten dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik ke arah peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

### c. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi sekolah agar lebih memperhatikan kondisi peserta didik dalam meningkatkan kreativitas belajarnya.

### d. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan bagi peneliti tentang fungsi layanan penguasaan konten dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten

##### 1. Pengertian Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada peserta didik baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.<sup>1</sup> Mengingat bahwa layanan penguasaan konten merupakan suatu kegiatan dalam memberi bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada individu maupun sekelompok individu dalam rangka mengembangkan dirinya agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Salahudin menyatakan layanan penguasaan konten yaitu layanan yang membantu siswa menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, dan masyarakat.<sup>2</sup>

Menurut Supriyo “layanan penguasaan konten yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri

---

<sup>1</sup>Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 152.

<sup>2</sup>Faishal, Et. al, "Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Semarang tahun Pelajaran 2014/2015." *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling* 1.1/oktober, 2014, h. 107.

berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya.”<sup>3</sup>

Dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya layanan penguasaan konten adalah proses pemberian bantuan kepada peserta didik baik sendiri maupun kelompok untuk menguasai konten tertentu yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, masyarakat.

Layanan penguasaan konten yang dimaksud dalam penelitian ini adalah layanan untuk meningkatkan kreativitas belajar. Salah satu contoh bentuk layanan penguasaan konten yakni isi dari bimbingan belajar tersebut antara lain:

- a. Pemantapan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam mencari informasi dan berbagai sumber, dalam bersikap terhadap guru dan staf sekolah, mengerjakan tugas dan mengembangkan keterampilan;
- b. Menumbuhkan belajar dan berlatih baik secara mandiri maupun kelompok;
- c. Mengembangkan penguasaan materi pelajaran;
- d. Mengembangkan pemahaman dan pemanfaatan kondisi fisik, sosial dan budaya di lingkungan sekolah atau alam sekitar untuk pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan pengembangan pribadi.

---

<sup>3</sup>Hari Nugroho, *Pemahaman Guru BK tentang Layanan Bimbingan Dan Konseling (BK) Format Klasikal Di Smp Se-Kota Semarang (Penelitian Pada Pemahaman Guru Bk Tentang Layanan Bk Format Klasikal tahun ajaran 2015/2016)*. Diss. Universitas Negeri Semarang, 2016., h. 32-33.

Berdasarkan uraian di atas, maka melalui layanan penguasaan konten tentang cara belajar, cara mencatat pelajaran, cara menguasai materi secara efektif dan efisien akan menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

## **2. Tujuan Layanan Penguasaan Konten**

Dalam setiap pelaksanaan kegiatan, tujuan merupakan faktor penting untuk mendapatkan perhatian. Begitupun dengan layanan penguasaan konten dalam bimbingan dan konseling ini. Tujuan dalam layanan penguasaan konten merupakan pencapaian dalam suatu tindakan yang dilakukan dalam setiap layanan bimbingan dan konseling. Tujuan layanan penguasaan konten ini terdiri dari dua macam yaitu tujuan umum dan tujuan khusus menurut Prayitno yaitu sebagai berikut:

### **a. Tujuan secara umum**

Agar peserta didik menguasai aspek-aspek konten tertentu secara terintegrasi. Dengan penguasaan konten (kemampuan atau kompetensi) oleh siswa, akan berguna untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian sikap, menguasai cara-cara tertentu, dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya.

### **b. Tujuan secara khusus**

Tujuan khusus layanan penguasaan konten dapat dilihat pertama dari kepentingan peserta didik mempelajarinya, dan kedua isi konten itu sendiri.<sup>4</sup>

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan penguasaan konten adalah untuk menambah wawasan, pemahaman dan cara-cara tertentu untuk mengatasi masalah belajar yang dihadapi.

---

<sup>4</sup> Tohirin, *Ibid.* h. 153.

### 3. Fungsi Layanan Penguasaan Konten

Secara umum fungsi layanan penguasaan konten adalah fungsi pemeliharaan dan fungsi pengembangan. Hal tersebut didukung oleh para ahli, sebagai berikut: Menurut Mugiarto bahwa fungsi pengembangan dan pemeliharaan adalah layanan yang diberikan dapat membantu para klien dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantap, terarah, dan berkelanjutan.<sup>5</sup>

Pelayanan penguasaan konten mengembang sejumlah fungsi yang hendak dipenuhi melalui pelaksanaan kegiatan layanan pembelajaran. Menurut Tohirin penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi pemahaman, guru pembimbing dan peserta didik perlu menekankan aspek-aspek pemahaman dari konten yang menjadi fokus layanan penguasaan konten;
- 2) Fungsi pencegahan dapat menjadi muatan layanan penguasaan konten memang terarah kepada terhindar kannya individu/ atau peserta didik dari mengalami masalah tertentu;
- 3) Fungsi pengentasan akan menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah yang sedang dialami klien;
- 4) Fungsi pengembangan dan pemeliharaan, pemberian konten tertentu dapat membantu individu dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dan memelihara potensi yang telah dikembangkan;<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Setyaningrum, Endah, *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016*. Diss. Universitas Negeri Semarang, 2015. h. 30.

<sup>6</sup>*Ibid.* h. 31-32.

- 5) Kaitannya dengan fungsi adfokasi, “layanan penguasaan konten yang tepat dan terarah memungkinkan individu membela diri sendiri terhadap ancaman atau pelanggaran atas hak-haknya.”<sup>7</sup>

Menurut Supriyo menjelaskan bahwa fungsi pemeliharaan dan pengembangan adalah fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif peserta didik dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.<sup>8</sup>

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat dijelaskan tentang fungsi layanan penguasaan konten sebagai berikut:

a. Fungsi pemeliharaan

Fungsi pemeliharaan yaitu fungsi layanan penguasaan konten yang akan menghasilkan pemahaman tentang sesuatu oleh pihak-pihak tertentu sesuai dengan kepentingan pengembangan peserta didik. Pemeliharaan tersebut meliputi:

- 1) Pemeliharaan tentang sikap peserta didik (di dalamnya lingkungan keluarga dan sekolah, serta masyarakat), terutama oleh peserta didik sendiri, orang tua, guru pada umumnya dan guru pembimbing;
- 2) Pemeliharaan tentang keadaan lingkungan yang lebih luas (termasuk di dalamnya informasi pendidikan, informasi jabatan/pekerjaan, dan informasi social dan budaya/nilai-nilai, terutama oleh peserta didik;
- 3) Yaitu pemeliharaan guna tercegahnya atau terhindarnya peserta didik dari berbagai permasalahan yang mungkin timbul dalam belajar, yang

---

<sup>7</sup>Pambudi, Laksono Tri, *Mengembangkan Karakter Entrepreneur Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Modeling (Penelitian pada siswa kelas X Jurusan Boga SMK N 6 Semarang tahun ajaran 2009/2010)*. Diss. Universitas Negeri Semarang, 2010. h. 38.

<sup>8</sup>Hari Nugroho, *Op. Cit.* h. 35.

akan dapat mengganggu, menghambat ataupun menimbulkan kesulitan atau kerugian tertentu dalam proses perkembangannya.

b. Fungsi pengembangan

Fungsi pengembangan yaitu fungsi layanan penguasaan konten yang akan menghasilkan terpeliharanya dan terkembangkannya berbagai potensi dan kondisi positif peserta didik dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

#### 4. Komponen Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten diharapkan dapat berdampak positif bagi setiap individu yang berpartisipasi didalamnya. Komponen layanan penguasaan konten menurut Prayitno adalah sebagai berikut:

- 1) Konselor yakni penyelenggara layanan penguasaan konten dengan menggunakan media dan teknik layanan yang sesuai. Konselor menguasai konten yang akan diberikan kepada siswa;
- 2) Individu adalah subyek yang menerima layanan atau membutuhkan penguasaan konten tertentu demi pemenuhan tuntutan perkembangannya;
- 3) Konten yakni isi layanan yang menjadi pokok bahasan dan materi layanan meliputi bidang pribadi, sosial, belajar, karir. Konten dapat berbentuk materi atau acuan yang terkait tugas perkembangan, kegiatan dan hasil belajar, nilai dan moral kehidupan, serta permasalahan khusus individu.<sup>9</sup>

Menurut Tohirin Isi layanan penguasaan konten dapat mencakup dalam beberapa bidang pengembangan yaitu:

- (1) Pengembangan kehidupan pribadi;

---

<sup>9</sup>*Ibid.* h. 37.

- (2) Pengembangan kehidupan hubungan social;
- (3) Pengembangan kegiatan belajar;
- (4) Pengembangan dan perencanaan karier;
- (5) Pengembangan kehidupan berkeluarga;
- (6) Pengembangan kehidupan beragama.<sup>10</sup>

## 5. Isi Layanan Penguasaan Konten

Konten yang merupakan isi layanan ini dapat merupakan satu unit materi yang menjadi pokok bahasan dan diikuti oleh sejumlah peserta didik, mencakup: pengembangan kehidupan pribadi, kemampuan hubungan social, kegiatan belajar, pengembangan dan perencanaan karir, kehidupan berkeluarga dan beragama.<sup>11</sup>

## 6. Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten

Penelitian ini difokuskan pada layanan penguasaan konten. Sebagaimana layanan lainnya, pelaksanaan layanan penguasaan konten juga mempunyai tahapan-tahapan sebagai langkah mencapai tujuan layanan. Menurut Tohirin meliputi:

- a. Perencanaan;
- b. Pelaksanaan;
- c. Evaluasi;
- d. Analisis hasil evaluasi;
- e. Tindak lanjut;
- f. Pembuatan laporan.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>Pambudi, Laksono Tri, *Op. Cit.* h. 40.

<sup>11</sup>Tohirin, *Op. Cit.* h. 154.

<sup>12</sup>*Ibid.* h. 156.



Kutipan di atas kemudian dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan, mencakup (a) menetapkan siswa yang akan dilayani, (b) menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari, (c) menetapkan proses dan langkah-langkah layanan, (d) menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan, (e) menyiapkan kelengkapan administrasi;
- 2) Pelaksanaan, mencakup (a) melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten, (b) mengimplementasikan high touch dan high tech dalam proses pembelajaran;<sup>13</sup>
- 3) Evaluasi, mencakup (a) menetapkan materi evaluasi, (b) menetapkan materi evaluasi, (c) menyusun instrument evaluasi, (d) mengaplikasikan instrumen evaluasi, dan (e) mengolah hasil aplikasi instrument. Evaluasi atau penilaian terhadap layanan penguasaan konten dengan tahapan kegiatan diatas, dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: (a) evaluasi atau penilaian segera yang dilakukan menjelang diakhirnya kegiatan layanan, (b) evaluasi atau penilaian jangka pendek yang dilaksanakan beberapa waktu setelah kegiatan layanan berakhir, (c) evaluasi atau penilaian jangka panjang yang dilaksanakan setelah semua program layanan selesai dilaksanakan, waktunya relative tergantung luas dan sempitnya program layanan;<sup>14</sup>
- 4) Analisis hasil evaluasi, mencakup (a) menetapkan standar evaluasi, (b) melakukan analisis, (c) menafsirkan hasil evaluasi;
- 5) Tindak lanjut, mencakup (a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, (b) mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada siswa dan

---

<sup>13</sup>Setyaningrum, Endah, *Op. Cit.* h. 37-38.

<sup>14</sup>Tohirin, *Op. Cit.* h. 157.

pihak-pihak lain yang terkait, dan (c) melaksanakan rencana tindak lanjut;

- 6) Laporan, mencakup (a) menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten, (b) menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait, (c) mendokumentasikan laporan layanan.<sup>15</sup>

## 7. Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten

### 1) Pendekatan

Layanan penguasaan konten umumnya dilaksanakan secara langsung (bersifat direktif) dan tatap muka. Pembimbing atau konselor secara aktif menyajikan bahan, memberi contoh, merangsang (memotivasi), mendorong dan menggerakkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif mengikuti materi dan kegiatan layanan. Langkah-langkah di atas harus didukung dengan cara sebagai berikut:

- a) *High Touch*  
Sentuhan tingkat tinggi yang menyangkut aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan yang terutama aspek-aspek afektif, semangat, nilai-nilai dan moral. Untuk itu pembimbing atau konselor harus bisa mewujudkan kewibawaannya yang didasarkan pada kualitas kepribadian dan keilmuan, kasih sayang dan kelembutan, leteladanan, pemberian penguatan, dan tindakan tegas yang mendidik (bukan hukuman).

- b) *High Tech*

Di samping itu juga perlu memanfaatkan teknologi tinggi guna menjamin penguasaan konten. Kualitas penguasaan konten hanya bisa diwujudkan melalui penyajian materi pembelajaran (konten) yang

---

<sup>15</sup>Pambudi, Laksono Tri, *Op. Cit.* h. 51-52.

berkualitas, penggunaan atau penerapan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan alat bantu yang berkualitas dan penilaian hasil pembelajaran yang tepat. Selain itu pembimbing juga harus menguasai konten dengan berbagai aspeknya yang menjadi isi layanan.

## 2) Teknik Penguasaan Konten

Penguasaan konten oleh pembimbing akan mempengaruhi kewibawaannya di hadapan peserta layanan. Daya improvisasi pembimbing sangat diperlukan dalam membangun konten yang dinamis dan kaya. Setelah konten dikuasai, maka selanjutnya mengimplementasikannya ke dalam layanan penguasaan konten melalui teknik-teknik sebagai berikut:

### a) Penyajian Materi

Guru pembimbing menyajikan materi pokok konten setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya.

### b) Tanya Jawab dan Diskusi

Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi, mengarahkan pemahaman berkenaan dengan konten yang menjadi isi layanan.

### c) Kegiatan Lanjutan Seperti Diskusi

Berupa kelompok, penugasan, pelatihan, survey lapangan atau studi kepustakaan, percobaan, kegiatan laboratorium, bengkel dan studi yang diarahkan untuk memperoleh tingkah laku yang baru.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>Tohirin, *Op. Cit.* h. 154-155.

Kualitas penguasaan konten hanya bisa diwujudkan melalui penyajian materi pembelajaran yang berkualitas, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan alat bantu yang berkualitas, penciptan suasana belajar yang kondusif.

Jadi, peneliti menggunakan pendekatan dan teknik berupa high-touch, high-tech, dan penyajian, Tanya jawab dan diskusi, serta kegiatan lanjutan untuk mendukung layanan penguasaan konten yang akan diberikan pada siswa.

## **B. Kreativitas Belajar Peserta Didik**

### **1. Pengertian kreativitas belajar**

Kreativitas adalah nama yang diberikan pada satu unsur tertentu mungkin juga beberapa unsur dari kecerdasan, kreativitas tidak hanya berarti bakat dalam bidang seni atau musik, akan tetapi meliputi cara berpikir kreatif dalam setiap bidang.<sup>17</sup> Menurut Munandar, berfikir kreatif dalam belajar meliputi: berfikir lancar, berfikir luwes, berfikir orisinal, dan memperinci atau mengelaborasi.<sup>18</sup>

Pengertian kreativitas menurut Elizabeth B. Hurlock kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru. Ia dapat berupa kegiatan imajinasi atau pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman. Mencangkup informasi yang diperoleh

<sup>17</sup>Joan Beck, *Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Delapratasa Publishing: PT. Pustaka Delapratasa, 2003), h. 155.

<sup>18</sup>Purnomosari, Dwi, J. S. Sukardjo, and Kus Sri Martini. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dilengkapi Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Kelas Xi Sma Negeri 2 Sukoharjo." *Jurnal Pendidikan Kimia* 3.2 (2014), h. 61.

dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas merupakan sebuah proses, bukan hasil.<sup>19</sup>

Menurut Baron “kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan ide yang baru dan dapat juga merupakan kemampuan seseorang untuk mengkombinasikan unsur-unsur menjadi sesuatu yang berbeda.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Prof. Dr. Utami Munandar kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik berubah didalam individu maupun dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.<sup>21</sup> Pengertian kreativitas dari aspek produk dikemukakan oleh Amabile yaitu sebagai respon atau karya yang baru dan sesuai dengan tugas yang dihadapi.<sup>22</sup> Menurut Galigan menyatakan kreativitas itu penting dalam semua aspek pembaharuan dan kemajuan budaya.<sup>23</sup>

---

<sup>18</sup>Sadirman A. M, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 20-21.

<sup>20</sup>Yeni dwi maryati, *Pengaruh Kemandirian Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Sambung Macan Sragen Tahun Ajaran 2011/2012*. (On-line) tersedia di: [http://eprints.ums.ac.id/22933/9/02.\\_Jurnal\\_Publikasi.pdf](http://eprints.ums.ac.id/22933/9/02._Jurnal_Publikasi.pdf). h. 5

<sup>21</sup>Utami Munandar, *Op. Cit.* h. 12.

<sup>22</sup>James Sumayku, *Hubungan Kreativitas Dan Sikap Siswa Dalam Proses Pembelajaran Dengan Pencapaian Prestasi Belajar Pada Jurusan Listrik Di Smk Negeri 2 Bitung*. (On-line) tersedia di: <https://jurnaledvokasi.files.wordpress.com/>. h. 24.

<sup>23</sup>Dewi Azizah, *Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Kontekstual*, h. 2-3.

Jadi berdasarkan pengertian kreativitas dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan sebagai kombinasi dari unsur yang ada sebelumnya melalui interaksi antara individu dan lingkungannya.

Kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Devinisi Renzulli tentang keberbakatan mengatakan "Sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegen (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi." Saat ini, kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak karena mereka sudah mulai menyadari betapa pentingnya kreativitas. Untuk itulah, kreativitas mulai dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan dengan membuat inovasi-inovasi model pembelajaran baru yang lebih mengaktifkan siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajarnya.<sup>24</sup>

Belajar dimasukkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Selanjutnya ada yang mendefinisikan "belajar adalah berubah". Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Belajar menurut teori Sardiman mendefinisikan bahwa proses belajar pada prinsipnya bertumpu pada struktur kognitif, yakni penataan fakta, konsep serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik.<sup>25</sup>

Menurut Abdurrahman dan Mulyono "belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-

---

<sup>24</sup>Rika Purwanti, *Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Kontekstual Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn Tepisari 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010*. file:///C:/Users/my/Downloads/skripsi.pdf, h. 14.

<sup>25</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Loc. Cit.*

cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan". Terjadinya perubahan dalam situasi tertentu seiring isi ingatan yang membuat belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.<sup>26</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa kreativitas belajar yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya yang dikombinasikan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya yang berkaitan dengan aspek kecakapan, keterampilan, sikap, harga diri, watak, dan menyesuaikan diri seseorang.

Upaya menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat dilakukan dengan mendorong siswa untuk mengekspresikan dirinya melalui berbagai cara seperti dengan memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan perasaan, keinginan, dan gagasannya, menciptakan lingkungan kelas sebagai sumber belajar yang menyenangkan.

## **2. Ciri-Ciri Kreativitas Belajar**

Kreativitas belajar sebagai suatu kemampuan dan keaktifan kegiatan fisik dan mental, memiliki ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan kegiatan yang lain. Menurut Sund menyatakan bahwa individu yang mempunyai

---

<sup>26</sup>Siagian, Roida Eva Flora, "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 2.2* (2015), h. 124.



kreativitas dalam belajar dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
- c. Panjang akal;
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
- e. Cenderung memiliki tugas yang berat dan sulit;
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
- g. Aktif dalam melaksanakan tugas;
- h. Berfikir fleksibel;
- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;
- j. Memiliki semangat bertanya.<sup>27</sup>

Menurut pendapat Rika Purwanti, seseorang yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi menunjukkan beberapa ciri, diantaranya adalah:

- 1) Selalu ingin tahu atau memiliki dorongan ingin tahu yang kuat mencakup keinginan untuk mendapatkan pengalaman baru, keinginan bertanya dan mencoba, tertarik pada sesuatu yang belum jelas (misteri), avonturisme, sifat penuh semangat, optimis, ambisius, minat yang luas, toleransi terhadap kemajemukan, serta setuju dalam perbedaan, tekun, dan pantang menyerah/ energik dan aktif, kritis dan berani berpendapat;
- 2) Memiliki harga diri dan percaya diri yang tinggi, akan menyebabkan individu lebih mantap dalam melakukan pemerikayaan informasi dan lebih berinovasi, serta dapat menghargai dan memanfaatkan kesempatan;

---

<sup>27</sup>Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) h. 147.



- 3) Memiliki sifat mandiri atau independen. Sifat mandiri berkaitan dengan keberanian dalam mengambil resiko dan berani mencoba;
- 4) Memiliki sifat asertif (berani berpendapat), dapat dilihat dari sikap/ cara kerja individu melakukan aktivitas yang cenderung lebih berpegang pada tugas dan permasalahannya (task oriented) dan tidak berorientasi pada erson (self oriented). Dalam penampakannya, sifat asertif sering berupa berani berpendapat, kedisiplinan, dan ketegasan;
- 5) Keberanian dalam mengambil resiko atau berani mencoba. Bentuk perwujudan sifat berani mengambil resiko, diantaranya suka berinisiatif, berani mempertahankan pendapat dan berani mengakui kesalahan, tidak teralu takut, ragu, atau malu dikritik, bahkan tidak terlalu takut berbuat salah.<sup>28</sup>

Sedangkan Utami Munandar mengungkapkan beberapa ciri-ciri kreativitas belajar, sebagai berikut:

- 1) Dorongan rasa ingin tahu;
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik;
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usulan terhadap suatu masalah;
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat;
- 5) Mempunyai rasa keindahan;
- 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni;
- 7) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain;
- 8) Rasa humor tinggi;
- 9) Daya imajinasi kuat;
- 10) Keaslian tinggi dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal;
- 11) Dapat bekerja sendiri;

---

<sup>28</sup>Rika Purwanti, *Op.Cit.* h. 10.

- 12) Senang mencoba hal-hal baru;
- 13) Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan.<sup>29</sup>

Berdasarkan kesimpulan dari pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa peserta didik yang memiliki kreativitas belajar itu dapat diketahui dari ciri-ciri yang dimiliki dalam dirinya. Secara sederhana peserta didik itu dapat dikatakan sebagai peserta didik yang memiliki kreativitas dalam belajarnya apabila memiliki hasrat keingintahuan yang besar, aktif dalam melaksanakan tugas, berfikir fleksibel, berani mencoba dan berpendapat, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mempunyai banyak gagasan, dapat bekerja sendiri dan tidak mudah terpengaruh orang lain.

### **3. Cara-Cara Mengembangkan Kreativitas Belajar**

Kreativitas belajar sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>30</sup>

Davis menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan di dalam pengembangan kreativitas belajar:

---

<sup>29</sup>*Ibid.*

<sup>30</sup>Utami Munandar, *Op. Cit.* h. 25.

a. sikap individu mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal perlu diperhatikan:

1. Perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan. Secara aktif guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif. Kepercayaan diri meningkatkan keyakinan siswa bahwa ia mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, dan juga merupakan sumber perasaan aman dalam diri siswa.
2. Rasa keingintahuan siswa perlu di bangkitkan. Rasa keinginan tahu merupakan kapasitas untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya.

b. Teknik-Teknik Yang Digunakan Untuk Mengembangkan Kreativitas belajar:

1. Melakukan Pendekatan *Inquiry* (Pencaritahuan)

Pendekatan ini memungkinkan siswa menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah. Pendekatan ini banyak memberikan keuntungan antara lain meningkatkan fungsi intelegensi, membantu siswa belajar melakukan penelitian, meningkatkan daya ingat, menghindari proses belajar menghafal. Untuk keberhasilan pendekatan ini, pengamatan yang terlalu kaku perlu dihindari. Kreativitas dapat berkembang didalam suasana non-otoriter, agar peserta didik dapat berpikir secara bebas, bekerja dengan baik, tidak mengancam, dan menerima.

## 2. Menggunakan Teknik Sumbang Saran

Dalam pendekatan ini, suatu masalah dikemukakan dan siswa diminta untuk mengemukakan gagasan-gagasan tersebut, dan menentukan gagasan mana yang akan digunakan dalam pemecahan masalah tersebut.

## 3. Memberikan Penghargaan

Penghargaan yang diterima akan mempengaruhi konsep diri siswa secara positif yang meningkatkan keyakinan diri siswa.

## 4. Meningkatkan Pemikiran Melalui Banyak Media.

Penyajian bahan-bahan pelajaran dengan cara-cara baru, penggunaan alat-alat *audio-visual* bila mungkin dilakukan. Melalui penyajian gambar yang diproyeksikan misalnya, seorang guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan suatu masalah. Pendekatan ini memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan motivasi serta minat siswa di dalam diskusi-diskusi kelompok.<sup>31</sup>

### **C. Pengaruh Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik**

Melalui pelaksanaan layanan penguasaan konten yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar sebagaimana yang diharapkan. Menurut Tohirin menyatakan bahwa: “Layanan penguasaan konten atau bimbingan akademik adalah suatu bantuan dari pembimbing kepada individu (peserta didik) dalam hal menemukan cara belajar yang tepat, dalam memilih program studi yang sesuai, dan

---

<sup>31</sup>Slameto, *Op. Cit.* h. 154-160.

dalam mengatasi kesukaran-kesukaran yang timbul berkaitan dengan tuntutan-tuntutan belajar di institusi pendidikan.”<sup>32</sup>

Layanan penguasaan konten yaitu layanan yang membantu siswa menguasai kontentertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, dan masyarakat.<sup>33</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa diharapkan setelah peserta didik memperoleh layanan, maka peserta didik akan dapat mengatasi masalah-masalah belajar yang dihadapi, dan memiliki kemampuan yang meningkat dalam mengembangkan kegiatan belajarnya.

Dengan adanya gejala kurang kreatifnya dalam belajar, maka dalam penelitian ini diberikan layanan penguasaan konten agar siswa lebih memahami isi-isi konten terkait dengan kreativitas belajarnya seperti: mampu mengembangkan ide/gagasannya, memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan memiliki dorongan ingin tahu yang kuat.

#### **D. Kerangka Pikir**

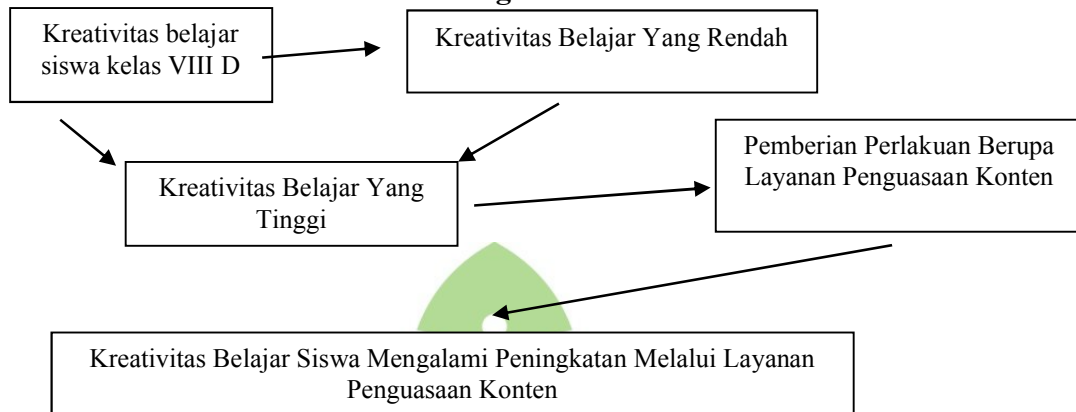
Uma Sekaran dalam bukunya *Bussines Research* mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana toeri berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting, Kerangka berpikir dapat diartikan sebagai alur pemikiran. Menurut Prof. Dr. Sugiyono bahwa: “kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertauan antar variable yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan

<sup>32</sup>Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. (Jakarta: PT Raja grafindo Persada 2008), h. 130.

<sup>33</sup>Faishal, Et.al, *Op. Cit.* h. 107.

hubungan antar variable independen dan dependen.”<sup>34</sup> Kerangka berfikir menggambarkan hubungan antara variabel masalah yaitu kreativitas belajar terhadap variabel tindakan yaitu layanan penguasaan konten.

**Gambar 1**  
**Kerangka Berfikir**



#### E. Penelitian Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan layanan penguasaan konten telah digunakan oleh beberapa peneliti antara lain penelitian yang dilakukan oleh Nur'aini Safitri pada tahun 2012 yang meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan Dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Pekanbaru.”<sup>35</sup> Kemudian penelitian yang dilakukan muhtar luthfi pada tahun 2014 yang meneliti tentang “Upaya

<sup>34</sup>Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, Cet ke-18, (bandung : alfabeta, 2013), h. 91.

<sup>35</sup>Nur'aini, S. A. F. I. T. R. I., "Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan Dalam Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Pekanbaru." (On-line) tersedia di: <http://repository.uin-suska.ac.id/10264/> (20 Agustus 2017).

Meningkatkan Nasionalisme Melalui Layanan Penguasaan Konten Berbasis Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas X Tkj Smk Mambaul Falah.<sup>36</sup>

Penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar telah digunakan oleh Endah Setyaningrum pada tahun 2015 yang meneliti tentang “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016.” Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh terhadap kreativitas belajar. Tingkat kreativitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten berada pada kriteria sedang (67,48), dengan analisis persentase rata-rata per indikator masuk dalam kategori sedang (67,38). Setelah diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten, kreativitas belajar siswa masuk dalam kategori tinggi (74,61), dengan analisis persentase rata-rata per indikator masuk dalam kategori tinggi (74,53). Hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai t-hitung= 6,969 dan t-tabel= 2,064, jadi nilai t hitung > t-tabel. Dengan demikian, kreativitas belajar siswa meningkat melalui layanan penguasaan konten dengan cara belajar kelompok dan mind mapping.<sup>37</sup>

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah ada, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan penelitian terdahulu yaitu dengan menggunakan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa peserta didik.

---

<sup>36</sup>Luthfi, Muhtar. *Upaya Meningkatkan Nasionalisme Melalui Layanan Penguasaan Konten Berbasis Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas X Tkj Smk Mambaul Falah*. Diss. Universitas Muria Kudus, 2014. (On-line) tersedia di: <http://eprints.umk.ac.id/3842/> (20 Agustus 2017).

<sup>37</sup>Setyaningrum, Endah. *Loc. Cit.*

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu dugaan yang kemungkinan benar tetapi mungkin juga salah. Suatu hipotesis perlu dirumuskan sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Menurut M. Toha Anggoro, At.al. sebagai berikut "Hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu."<sup>38</sup>

Menurut Drs. S. Margono sebagai berikut hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.<sup>39</sup> Sedangkan menurut Prof. Dr. Sugiyono sebagai berikut hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>40</sup>

Berdasarkan pada pendapat tersebut, maka dapat diambil suatu pengertian bahwa hipotesis pada hakikatnya merupakan jawaban terhadap suatu masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini diajukan hipotesis bahwa:

---

<sup>38</sup>M. Toha Anggoro, Et. al, *Metode Penelitian*, Cet Ke-2 (Jakarta: universitas terbuka 2008), h. 127.

<sup>39</sup>Margono, *Metodologi penelitian pendidikan*, Cet Ke-9 (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), h. 67.

<sup>40</sup>Sugiyono, *Op. Cit.* h. 96.



Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan melalui pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar peserta didik SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan melalui pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar peserta didik SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif, banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian juga tetap dipakai kesimpulan penelitian menjadi lebih baik apabila disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar atau tampilan lain.<sup>1</sup>

#### B. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *eksperimen*. Penelitian *eksperimen* merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data dengan membuat perlakuan khusus terhadap sampel atau responden yang diteliti. Secara garis besar *eksperimen* dibagi menjadi dua garis besar, yaitu *pre-eksperimental* dan *true eksperimental design*. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design*.<sup>2</sup> *Pre-eksperimental* memiliki tiga macam bentuk desain. Sugiyono menyebutkan beberapa bentuk *pre-eksperimental design*, yaitu *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest*, dan *intact-group comparison*.

Berkaitan dengan rancangan penelitian *pre-eksperimen design* diatas, penelitian ini menggunakan *one-grup pretest-posttest design* hasil perlakuan dapat

---

<sup>1</sup>Arikunto, S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 27.

<sup>2</sup>*Ibid*, h. 84.

diketahui lebih akurat karena sebelum diberi perlakuan terdapat pretest jadi dengan demikian kita dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

**Gambar 2**  
**Desain Penelitian**

$O_1 \times O_2$

$O_1$  = Pengukuran (tes) untuk mengukur tingkat kreativitas belajarsiswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten.

X = Perlakuan (pemberian layanan penguasaan konten).

$O_2$  = Pengukuran (post-test) untuk mengukur tingkat kreativitas belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten.

Dalam penelitian eksperimen ini peneliti memberikan perlakuan kemudian dilihat perubahan yang terjadi sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan.<sup>3</sup>

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Kerlinger menyatakan bahwa *variable* adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Diberikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status social, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja, dan lain-

---

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kuantitatif, dan R&D)*, Cet Ke-21, (bandung: alfabeta, 2015), h. 110-111.

lain. Selanjutnya Kidder menyatakan bahwa *variable* adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Berdasarkan pada kutipan di atas, maka dapat diambil suatu pengertian bahwa variabel merupakan obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya,<sup>4</sup> Dalam penelitian ini ada dua macam variable yang akan diteliti yaitu: *variable* bebas (X) dan *variable* (Y), yaitu

#### 1. *Variable Independent* (X)

*Variable* ini sering disebut *variable stimulus, predictor, antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai *variable bebas*. *Variable* bebas adalah merupakan *variable* yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *variable dependent* (terikat). Pada penelitian ini yang merupakan *variable independent* yaitu layanan penguasaan konten.

#### 2. *Variabel Dependent* (Y)

Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai *variable terikat*. *Variable* terikat merupakan *variable* yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya *variable* bebas, dalam SEM (*Structural Equation Modeling/Pemodelan Persamaan Structural*), *variable independent* disebut *variable indogen*.<sup>5</sup> Pada penelitian ini yang merupakan *variable dependent* yaitu kreativitas belajar.

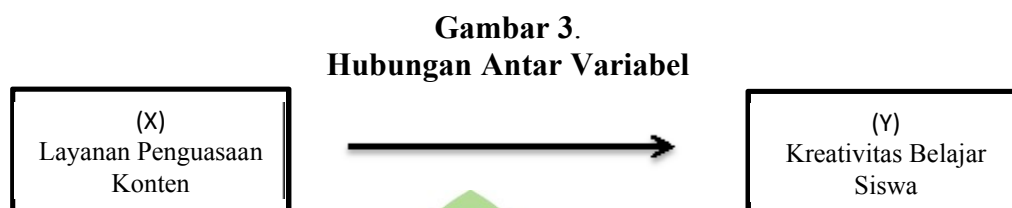
---

<sup>4</sup> *Ibid.* h. 60.

<sup>5</sup> Sugiyono, *Op. Cit.* h. 61.

#### D. Hubungan Antar Variabel

Dalam penelitian ini, layanan penguasaan konten sebagai *variable* bebas (X), sedangkan kreativitas belajar siswa bertindak sebagai variabel terikat (Y), kedua *variable* tersebut mempunyai hubungan yang positif, artinya pemberian layanan penguasaan konten akan mempengaruhi kreativitas belajar siswa.



#### E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, variabel penerapan layanan penguasaan konten dan kreativitas belajar peserta didik didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Layanan penguasaan konten

Layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu (peserta didik) baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.<sup>6</sup>

2. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan ide yang baru dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya yang dikombinasikan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya yang berkaitan dengan aspek kecakapan, keterampilan, sikap, harga diri, watak, dan penyesuaian diri seseorang.

<sup>6</sup>Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. (Jakarta: PT Raja grafindo Persada 2008). h. 152.

## F. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

### 1. Populasi

Setiap penelitian selalu melibatkan unsur populasi, karena populasi merupakan asal mula sampel suatu penelitian diperoleh. Populasi merupakan sejumlah orang yang akan diselidiki. Menurut M. Toha Anggoro, dkk bahwa: “populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui.”<sup>7</sup> Sedangkan menurut Drs. S. Margono bahwa: “populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Dengan demikian populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.”<sup>8</sup>

Berdasarkan pada kutipan tersebut, maka dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah merupakan sejumlah individu /orang yang dimaksudkan akan diselidiki dan diukur gejala-gejalanya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, dimana kelas ini dibandingkan dengan kelas yang lain lebih cenderung pasif karena kurangnya kreativitas dalam belajarnya. Jumlah kelas VIII D bisa dilihat pada tabel di bawah ini

---

<sup>7</sup>M. Toha Anggoro, dkk. *Metode Penelitian*, Cet Ke-2 (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 4.2.

<sup>8</sup>Drs. S. Margono, *Metodologi penelitian pendidikan*, Cet Ke-9 (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 118.

**Tabel 2**  
**Populasi**

No	Kelas	Peserta Didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VIII D	15	15	30

Sumber: *Administrasi SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung*<sup>9</sup>

## 2. Sampel dan Teknik Sampling

### a. Sampel

Sampel merupakan sejumlah orang yang dimaksudkan untuk dijadikan sasaran penyelidikan. Keadaan sampel tergantung pada keadaan dan jumlah populasi yang dihadapi peneliti. Menurut Prof. Dr. Sugiyono bahwa: “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu.”<sup>10</sup> Sampel yang akan diteliti oleh peneliti adalah sebanyak 22 peserta didik.

### b. Teknik Sampling

Pemilihan sampel penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Arikunto sampel bertujuan atau *purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, *random* atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Oleh

<sup>9</sup>Vino, surat kepada penulis, 5 februari 2017.

<sup>10</sup>Sugiyono, *Op. Cit.* h. 118.

sebab itu, subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.<sup>11</sup>

## G. Teknik Pengumpulan Data

### a. Wawancara (*Interview*)

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian.<sup>12</sup> Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden.<sup>13</sup>

Tujuan dari wawancara pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya baik data dari tangan pertama sebagai pelengkap teknik pengumpulan lainnya untuk penguat hasil pengumpulan data lainnya.

### b. Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan atau pernyataan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti, untuk memperoleh informasi yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>14</sup> Kuesioner yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner langsung.

---

<sup>11</sup>Arikunto, S., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta. 2010), h. 183.

<sup>12</sup>Anwar Sutoyo, *Pemahaman Individu* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h. 123.

<sup>13</sup>Sugiyono, *Op. Cit.* h. 194.

<sup>14</sup>Cholid Narbuko & Abu Achmadi, *Metodelogi Penelitian* (PT Bumi Aksara: 2015), h. 76-77.



Pentingnya kuesioner sebagai alat pengumpul data adalah untuk memperoleh suatu data yang sesuai dengan tujuan penelitian tersebut. Oleh karena itu, isi dari kuesioner adalah sesuai dengan hipotesis penelitian tersebut. Tujuan penyebaran kuesioner ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta.

Adapun untuk mempermudah responden dalam menjawab suatu pertanyaan atau pernyataan dalam angket peneliti menggunakan bentuk jawaban skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>15</sup> Adapun skor alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Skor Alternatif Jawaban**

Jenis Pernyataan	Alternatif Jawaban			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
<i>Favorable</i> (pernyataan positif)	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i> (pernyataan negatif)	1	2	3	4

Penilaian kreativitas belajar dalam penelitian ini menggunakan rentang skor dari 1-4 dengan banyaknya item 28. Menurut Eko dalam aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

<sup>15</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta 2014) h. 134.

- a) skor pernyataan negatif kebalikan dari pernyataan yang positif;
- b) jumlah skor tertinggi ideal= jumlah pernyataan atau aspek penilaian x jumlah pilihan;
- c) skor akhir= (jumlah skor yang diperoleh: skor tertinggi ideal) x jumlah kelas interval;
- d) jumlah kelas interval= skala hasil penilaian.
- e) penentuan jarak interval (Ji)

Penentuan jarak interval diperoleh dengan rumus:

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Keterangan :

t = skor tertinggi ideal dalam skala

r = skor terendah ideal dalam skala

Jk = Jumlah kelas interval.<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat Eko, maka interval kriteria dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Skor tertinggi:  $4 \times 28 = 112$
- b. Skor terendah:  $1 \times 28 = 28$
- c. Rentang :  $112 - 28 = 84$
- d. Jarak interval :  $84 : 3 = 28$

Berdasarkan keterangan tersebut maka kriteria kreativitas belajar dapat dilihat pada tabel 4:

<sup>16</sup>Eko Putra Widoyo, *Penelitian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) h. 144.

**Tabel 4**  
**Kriteria Percaya Diri**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Deskripsi Perilaku</b>
86-112	Tinggi	Pada kategori ini peserta didik sudah terlihat kreativitas belajarnya dalam menjalani tugas-tugas akademiknya maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekolah dan telah dilakukan secara terus-menerus
57-85	Sedang	Pada kategori ini peserta didik sudah terlihat kreativitas belajarnya dalam menjalani tugas-tugas akademiknya maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekolah dan mencoba untuk melakukannya terus-menerus.
28-56	Rendah	Pada kategori ini peserta didik mulai terlihat kreativitas belajarnya dalam menjalani tugas-tugas akademiknya maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekolah namun belum melakukan dikehidupannya.

### **c. Dokumentasi**

Metode dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden.<sup>17</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran umum perilaku yang berkaitan dengan kreativitas belajar peserta didik dilihat dari catatan-catatan guru bimbingan dan konseling pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## **H. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang cocok pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar angket, daftar wawancara, dan menggunakan arsip-arsip dokumentasi yang berhubungan dengan peneliti. Kisi-kisi pengembangan instrumen pada tabel 5 terdapat beberapa indikator kreativitas belajar sebagai berikut:

---

<sup>17</sup>Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta 2011) h. 112.

**Tabel 5.**  
**Kisi-kisi Kreativitas Belajar Peserta Didik**

<b>Definisi Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Pernyataan (+)</b>	<b>Pernyataan (-)</b>
kreativitas belajar yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya yang dikombinasikan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya yang berkaitan dengan aspek kecakapan, keterampilan, sikap, harga diri, watak, dan penyesuaian diri seseorang.	1. Selalu ingin tahu	Belajar dengan keinginan sendiri, memiliki dorongan rasa ingin tau yang tinggi	1, 2, 3, 4	5, 6, 7
	2. Memiliki harga diri dan percaya diri	Tidak bergantung dengan orang lain dan yakin terhadap kemampuan diri sendiri	8, 9, 10	11, 12, 13, 14
	3. Memiliki sifat mandiri	Memiliki kesadaran diri untuk belajar, dan mengerjakan tugas tepat waktu	15, 16	17, 18
	4. Memiliki sifat asertif (berani berpendapat)	berani mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran, perasaan, ataupun hak-hak pribadinya tanpa melanggar hak dari orang lain	19, 20, 21,	22, 23
	5. Berani mencoba	Tidak takut akan kegagalan	24, 25, 26	27, 28

## I. Pengujian Intrumen Penelitian

### a. Validitas

Validitas alat ukur merupakan salah satu sifat alat ukur yang menunjukkan ketetapan, keakuratan dan kecermatan dalam proses pengukuran data. Menurut Bimo Walgito bahwa: “Alat ukur dikatakan alat pengukur yang valid apabila dapat mengukur secara tepat dan akurat terhadap gejala-gejala yang diselidiki”.<sup>18</sup> Uji validitas digunakan untuk menguji validitas angket, untuk keperluan ini diuji tehknik korelasi jawaban pada setiap item direlasikan dengan total skor. Dengan demikian menggunakan bantuan program *SPSS for windows release 16*.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Dimana:

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi “r” Product Moment

N = Number Of Casses

$\Sigma xy$  = jumlah perkalian antara skor  $x$  dan  $y$

$\Sigma x$  = Jumlah seluruh skor  $x$

$\Sigma y$  = Jumlah seluruh skor  $y$ <sup>19</sup>

## J. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui signifikansi pengaruh pelaksanaan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar, maka dilakukan analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan rumus *paired t-tes* sebagai berikut:

<sup>18</sup>Walgito, Bimo, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Semarang: Diponegoro, 2000) h. 57.

<sup>19</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistic Pendidikan* (Jakarta: Raja Grapindo, 2008) h. 206.

### 1. Dasar teori

Uji-t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua.

Hipotesis dari kasus ini dapat ditulis :

$$H_0 = \mu_1 - \mu_2 = 0$$

$$H_a = \mu_1 - \mu_2 \neq 0$$

$H_a$  berarti bahwa selisish sebenarnya dari kedua rata-rata tidak sama dengan nol.

### 2. Rumus *Paired Sample t-test*.

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Ingat :

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

t = nilai t hitung

$\bar{D}$  = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sample.

### 3. Interpretasi

a. Untuk menginterpretasikan uji t-test terlebih dahulu harus ditentukan :

- Nilai signifikansi  $\alpha$

- Df (degree of freedom)= N-k, khusus untuk paired sample t-test df= N-1

b. Bandingkan nilai  $t_{hit}$  dengan  $t_{tab}$

c. Apabila:

$t_{hit} > t_{tab}$  -> berbeda secara signifikansi ( $H_0$  ditolak)

$t_{hit} < t_{tab}$  -> tidak berbeda secara signifikansi ( $H_0$  diterima)



## K. Rancangan Perlakuan

### 1. Rancangan Perlakuan pertama

Kegiatan pertama yang akan saya berikan adalah *Pretest*, pada tahap ini bertujuan untuk membina hubungan dengan peserta didik, memperkenalkan tujuan dan garis besar layanan penguasaan konten pada peserta didik serta mengidentifikasi kondisi awal peserta didik sebelum menerima perlakuan berupa layanan penguasaan konten dalam mempengaruhi kreativitas belajar pada peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

### 2. Rancangan Perlakuan Kedua

Setelah *Pretest* berlangsung pada hari pertama, selanjutnya peneliti akan memberikan materi yang berkaitan dengan kreativitas belajar peserta didik, Dalam tahap ini peneliti akan memberikan materi tentang motivasi belajar kepada peserta didik, tujuannya adalah agar mendorong peserta didik untuk bersemangat dalam belajar.

Setelah peneliti memaparkan materi, peserta didik dipersilahkan untuk bertanya terkait materi, disitulah terjadi sesi tanya jawab antara peneliti dengan peserta didik, Selanjutnya tahap ini akan diakhiri dengan pemberian komitmen kepada peserta didik terhadap layanan selanjutnya.

### 3. Rancangan Perlakuan Ketiga

Pada perlakuan ketiga ini peneliti akan mencoba memunculkan rasa untuk berani mencoba kepada peserta didik. Langkah ini bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwasanya banyak sekali orang

ingin menjadi sukses karena keberanian untuk mencoba sesuatu yang diyakininya. Namun pada kenyataannya banyak orang yang takut untuk mencoba sesuatu yang baru.

Maka dari itu dalam tahap ini peneliti memberikan sebuah percobaan dimana peserta didik diminta untuk mencoba menggambarkan apa yang diminta oleh konselor yaitu melalui sebuah gambar dimana pada saat menggambar gambar tersebut peserta didik tidak boleh mengangkat pena/alat tulisnya hal ini untuk melihat sejauh mana peserta didik mempunyai keinginan untuk mencoba hal tersebut.

#### 4. Rancangan Perlakuan Keempat

Rancangan Perlakuan ke empat ini peserta didik akan diajarkan bagaimana cara mencatat dengan menggunakan gambar dan kata-kata singkat yang disebut mind mapping. Terlebih dahulu peneliti menjelaskan apa itu mind mapping, bagaimana mind mapping bekerja dan bagaimana membuatnya.

Setelah peneliti memaparkan materi, peserta didik diberikan waktu untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas mengenai materi tersebut. Bersamaan dengan sesi pertanyaan yang berlangsung, pada tahap ini peserta didik diajarkan untuk menentukan pokok pikiran dahulu pada saat ingin mencatat ataupun merangkum sebuah materi dan disarankan menggunakan alat tulis warna, peserta didik akan mencatat menggunakan kata kunci dan gambar.

## 5. Rancangan Perlakuan Kelima

Rancangan perlakuan kelima ini peneliti akan membantu peserta didik untuk mengasah kreativitas belajar dengan cara menggambar, pada langkah ini bertujuan untuk menagajak peserta didik untuk memunculkan suatu konsep atau gagasan sehingga menghasilkan sebuah karya cipta.

Peserta didik diminta untuk membuat gambar benda-benda mati yang terbuat dari segi empat sebanyak 15 gambar, terbuat dari trapesium sebanyak 5 gambar dan terbuat dari segitiga sebanyak 10 gambar, dan setiap gambar yang dibuat diberi nama yang logis sesuai gambar yang dibuat.

Setelah peserta didik selesai dengan gambarnya masing masing diminta untuk maju kedepan memperlihatkan gambarnya dan menjelaskan gambar apa saja yang telah digambar sesuai pemikiranya masing-masing.

## 6. Rancangan Perlakuan Keenam

Rancangan pemberian *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan layanan penguasaan konten.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 pada tanggal 7 bulan agustus 2017. Hasil penelitian diperoleh melalui penyebaran instrument yang bertujuan untuk memperoleh data tentang layanan penguasaan konten untuk mempengaruhi kreativitas belajar peserta didik. Hasil penyebaran instrument yang diperoleh dijadikan analisis awal.

##### **1. Gambaran Umum Kreativitas Belajar Peserta Didik**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung. kreativitas belajar yang rendah tentunya akan berpengaruh pada proses keberhasilan bagi dirinya dalam belajar. Oleh karena itu dalam meningkatkan rendahnya kreativitas belajar peserta didik, peneliti menggunakan layanan penguasaan konten secara klasikal pada kelas VIII. Populasi dalam peneliti ini adalah kelas VIII D yang berjumlah 30 (tiga puluh) peserta didik. Sedangkan sample penelitian di ambil dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu, yaitu melihat hasil pretest peserta didik, rekomendasi dan wawancara dengan guru BK maupun dengan peserta didik.

**Tabel 6**  
**Kriteria Gambaran Umum Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas VIII D**  
**SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung**

Kategori	Interval	$\Sigma$	Presentase
Tinggi	86-112	3	10 %
Sedang	57-85	5	16,7 %
Rendah	28-56	22	73,3 %
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan tabel 6 peneliti mengambil sampel yaitu 22 (dua puluh dua) peserta didik yang memiliki kreativitas dengan kriteria rendah. Peserta didik dengan skor dibawah  $\leq 55$  dikategorikan memiliki kreativitas belajar rendah, sedangkan peserta didik yang memiliki skor  $\geq 55$  dikategorikan memiliki kreativitas belajar sedang dan peserta didik yang memiliki skor  $\geq 85$  dikategorikan memiliki kreativitas belajar tinggi.

## 2. Deskripsi Data *Pre-test*

Deskripsi data merupakan upaya peneliti untuk memperoleh pemahaman lebih lanjut tentang variabel penelitian, untuk mencapai tujuan penelitian memerlukan dukungan data yang akurat. Data penelitian yaitu dengan memberikan *pre-test* sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7**  
**Hasil *Pretest* Kreativitas Belajar Peserta Didik SMP Muhammadiyah 3**  
**Bandar Lampung**

No	Nama	Jenis Kelamin	Skor	Kriteria
1	AB	L	30	Rendah
2	BC	L	34	Rendah
3	DE	L	44	Rendah

4	EF	L	45	Rendah
5	FG	L	51	Rendah
6	GH	L	49	Rendah
7	HI	L	48	Rendah
8	IJ	L	46	Rendah
9	JK	L	44	Rendah
10	KL	L	39	Rendah
11	LM	L	39	Rendah
12	MN	P	40	Rendah
13	NO	P	42	Rendah
14	OP	P	47	Rendah
15	PQ	P	49	Rendah
16	QR	P	51	Rendah
17	RS	P	50	Rendah
18	ST	P	48	Rendah
19	TU	P	46	Rendah
20	UV	P	43	Rendah
21	VW	P	44	Rendah
22	WX	P	47	Rendah

### 3. Deskripsi Data *Post-test* Kreativitas Belajar

Hasil analisis yang diperoleh dari data *post-test* kreativitas belajar dengan layanan penguasaan konten setelah diberi perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Hasil *Post-Test* Kreativitas Belajar Peserta Didik**  
**SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung**

No	Nama	Jenis Kelamin	Skor	Kriteria
1	AB	L	86	Tinggi
2	BC	L	83	Sedang
3	DE	L	90	Tinggi
4	EF	L	89	Tinggi
5	FG	L	83	Sedang
6	GH	L	80	Sedang
7	HI	L	91	Tinggi



8	IJ	L	101	Tinggi
9	JK	L	94	Tinggi
10	KL	L	81	Sedang
11	LM	L	89	Tinggi
12	MN	P	91	Tinggi
13	NO	P	81	Sedang
14	OP	P	95	Tinggi
15	PQ	P	94	Tinggi
16	QR	P	96	Tinggi
17	RS	P	80	Sedang
18	ST	P	89	Tinggi
19	TU	P	89	Tinggi
20	UV	P	96	Tinggi
21	VW	P	80	Sedang
22	WX	P	92	Tinggi

Berdasarkan tabel 8 tersebut, setelah diberi perlakuan layanan penguasaan konten, menghasilkan perubahan keputusan karir terhadap peserta didik, yaitu 7 (tujuh) peserta didik memiliki kreativitas belajar sedang dan 15 (lima belas) peserta didik memiliki kreativitas belajar dalam kategori tinggi.

#### 4. Hasil *Pretest*, *Posttest*, *Gain Score*

Setelah diberikan layanan penguasaan konten didapat hasil *pretest*, *posttest*, dan *gain score* pada tabel berikut :

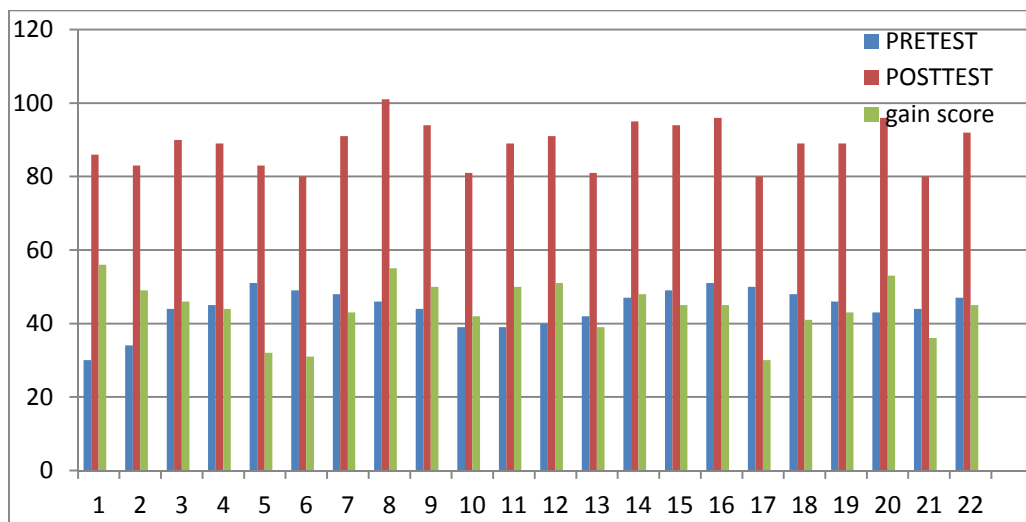
**Tabel 9**  
**Deskripsi Data *Pretest*, *Posttest*, dan *Gain Score***  
**Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas VIII D**  
**SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung**

No	Kode	Pretest	Posttest	Gain Score
1	AB	30	86	56
2	BC	34	83	49
3	DE	44	90	46
4	EF	45	89	44
5	FG	51	83	32

6	GH	49	80	31
7	HI	48	91	43
8	IJ	46	101	55
9	JK	44	94	50
10	KL	39	81	42
11	LM	39	89	50
12	MN	40	91	51
13	NO	42	81	39
14	OP	47	95	48
15	PQ	49	94	45
16	QR	51	96	45
17	RS	50	80	30
18	ST	48	89	41
19	TU	46	89	43
20	UV	43	96	53
21	VW	44	80	36
22	WX	47	92	45
N=22		$\Sigma$ 976	$\Sigma$ 1950	$\Sigma$ 974
Rata-rata (Mean)		44.36	88.63	44.27

Berdasarkan hasil perhitungan *pretest* 22 sampel tersebut di dapat hasil rata-rata kreativitas belajar peserta didik dengan nilai  $976:22=44.36$ . Setelah diberikan layanan penguasaan konten, kreativitas belajar peserta didik meningkat dengan angka  $11950:22=88.63$  dengan skor peningkatan sebesar 44.27. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten efektif untuk mempengaruhi kreativitas belajar peserta didik, dilihat dari perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan layanan. Lebih jelas dapat di lihat pada grafik sebagai berikut:

**Gambar 5**  
**Hasil Sebelum dan Sesudah Diberikan Layanan Penguasaan Konten Pada Peserta Didik Kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung**



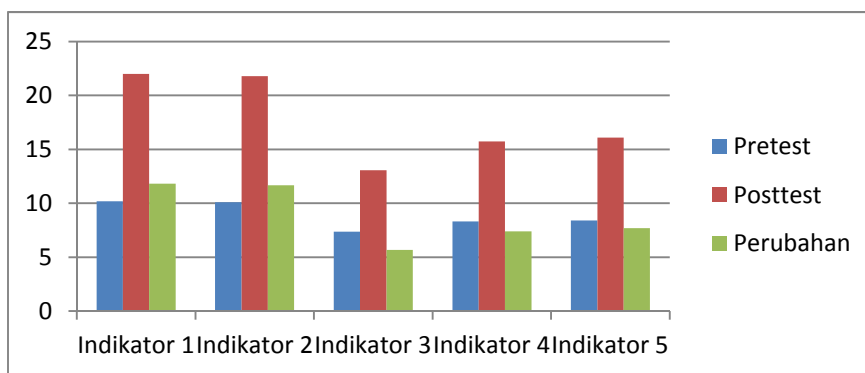
Berdasarkan gambar 5 perhitungan hasil *pretest* dan *posttest*, maka terlihat perubahan pada masing-masing peserta didik. Selain itu terdapat pula peningkatan pada tiap indikator. Berikut dapat dilihat perubahan kreativitas belajar peserta didik dilihat dari peningkatan tiap indikator tabel sebagai berikut:

**Tabel 10**  
**Hasil Presentase Skor Berdasarkan Indikator Kreativitas Belajar Pada Peserta Didik Sebelum dan Setelah memperoleh *treatment***

No	Indikator	% Skor		% Skor Peningkatan
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	Selalu ingin tahu	10.18	22.00	11.82
2	Memiliki harga diri dan percaya diri	10.09	21.77	11.68
3	Memiliki sifat mandiri	7.36	13.05	5.69
4	Memiliki sifat asertif (berani berpendapat)	8.32	15.73	7.41
5	Berani mencoba	8.41	16.09	7.68
$\Sigma$		44.36	88.64	44.28
<b>Rata-rata</b>		8.87	17.72	8.85

Perubahan kreativitas belajar peserta didik dilihat dari peningkatan tiap indikator setelah diberikan perlakuan. Lebih jelas dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:

**Gambar 6**  
**Presentase Skor Perubahan Tiap Indikator Kreativitas Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Mendapatkan *Treatment***



Berdasarkan tabel tersebut dapat di ketahui bahwa masing-masing indikator mengalami perubahan setelah diberikan perlakuan, untuk skor rata-rata juga meningkat sebesar 8.85 dari yang semula rata-ratanya 8.87 menjadi 17.72.

## B. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1.  $H_0$  = Layanan penguasaan konten tidak efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.
2.  $H_a$  = Layanan penguasaan konten efektif dalam dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

Adapun Hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_0$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_0$$

Berdasarkan hasil uji-t/*paired sample t-test* pada layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, perhitungan dilakukan dengan menggunakan *SPSS (Statistical product and service solution) for windows realise 21*, di dapat hasil sebagai berikut:

### C. Hasil Uji-t Paired Sample

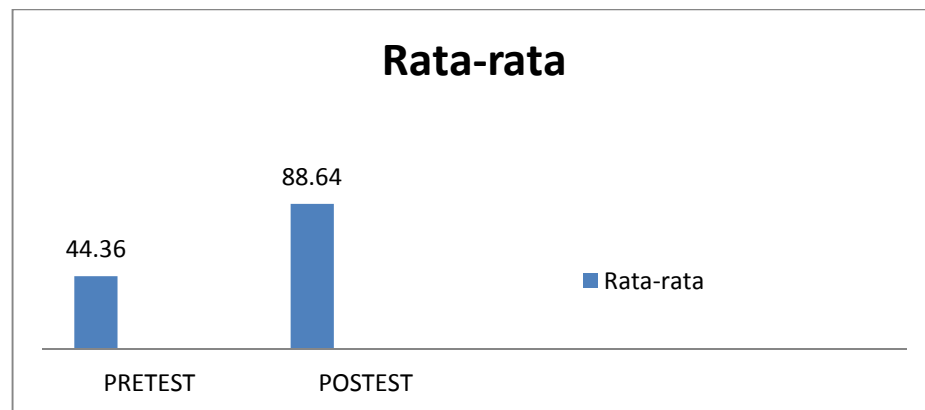
1. Hasil uji-t *paired sample pretest-posttest* kreativitas belajar peserta didik secara keseluruhan.

**Tabel 11**  
**Uji-t Paired Sample Pretest-Posstest**  
**Kreativitas Belajar Peserta Didik Secara Keseluruhan**

Kelompok	Rata-rata	Sd	Perbedaan Rerata	Statistik uji t	Sig	Sig.2 Tailed	Keterangan
<i>Pretest</i>	44.36	5.377	-44.273	-28.354	0.376	0.000	Signifikan
<i>Posttest</i>	88.64	6.153					

Dari tabel 11 dapat diketahui bahwa keseluruhan kreativitas belajar peserta didik terdapat peningkatan yaitu dapat dilihat dari rata-rata kedua variabel sebelum dan sesudah diberikan *treatment* adalah -44.273 dan berdasarkan hasil pengujian t-hitung= -28.354 pada derajat kebebasan (df) 21, kemudian dibandingkan dengan t-tabel 0.05= 2.080 dengan ketentuan harga t hitung lebih besar dari t-tabel (-44.273  $\geq$  2.080), maka “layanan penguasaan konten terhadap peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar

Lampung berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.”  
 Ho **ditolak** dan Ha **diterima**. Gambar 1 menunjukkan rata-rata kreativitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan.



Gambar 7  
 Rata-Rata Hasil *Pretest-Posttest* Kreativitas Belajar Peserta Didik Secara Keseluruhan

2. Hasil uji-*t paired sample pretest-posttest* kreativitas belajar peserta didik pada indikator selalu ingin tahu

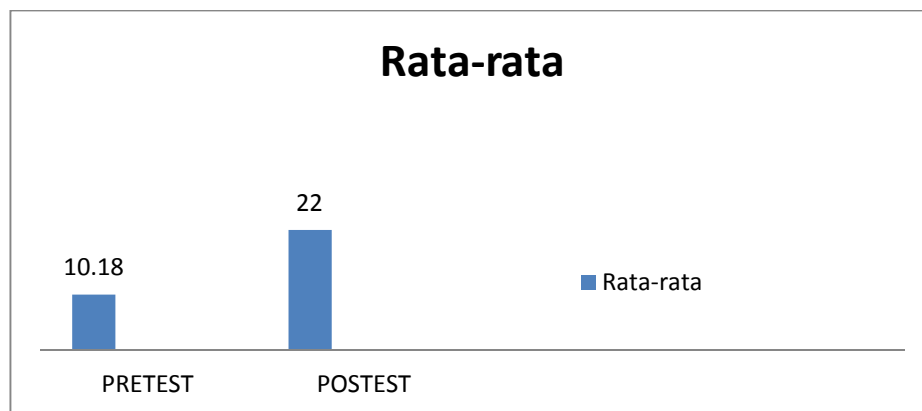
Tabel 12  
 Uji *t Paired Sample Pretest-Posstest*  
 Kreativitas Belajar Peserta Didik pada indikator selalu ingin tahu

Kelompok	Rata-rata	Sd	Perbedaan Rerata	Statistik uji t	Sig	Sig.2 Tailed	Keterangan
<i>Pretest</i>	10.18	2.218	-11.818	-23.260	0.140	0.000	Signifikan
<i>Posttest</i>	22.00	1.852					

Dari tabel 12 dapat diketahui bahwa kreativitas belajar peserta didik pada indikator selalu ingin tahu terdapat peningkatan yaitu dilihat dari rata-rata kedua variabel (sebelum dan sesudah diberi perlakuan) adalah -11.818, dan berdasarkan hasil pengujian  $t\text{-hitung} = -23.260$ , pada derajat kebebasan (df) 21, kemudian dibandingkan dengan  $t\text{-tabel } 0,05 = 2.080$  dengan ketentuan harga  $t\text{-hitung}$  lebih



besar dari t-tabel ( $-23.260 \geq 2.080$ ), maka pada indikator selalu ingin tahu peserta didik mengalami peningkatan. Gambar 2 rata-rata peningkatan pada indikator selalu ingin tahu.



Gambar 8  
Rata-Rata Hasil *Pretest-Posttest* Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Indikator Selalu ingin tahu

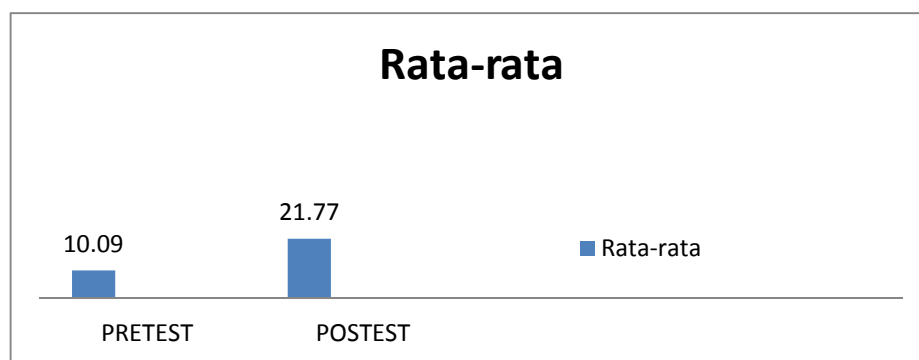
3. Hasil uji t *paired sample pretest-posttest* kreativitas belajar peserta didik pada indikator Memiliki harga diri dan percaya diri

Tabel 13  
Uji t *Paired Sample Pretest-Posttest* Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Indikator Memiliki Harga Diri Dan Percaya Diri

Kelompok	Rata-rata	Sd	Perbedaan Rerata	Statistik uji t	Sig	Sig.2 Tailed	Keterangan
<i>pretest</i>	10.09	20.45	-11.682	-19.803	0.524	0.000	Signifikan
<i>posttest</i>	21.77	21.81					

Dari tabel 13 dapat diketahui bahwa kreativitas belajar peserta didik pada indikator memiliki harga diri dan percaya diri terdapat peningkatan yaitu dilihat dari rata-rata kedua variabel (sebelum dan sesudah diberi perlakuan) adalah -11.682, dan berdasarkan hasil pengujian t hitung = -19.803, pada derajat

kebebasan (df) 21, kemudian dibandingkan dengan t tabel  $0,05 = 2.080$  dengan ketentuan harga t hitung lebih besar dari t tabel ( $-19.803 \geq 2.080$ ), maka pada indikator memiliki harga diri dan percaya diri peserta didik mengalami peningkatan. Gambar 3 rata-rata peningkatan pada indikator memiliki harga diri dan percaya diri.



Gambar 9  
Rata-Rata Hasil *Pretest-Posttest* Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Indikator memiliki harga diri dan percaya diri.

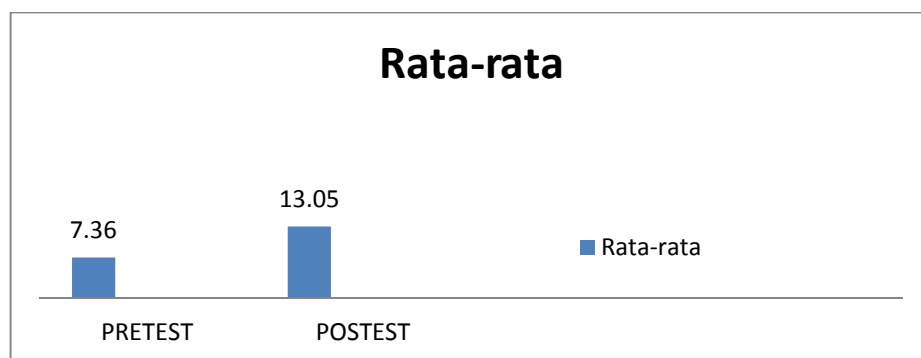
4. Hasil uji t *paired sample pretest-posttest* kreativitas belajar peserta didik pada indikator memiliki sifat mandiri

**Tabel 14**  
**Uji t Paired Sample *Pretest-Posttest***  
**Kreativitas Belajar Peserta Didik pada indikator memiliki sifat mandiri**

Kelompok	Rata-rata	Sd	Perbedaan Rerata	Statistik uji t	Sig	Sig.2 Tailed	Keterangan
<i>pretest</i>	7.36	1.093	-5.682	-17.487	0.947	0.000	Signifikan
<i>posttest</i>	13.05	1.046					

Dari tabel 14 dapat diketahui bahwa kreativitas belajar peserta didik pada indikator memiliki sifat mandiri terdapat peningkatan yaitu dilihat dari rata-rata kedua variabel (sebelum dan sesudah diberi perlakuan) adalah -5.682, dan

berdasarkan hasil pengujian t hitung = -17.487, pada derajat kebebasan (df) 21, kemudian dibandingkan dengan t tabel 0,05 = 2.080 dengan ketentuan harga t hitung lebih besar dari t tabel ( $-17.487 \geq 2.080$ ), maka pada indikator memiliki sifat mandiri, peserta didik mengalami peningkatan. Gambar 4 rata-rata peningkatan pada indikator memiliki sifat mandiri.



Gambar 10  
Rata-Rata Hasil *Pretest-Posttest* Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Indikator Memiliki Sifat Mandiri

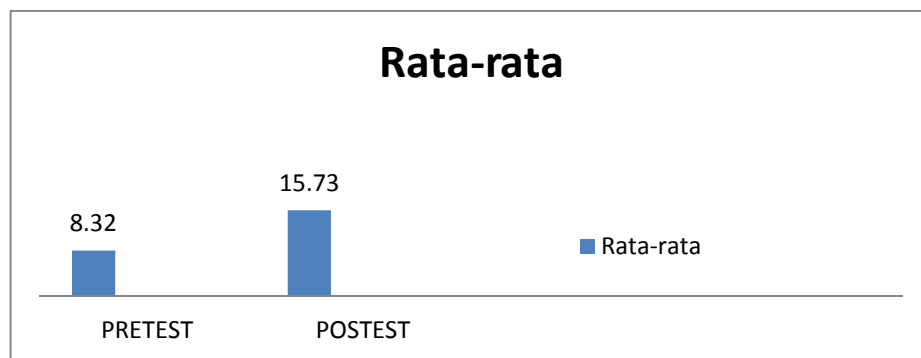
5. Hasil uji t *paired sample pretest-posttest* kreativitas belajar peserta didik pada indikator memiliki sifat asertif (berani berpendapat)

**Tabel 15**  
**Uji t Paired Sample *Pretest-Posttest* Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Indikator Memiliki Sifat Asertif (Berani Berpendapat)**

Kelompok	Rata-rata	Sd	Perbedaan Rerata	Statistik uji t	Sig	Sig.2 Tailed	Keterangan
<i>pretest</i>	8.32	1.492	-7.409	-14.830	0.772	0.000	Signifikan
<i>posttest</i>	15.73	1.907					

Dari tabel 15 dapat diketahui bahwa kreativitas belajar peserta didik pada indikator memiliki sifat asertif (berani berpendapat) terdapat peningkatan yaitu dilihat dari rata-rata kedua variabel (sebelum dan sesudah diberi perlakuan)

adalah -7.409, dan berdasarkan hasil pengujian t hitung = -14.830, pada derajat kebebasan (df) 21, kemudian dibandingkan dengan t tabel  $0,05 = 2.080$  dengan ketentuan harga t hitung lebih besar dari t tabel ( $-14.830 \geq 2.080$ ), maka pada indikator memiliki sifat asertif (berani berpendapat) peserta didik mengalami peningkatan. Gambar 5 rata-rata peningkatan pada indikator memiliki sifat asertif (berani berpendapat).



Gambar 11  
Rata-Rata Hasil *Pretest-Posttest* Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Indikator memiliki sifat asertif (berani berpendapat).

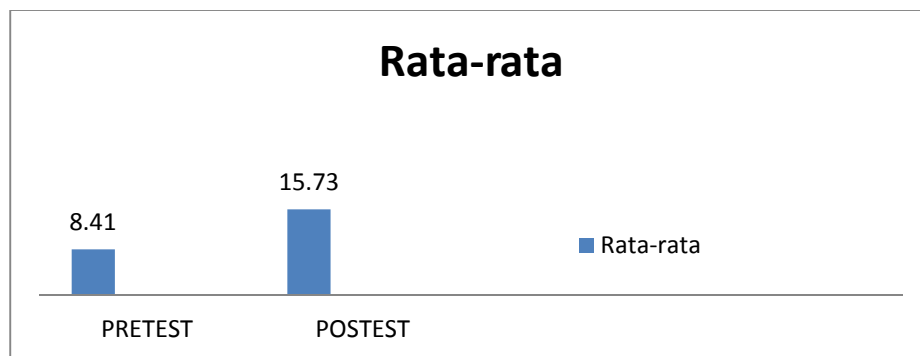
6. Hasil uji t *paired sample pretest-posttest* kreativitas belajar peserta didik pada indikator memiliki berani mencoba

**Tabel 16**  
**Uji t Paired Sample *Pretest-Posttest***  
**Kreativitas Belajar Peserta Didik pada indikator berani mencoba**

Kelompok	Rata-rata	Sd	Perbedaan Rerata	Statistik uji t	Sig	Sig.2 Tailed	Keterangan
<i>pretest</i>	8.41	1.436	-7.682	-19.355	0.888	0.000	Signifikan
<i>posttest</i>	16.09	1.231					

Dari tabel 16 dapat diketahui bahwa kreativitas belajar peserta didik pada indikator berani mencoba terdapat peningkatan yaitu dilihat dari rata-rata kedua

variabel (sebelum dan sesudah diberi perlakuan) adalah -7.682, dan berdasarkan hasil pengujian t hitung = -19.355, pada derajat kebebasan (df) 21, kemudian dibandingkan dengan t tabel 0,05 = 2.080 dengan ketentuan harga t hitung lebih besar dari t tabel ( $-19.355 \geq 2.080$ ), maka kreativitas belajar peserta didik pada indikator berani mencoba mengalami peningkatan. Gambar 6 rata-rata peningkatan pada indikator berani mencoba.



Gambar 12  
Rata-Rata Hasil *Pretest-Posttest* Kreativitas Belajar Peserta Didik  
Pada Indikator Berani Mencoba

#### 7. Hasil Uji Normalitas *one-sample Kolmogorov-smirnov test*

**Tabel 17**  
**Hasil Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		pretest	Posttest
N		22	22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	44.36	88.64
	Std. Deviation	5.377	6.153
	Absolute	.155	.160
Most Extreme Differences	Positive	.109	.138
	Negative	-.155	-.160
Kolmogorov-Smirnov Z		.726	.750
Asymp. Sig. (2-tailed)		.667	.627

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh data bahwa nilai KSZ *Pre-test* sebesar 0.726 dan nilai KSZ *Post-test* 0.750. Sedangkan *Asymp. Sig.* pada *Pre-test* 0.667 dan *Post-test* 0.627 yang berarti lebih besar dari taraf signifikansi ( $\leq 0,05$ ), dengan hal ini data berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas VIII D di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

#### **D. Deskripsi Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan konten Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik**

Deskripsi proses pelaksanaan layanan penguasaan konten dilakukan dengan memaparkan hasil pengamatan selama proses layanan penguasaan konten dari tahap pertama sampai dengan tahap terakhir. Kemudian hasil pengamatan yang telah dilakukan selama proses layanan bimbingan karir akan dijelaskan dalam tahap-tahap berikut:

##### **a. Pretest**

Sebelum peneliti memberikan materi layanan penguasaan konten, peneliti terlebih dahulu memberikan pretest yang bertujuan untuk membina hubungan dengan peserta didik, memperkenalkan tujuan dan garis besar layanan penguasaan konten pada peserta didik serta mengidentifikasi kondisi awal peserta didik sebelum menerima perlakuan berupa layanan penguasaan konten dalam mempengaruhi kreativitas belajar pada peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.



Dengan memberikan penjelasan secara singkat mengenai tujuan kegiatan layanan ini dan petunjuk pengisian lembar kreativitas belajar, secara tidak langsung peserta didik dapat memberikan informasi mengenai kreativitas belajar peserta didik. Hasil dari pretest kemudian dianalisis dan dikategorikan berdasarkan indikator kreativitas belajar. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran kreativitas belajar tersebut, digunakan untuk menentukan sampel penelitian yaitu peserta didik yang memiliki kreativitas belajar dengan kategori rendah.

Setelah selesai dilaksanakannya kegiatan pretest, peneliti akan memberikan materi layanan penguasaan konten sebagai berikut:

#### 1. Materi Motivasi Peserta Didik

Berkaitan dengan kreativitas belajar peserta didik, Dalam tahap ini peneliti memberikan materi tentang motivasi belajar kepada peserta didik, tujuannya adalah agar mendorong peserta didik untuk melakukan suatu perbuatan yaitu belajar, pemberian motivasi sangat penting artinya dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Jadi motivasi merupakan syarat mutlak dalam proses pembelajaran. Seorang siswa yang tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal.

Jadi dalam tahap ini peneliti meminta peserta didik untuk membentuk sebuah kelompok didalam kelas yang berisikan maksimal 4 orang dalam

setiap kelompoknya, setelah itu peneliti menuliskan sebuah pribahasa dipapan tulis dan meminta seluruh anggota kelompok menulis ulang dan mendiskusikan apa maksud dari pribahasa tersebut.

Setelah selesai berdiskusi dengan masing-masing anggota kelompoknya, peserta didik dari perwakilan kelompoknya diminta untuk berdiri dan menyimpulkan hasil diskusi tersebut lalu peserta didik dari kelompok lain diperbolehkan bertanya apa yang telah dipaparkan oleh temannya tersebut, setelah semua perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusinya peneliti memberikan kesimpulan apa arti sebuah pribahasa tersebut.

Tahap ini bertujuan agar peserta didik bersemangat setelah mendapatkan materi layanan ini dan menanamkan rasa percaya diri dan memiliki harga diri pada saat mengungkapkan pendapatnya. Selanjutnya tahap ini diakhiri dengan pemberian komitmen kepada peserta didik terhadap layanan selanjutnya.

## 2. Membuat Sebuah Gambar

Pada tahap ini merupakan tahap memodifikasi kreativitas belajar dengan cara menciptakan rasa untuk berani mencoba kepada peserta didik. Langkah ini bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwasanya banyak sekali orang ingin menjadi sukses karena keberanian untuk mencoba sesuatu yang diyakininya. Namun pada kenyataannya banyak

orang yang takut untuk mencoba sesuatu yang baru, ketakutan itu sebagian besar dihantui oleh bayangan akan terjadinya kegagalan.

Maka dari itu dalam tahap ini peneliti memberikan sebuah percobaan dimana peserta didik diminta untuk mencoba menggambarkan apa yang diminta oleh peneliti yaitu melalui sebuah gambar dimana pada saat menggambar gambar tersebut peserta didik tidak boleh mengangkat pena/alat tulisnya hal ini untuk melihat sejauh mana peserta didik mempunyai keinginan untuk mencoba hal tersebut.

Sebelumnya peneliti sudah menyiapkan sebuah gambar dikertas dan menunjukkan gambar tersebut kepada peserta didik, lalu peneliti membagikan kertas kosong kepada peserta didik dan mereka diminta untuk melakukan percobaan gambar dikertas tersebut sesuai gambar yang ditunjukkan oleh peneliti, peserta didik diberikan waktu selama 10 menit untuk melakukan percobaan tersebut lalu peneliti meminta agar setiap peserta didik yang sudah bisa menyelesaikan gambarnya agar maju kedepan untuk menggambarkan ulang didepan.

Ternyata dengan cara ini peserta didik sangat antusias bahkan mereka berebut maju kedepan untuk menyelesaikan percobaan gambarnya walaupun tidak banyak dari mereka yang gagal dalam menyelesaikan gambar tersebut, namun disini yang lebih diutamakan yaitu agar peserta didik memiliki rasa ingin tahu bagaimana cara agar berhasil dalam menyelesaikan gambar tersebut terutama pada saat banyak dari teman-

temannya yang sudah berhasil menyelesaikan gambar tersebut dan peneliti ingin menanamkan rasa keberanian dalam mencoba walaupun pada akhirnya gagal, karena semakin banyak kegagalan yang ia lakukan maka semakin banyak pula hal yang sudah ia coba.

Dalam tahap ini peserta didik menyatakan bahwa apa yang ia gambar sebenarnya tidak sesulit persepsi mereka karena belum mencobanya, tetapi setelah mengikuti layanan ini peserta didik bisa lebih mengerti bahwasanya keberhasilan tidak akan terwujud jikalau kita tidak pernah gagal.

### 3. Mencatat Dengan *Mind Mapping*

Dalam tahap ini terlebih dahulu peneliti menjelaskan apa itu *mind mapping*, bagaimana *mind mapping* bekerja dan bagaimana membuatnya. Setelah peneliti memaparkan materi, peserta didik diberikan waktu untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas mengenai materi tersebut. pada tahap ini peserta didik diajarkan untuk menentukan pokok pikiran dahulu pada saat ingin mencatat ataupun merangkum sebuah materi dan disarankan menggunakan alat tulis warna, peserta didik akan mencatat menggunakan kata kunci dan gambar.

Perpaduan dua hal tadi akan membentuk sebuah asosiasi difikiran dan ketika peserta didik melihat gambar tersebut maka akan terjelaskan ribuan kata yang diwakili oleh kata kunci dan gambar tersebut, berikut contoh sederhana: coba bayangkan kata “jeruk” ketika membayangkan

sebuah jeruk, maka anda melihat buah yang berwarna kuning, rasa yang kadang manis dan sedikit asam, atau segelas jus jeruk yang menyegarkan.

Demikianlah dalam mind mapping, peserta didik cukup menuliskan kata kunci yang mewakili dan gambar yang paling sesuai dengan pemikiran peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik mandiri dalam berfikir, pada saat guru memberikan materi dan diharapkan peserta didik mempunyai catatan-catatan singkat mengenai materi tersebut dengan cara mencatat dengan cara *mind mapping*.

#### 4. Mengexpresikan Hasil Gambar

Pada tahap ini peserta didik diminta untuk membuat gambar benda-benda mati yang terbuat dari segi empat sebanyak 15 gambar, terbuat dari trapesium sebanyak 5 gambar dan terbuat dari segitiga sebanyak 10 gambar, dan setiap gambar yang dibuat diberi nama yang logis sesuai gambar yang dibuat.

Setelah peserta didik selesai dengan gambarnya masing-masing diminta untuk maju kedepan memperlihatkan gambarnya dan menjelaskan gambar apa saja yang telah digambar sesuai pemikirannya masing-masing.

Alhamdulillah peserta didik antusias dalam mengikuti materi layanan ini dari awal hingga akhir dan mereka sangat bersemangat saat peneliti mempersilahkan siapa dahulu yang mau maju kedepan dan memberikan penjelasan tentang gambar yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk menagajak peserta didik untuk memunculkan suatu konsep atau gagasan sehingga menghasilkan sebuah karya cipta dan berani berpendapat berani mengungkapkan apa yang telah digambarnya.

### ***b. Postesst***

Setelah layanan penguasaan konten selesai dilaksanakan, kemudian dilakukan pemberian *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan layanan penguasaan konten.

Berdasarkan hasil pengamatan, secara umum pelaksanaan *posttest* dikatakan lancar dapat dilihat dari antusias dan kesediaan peserta dengan mengisi seluruh item pernyataan angket kreativitas belajar sesuai dengan petunjuk pengisian serta kegiatan ini selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Dan sebelum mengakhiri layanan ini peneliti meminta maaf jika pada saat layanan ini berlangsung, peneliti mempunyai banyak kekurangan dan berterimakasih pada peserta didik sudah mengikuti layanan ini dari awal hingga ahir.

## **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar setelah diberikan layanan penguasaan konten. Dari 30 peserta didik yang ada di kelas VIII D terdapat 22 peserta didik yang mengalami kreativitas belajar rendah. Hal ini ditandai dengan skor *pretest* yang termasuk kategori rendah.

Dari kelima kriteria dalam kreativitas belajar, kebanyakan peserta didik mengalami masalah dalam hal selalu ingin tahu, yaitu siswa menganggap pelajaran

tersebut tidak perlu sehingga siswa malas membaca materi pelajaran ataupun aktif bertanya tentang materi yang belum mereka pahami

Pelaksanaan layanan penguasaan konten merupakan salah satu jenis layanan dalam bimbingan konseling yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan secara klasikal. Penggunaan layanan penguasaan konten secara klasikal dianggap dapat berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, karena dalam layanan penguasaan konten setiap anggota diajak ikut berperan aktif dalam proses layanan, guna untuk membantu dalam upaya peningkatan kreativitas belajar peserta didik.

Pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan tujuan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dan diakhiri dengan *posttest*. *Posttes* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adakah peningkatan kreativitas belajar dari peserta didik, sehingga dapat diketahui apakah layanan penguasaan konten dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Hasil *posttest* menunjukkan terdapat peningkatan skor dari *pretest* yang rendah menjadi meningkat sedang dan tinggi pada *posttes*. Hal ini menunjukkan bahwa setelah peserta didik mengikuti layanan penguasaan konten peserta didik mengalami peningkatan kreativitas belajarnya.

Selain itu dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *t-test* dan diperoleh harga  $t$  hitung = -28.354 kemudian dibandingkan dengan  $t$  tabel  $0.05 = 2.080$  dengan ketentuan harga  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $-28.354 \geq 2.080$ ), maka  $H_a$  **diterima**. Hal ini berarti perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas belajar sebelum dan



setelah diberikan layanan penguasaan konten. Dengan demikian terdapat pengaruh kreativitas belajar, yang semula dalam kriteria rendah meningkat menjadi kriteria sedang dan tinggi setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan tabel uji *t-test* diketahui bahwa peningkatan kreativitas belajar rata-rata 44.27 dari sekor rata-rata secara keseluruhan. Peningkatan tertinggi dialami oleh AB dengan gain score sebesar 56 dan peningkatan terendah dialami oleh RS yang hanya sebesar 30 dari skor *pretest*. Namun secara keseluruhan peserta didik mengalami kenaikan dari kriteria rendah menjadi sedang dan tinggi.

Kenaikan sekor yang hanya mencapai tingkat kriteria sedang dikarenakan beberapa hal, diantaranya yaitu waktu pelaksanaan layanan penguasaan konten yang dilakukan dengan waktu yang singkat, ruangan yang panas menjadi penyebab kurang efektifnya pelaksanaan layanan penguasaan konten.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah tercapai dilaksanakan sebaik mungkin, akan tetapi penelitian ini memiliki keterbatasan. Berikut ini adalah keterbatasan peneliti:

- 1) Layanan penguasaan konten yang dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan selama kurang lebih satu bulan sebenarnya dirasa kurang maksimal. Karena hasil dari proses layanan penguasaan konten yang maksimal tidak bisa dilakukan secara instan, apalagi dalam hal ini untuk meningkatkan kreativitas belajar.
- 2) Waktu pelaksanaan layanan penguasaan konten kurang efektif karena hanya 45 menit karena peserta didik masih terikat pada saat jam sekolah.

- 3) Untuk pengecekan perubahan perilaku peserta didik hanya menggunakan skala kreativitas belajar. Perilaku peserta didik selama di sekolah tidak bisa teramati secara langsung dan hal ini bisa menjadikan terjadinya bias.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t (paired sampel *t-test*) perhitungan dilakukan dengan menggunakan *SPSS (Statistical product and service solution) for windows realise 21*, dilihat dari rata-rata kedua variabel sebelum dan sesudah diberikan *treatment* adalah 44.273 dan berdasarkan hasil pengujian t hitung = 28.354 pada derajat kebebasan (df) 21, kemudian dibandingkan dengan t tabel  $0.05 = 2.080$  dengan ketentuan harga t hitung lebih besar dari t tabel ( $44.273 \geq 2.080$ ), maka “layanan penguasaan konten terhadap peserta didik kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik”. Ho **ditolak** dan Ha **diterima** yang bermakna layanan penguasaan konten dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Secara keseluruhan penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa layanan penguasaan konten dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan dan perbandingan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* hasil.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yaitu :

1. Peserta didik diharapkan dapat terus berusaha mengembangkan dan juga memperbanyak wawasan tentang bagaimana meningkatkan kreativitas belajarnya.
2. Guru bimbingan dan konseling diharapkan agar dapat mengaplikasikan layanan penguasaan konten kepada seluruh peserta didik untuk pengembangan dan peningkatan kreativitas belajar peserta didik.
3. Kepala sekolah agar dapat merumuskan kebijakan dalam memberikan dua jam pelajaran efektif masuk kelas untuk layanan bimbingan dan konseling sesuai dengan model pembelajaran bermutu.
4. Untuk penelitian lebih lanjut, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih luas dan komprehensif mengenai layanan penguasaan konten dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, serta hendaknya dapat menggunakan kelompok kontrol untuk melihat sejauh mana variabel-variabel lain yang dapat mengganggu kreativitas belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro M. Toha. et. al. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008, Cet Ke-2.
- Azizah Dewi. *Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Kontekstual*. (On-line) tersedia di: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article> (20 Agustus 2017).
- Beck Joan. *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. PT. Pustaka Delapratasa, Delapratasa Publishing, 2003.
- Bimo Walgito. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Semarang: Diponegoro, 2000.
- Budiastra Ketut, et. al. "Pengaruh Pembelajaran TIPE GI Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA." e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 3 No. 1, 2015.
- Endah, Setyaningrum. *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016*. Diss. Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Eva Flora Roida, Siagian. *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2. 2, 2015.
- Faishal, et. al. "Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Semarang tahun Pelajaran 2014/2015." *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling* 1. 1/oktober, 2014.
- Fatoni Abdurrahmat. *Metodelogi Penelitian dan Tekhnik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Hurlock B. Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Ciracas, Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014, Cet . 9.
- Maryati Dwi Yeni. *Pengaruh Kemandirian dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Sambung Macan Sragen Tahun Ajaran 2011/2012*. (On-line) tersedia di: <http://eprints.ums.ac.id/22933/9/02>. *Jurnal Publikasi*. pdf (20 Agustus 2017).

- Munandar Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Narbuko Cholid & Achmadi Abu. *Metodelogi Penelitian*. PT Bumi Aksara, 2015.
- Nugroho Hari. *Pemahaman Guru Bktentang Layanan Bimbingan Dan Konseling (Bk) Format Klasikal Di SMP Se-Kota Semarang (Penelitian Pada Pemahaman Guru Bk Tentang Layanan Bk Format Klasikal tahun ajaran 2015/2016)*. Diss. Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Purnomosari et. al. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dilengkapi Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Kelas Xi Sma Negeri 2 Sukoharjo.* " *Jurnal Pendidikan Kimia* 3. 2, 2014.
- Purwanti Rika. *Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Kontekstual Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn Tepisari 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010*. file:///C:/Users/my/Downloads/skripsi.pdf
- Sadirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- S. Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Slameto. *Belajar dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sudijono Anas. *Pengantar Statistic Pendidikan*. Jakarta: Raja Grapindo, 2008.
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta, 2009.
- . *Metode Peneltitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2013, Cet ke-18.
- . *Metode Peneltitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Peneltitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015, Cet ke-21.
- Sumayku James. *Hubungan Kreativitas dan Sikap Siswa Dalam Proses Pembelajaran Dengan Pencapaian Prestasi Belajar Pada Jurusan Listrik Di*

*Smk Negeri 2 Bitung*. (On-line) tersedia di: <https://jurnaledvokasi.files.wordpress.com/> (20 Agustus 2017)

Sutoyo Anwar. *Pemahaman Individu*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.

Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.

-----. *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Tri Laksono, Pambudi. *Mengembangkan Karakter Entrepreneur Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Modeling (Penelitian pada siswa kelas X Jurusan Boga SMK N 6 Semarang tahun ajaran 2009/2010)*. Diss. Universitas Negeri Semarang, 2010.





RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN / SATUAN LAYANAN  
BIMBINGAN DAN KONSELING  
Layanan \*) klasikal

1. Topik Bahasan : Motivasi belajar
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, pemeliharaan, dan Pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII D
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII D
7. Waktu Penyelenggaraan : 1 x 45 Menit
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII D
9. Metode : Diskusi, Tanya jawab, informasi
10. Tujuan Layanan :
  1. Siswa mampu memahami pentingnya memiliki motivasi belajar
  2. Siswa mampu mendiskripsikan hal-hal yang berhubungan dengan motivasi belajar
11. Materi : Materi lengkap terlampir
12. Uraian Kegiatan/Skenario :

TAHAP	URAIAN KEGIATAN	WAKTU
Pembukaan	- Salam - Doa - Menanyakan kabar - Kontrak layanan ( kesepakatan layanan ), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.	5 Menit
Kegiatan Inti	- Konselor memberikan materi kepada peserta didik	10 Menit
	-Mengajak peserta didik untuk ikut aktif dalam membahas materi	5 Menit
	-Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari peserta didik	10 Menit
	-memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya	10 Menit
Penutup	- Memberi kesimpulan materi - Meminta maaf jika banyak kekurangan dan salah kata -Salam	5 Menit

13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :

a. Sumber :

- 1) Sardiman, A,M. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.
- 2) Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

b. Media : kertas

- c. Alat : spidol, white board
14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses
- a. Penilaian Hasil Laiseg :
- Laiseg
- 1) Pengetahuan (Understanding)
  - 2) Sikap/perasaan positif (Comfortable)
  - 3) ketrampilan/rencana kegiatan (Action)
- b. Penilaian proses
- Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu tanggung jawab, bekerjasama, aktif bertanya / berpendapat, antusias dalam mengikuti layanan, sopan santun
15. Catatan Khusus : .....
- .....
- ....

Bandar Lampung, 14 Agustus 2017

Mengetahui,  
Guru BK

Peneliti

Dra. Sri Helda, MM  
NBM. 587104

Fiki Andreyanto  
NPM. 1311080116



Wahdiyana ST,MPd.t  
NBM . 545669

## Motivasi Belajar

### A. Pengertian Motivasi Belajar

Berbagai pendapat para ahli tentang pengertian motivasi antara lain menurut Santrok (2008:510) bahwa motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Adapun pendapat menurut Sardiman (2007:73) adalah daya penggerak dari dalam diri untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Selanjutnya menurut Mc. Donald (dalam Sardiman:2007:73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “felling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan yang memberikan arah dalam kegiatan belajar. Sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

### B. Cara-cara meningkatkan motivasi belajar

Menurut Slameto (2010:176-179), ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu: 1) Pemberian angka, pada umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yaitu berupa angka yang diberikan oleh guru. Siswa yang mendapat nilai atau angkanya baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar. Sebaliknya siswa yang mendapat nilai atau angka kurang, akan menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik; 2) Pujian, pemberian pujian pada siswa atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil sangat besar manfaatnya sebagai pendorong dalam belajar. Dengan pujian ini merupakan suatu bentuk penguatan yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan menumbuhkan suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar pada diri siswa. Selanjutnya 3) Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Dengan adanya persaingan, baik persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, karena dengan persaingan akan tertanam dalam diri siswa untuk menjadi yang terbaik dan pertama; 4) Tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang baik dan diakui oleh siswa, merupakan alat motivasi yang penting. Sebab, dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan bagi siswa, maka akan timbul keinginan yang kuat pada diri siswa untuk terus belajar. Dalam suatu proses belajar mengajar, guru menghadapi banyak siswa. Masing-masing siswa memiliki karakteristik dan motivasi belajar yang berbeda-beda.

### C. Ciri-ciri motivasi

Menurut Freud (dalam Sardiman, 2007: 83) motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai). 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap

tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).4) Lebih senang bekerja mandiri. 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif). 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. 7) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

#### D. Fungsi motivasi belajar

Menurut Sardiman (2007:85) ada tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu: 1) Mendorong siswa untuk melakukan suatu perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan, yaitu belajar. 2) Motivasi berfungsi sebagai penentu arah. Arah yang dimaksud adalah tujuan yang akan dicapai, yaitu hasil belajar yang optimal. 3) Motivasi berfungsi sebagai penyeleksi perbuatan. Seseorang yang mempunyai motivasi yang tinggi pasti akan mampu membedakan dan menentukan perbuatan yang harus dikerjakan terlebih dahulu guna mencapai tujuan belajar dengan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat.



RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN / SATUAN LAYANAN  
BIMBINGAN DAN KONSELING  
Layanan \*) klasikal

1. Materi layanan : Berani mencoba
2. Sub materi layanan : Mengajarkan agar berani mencoba
3. Jenis layanan : Layanan penguasaan konten
4. Fungsi layanan : Pemahaman dan Pengembangan
5. Bidang bimbingan : Pribadi, belajar
6. Tugas perkembangan : Mencapai perkembangan diri sebagai remaja yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa
7. Sasaran layanan : kelas VIII D
8. Waktu : 1 x 45 menit
9. Uraian kegiatan :

TAHAP	URAIAN KEGIATAN	WAKTU
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam</li> <li>- Doa</li> <li>- Menanyakan kabar</li> <li>- Kontrak layanan ( kesepakatan layanan ), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.</li> </ul>	5 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Konselor memberikan materi kepada peserta didik</li> <li>-Konselor membagikan kertas kosong kepada seluruh peserta didik</li> <li>-Konselor meminta peserta didik untuk mencoba menggambar dikertas masing-masing sesuai yang konselor inginkan</li> <li>-Secara acak konselor meminta peserta didik maju kedepan untuk menggambar dipapan tulis</li> <li>-Konselor memberikan apresiasi kepada peserta didik yang paling cepat tanggap dalam melaksanakan tugas yang diberikan pada peserta didik</li> </ul>	5 Menit 5 Menit 10 Menit 15 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi kesimpulan materi</li> <li>-Berterimakasih kepada peserta didik yang sudah berperan aktif dan meminta maaf jika banyak salah kata saat pemberian layanan materi</li> <li>-Meminta maaf jika banyak kekurangan dan salah kata</li> <li>-Salam</li> </ul>	5 Menit

10. Pengalaman bimbingan :

1. Melalui cara ini agar peserta didik memiliki kemauan untuk selalu mencoba hal-hal yang baru yang di tuangkan dalam bentuk gambar sesuai pemikiran masing-masing.

11. Nilai-nilai yang harus dibangun dan dikembangkan adalah :

1. Percaya diri
  2. Berani
  3. Tanggap
  4. Bertanggung jawab
12. Sumber belajar : Praktisi Konseling (\_email\_ : ari.aryanto24@gmail.com)
13. Metode : Diskusi, Tanya jawab, informasi
14. Tempat : Ruang kelas VIII D
15. Penyelenggara :
16. Pihak yang diikutsertakan : Wali kelas, guru pembimbing, guru piket
17. Penilaian :
- a. Penilaian Hasil : Laiseg
    - 1) Pengetahuan (Understanding)
    - 2) Sikap/perasaan positif (Comfortable)
    - 3) ketrampilan/rencana kegiatan (Action)
  - b. Penilaian proses :  
Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu tanggung jawab, bekerjasama, aktif bertanya/ berpendapat, antusias dalam mengikuti layanan, sopan santun.
18. Tindak lanjut : Bimbingan kelompok bagi siswa yang belum memahami dan menyediakan kegiatan dikelas VIII D
19. Catatan khusus :



Bandar Lampung, 21 Agustus 2017

Mengetahui  
Guru BK

Peneliti

Dra Hj. Sri Helda MM  
NIP : 19630715985032003  
NBM. 587104

Fiki Andreyanto  
NPM : 1311080116

Kepala Sekolah SMP M-3 BL

Wahdiyana ST,MPd.t  
NBM . 545669

Banyak sekali orang menjadi sukses karena keberanian untuk mencoba sesuatu yang diyakininya. Namun pada kenyataannya banyak orang yang takut untuk mencoba sesuatu yang baru. Ketakutan itu sebagian besar karena dihantui oleh bayangan akan terjadinya kegagalan. Daripada mengalami kegagalan yang tidak mengenakan, mungkin cara yang paling aman adalah tidak perlu mencoba-coba..dengan tidak mencoba sesuatu, maka dapat dipastikan seseorang akan terhindar dari kegagalan. Benarkah demikian ????

Elbert Hubbard pernah berkata : “kesalahan terbesar yang dibuat manusia adalah takut berbuat kesalahan..”. Peter drucker, seorang pakar ekonom juga pernah mengatakan “semakin baik seseorang, semakin banyak kesalahan yang ia lakukan, karena semakin banyak hal yang ia akan coba”.. ia bahkan tidak pernah mau mempromosikan posisi jabatan puncak kepada orang-orang yang tidak berani berbuat kesalahan..

Berikut ini ada sebuah permainan klasikal yang dapat merangsang konseli dalam menumbuhkan rasa keberanian mereka untuk mencoba.

#### Tahapan

- 1 Peserta diminta untuk membuat gambar diatas dengan syarat, alat tulis tidak boleh di angkat atau terputus gambarnya, terus menyambung, dan setiap garis tidak boleh menyatu atau kembali lagi sampai menjadi gambar. .
- 2 Seluruh peserta diminta mencoba lewat alat tulis dan bukunya masing-masing, dan yang bisa melakukannya diminta ke depan untuk memperlihatkan cara ia membuat gambar.
- 3 Fasilitator dapat memberikan apresiasi seperti meminta tepuk tangan atau hadiah pada peserta yang telah berhasil.
- 4 Setelah beberapa peserta bisa mencoba, kemudian fasilitator bertanya tentang perasaan semua peserta saat mengerjakannya, saat mereka mencari tahu cara membuat gambar tersebut.
- 5 Fasilitator kembali bertanya tapi pada peserta yang berhasil saja tentang bagaimana perasaannya saat bisa menemukan cara menggambar.

#### Evaluasi :

Dapat dipastikan saat siswa mencoba mencari cara untuk menggambar muncul rasa penasaran yang tinggi. Mereka merasa ada potensi bisa berhasil---adanya harapan. Apalagi setelah melihat ada peserta lain yang bisa melakukannya.Sedangkan bagi yang telah berhasil, akan ada perasaan senang, bahkan ingin mencoba cara lainnya.



Begitupula dengan belajar, siswa akan efektif belajar jika muncul rasa penasaran yang tinggi dan bahagia saat berhasil memecahkannya. Belajar menjadi candu, jika siswa mengalami peristiwa psikologis tersebut. Hal ini berkaitan dengan motivasi, tentang apa yang menjadi motivasi individu dalam melakukan sesuatu.

Menurut perspektif kognitif, pemikiran siswa akan memandu motivasi mereka. Gagasan yang terkenal adalah dari R.W. White (1959) yang mengusulkan konsep motivasi kompetensi, yaitu gagasan bahwa orang termotivasi untuk menghadapi lingkungan mereka secara efektif, menguasai dunia internal maupun eksternal mereka, dan memproses informasi secara efisien. Menurut White (Santrock, 2004) bahwa orang melakukan hal-hal tersebut bukan karena kebutuhan biologis, tetapi karena orang punya motivasi internal untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif.

Apa yang siswa gambar, tidak ada persepsi sulit apapun, atau pengalaman yang membentuk persepsi sulit yang negatif, akan tetapi rasa penasaran. Sehingga siswa merasa potensi untuk bisa memecahkannya lebih besar ketimbang merasa tidak dapat dipecahkan. Berbeda halnya dengan mata pelajaran yang pernah dialami siswa dan sudah memiliki persepsi negatif menurut pengalamannya. Maka informasi baru yang akan ia dapatkan pun tidak begitu efektif diserap, karena persepsi negatif sudah muncul sebelum informasi tersebut disampaikan. Seperti dalam perspektif behaviorial bahwa imbalan dan hukuman eksternal sebagai kunci dalam menentukan motivasi siswa.

Siswa merasa matematika itu sulit bahkan tidak suka, mungkin karena ia memiliki pengalaman "hukuman". Misalkan karena ia diajak mengobrol temannya saat pelajaran matematika, hingga fokusnya teralihkan, dan ternyata ia diminta ke depan untuk mengerjakan soal. Dia yang tidak siap karena tidak fokus saat guru menerangkan akan merasa "di hukum". Perasaan tersebut terus berlanjut, ada ketakutan setiap pelajaran matematika hingga datangnya ujian akhir, nilainya pun tidak memuaskan. Persepsi yang muncul setelah itu matematika susah atau saya tidak suka matematika. Padahal dia tidak bisa itu hanya karna satu kejadian saja.

Perspektif lainnya, adalah perspektif humanistik yang mana belajar dan berprestasi sebagai realisasi potensi dan aktualisasi diri. Aktualisasi adalah kebutuhan tertinggi dan tersulit dalam hirarki Maslow. Kebutuhan ini dimungkinkan saat kebutuhan di bawahnya telah terpenuhi (fisiologis, keamanan, cinta & rasa memiliki, dan harga diri). Walaupun hirarki Maslow menarik, banyak kritik terhadap pandangan ini. Seperti bagi siswa, kebutuhan akan kognitif dan berprestasi akan lebih penting ketimbang cinta dan harga diri.

Menurut Freud (dalam Sardiman, 2007: 83) motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). 2) Ulet menghadapi kesulitan

(tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai). 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya). 4) Lebih senang bekerja mandiri. 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif). 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. 7) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ada baiknya Konselor bekerjasama dengan guru bidang studi untuk mengatasi siswa yang motivasi belajarnya kurang akibat dari "hukuman". Cara efektifnya adalah dengan belajar secara intensif hingga persepsinya berubah ke arah yang konstruktif. Konselor menawarkan siswa yang diketahui motivasi belajarnya rendah karena ketidaksukaan pada pelajaran tertentu untuk tambahan belajar dengan kondisi mereka sudah memahami latar belakang mereka tidak menyukai pelajaran tersebut.

Rujukan:

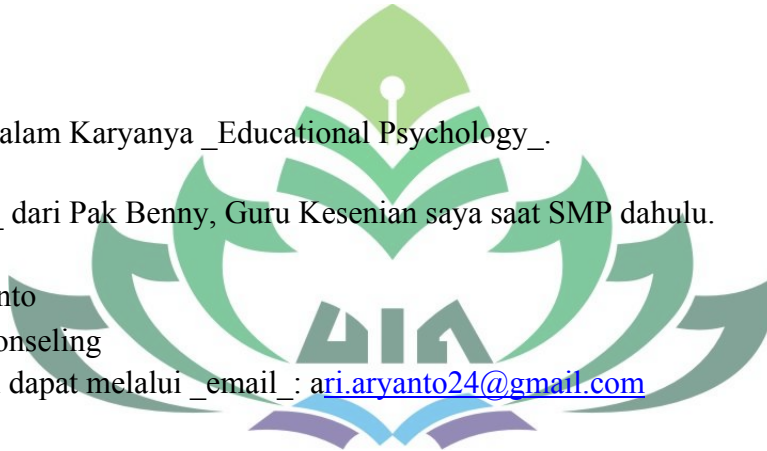
Santrock (2004) dalam Karyanya Educational Psychology.

Sumber gambar dari Pak Benny, Guru Kesenian saya saat SMP dahulu.

✉ □ Ari Aryanto

Praktisi Konseling

Konsultasi dapat melalui email : [ari.aryanto24@gmail.com](mailto:ari.aryanto24@gmail.com)



RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN / SATUAN LAYANAN  
BIMBINGAN DAN KONSELING  
Layanan \*) klasikal

1. Topik Bahasan : Mind Mapping
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman dan pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII D
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII D
7. Waktu Penyelenggaraan : 1 x 45 menit
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII D
9. Metode : Diskusi, Tanya jawab, informasi
10. Tujuan Layanan : Siswa mampu membuat catatan yang menarik dan mudah dipahami/ dihafal
11. Materi : Materi terlampir
12. Uraian Kegiatan/Skenario :

TAHAP	URAIAN KEGIATAN	WAKTU
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam</li> <li>- Doa</li> <li>- Menanyakan kabar</li> <li>- Kontrak layanan ( kesepakatan layanan ), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.</li> </ul>	5 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konselor memberikan materi kepada peserta didik</li> <li>-Mengajak peserta didik untuk ikut aktif dalam membahas materi</li> <li>-Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari peserta didik</li> <li>-memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya</li> </ul>	10 Menit 5 Menit 10 Menit 10 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi kesimpulan materi</li> <li>- Meminta maaf jika banyak kekurangan dan salah kata</li> <li>-Salam</li> </ul>	5 Menit

13. Sumber/Bahan, Media,dan Alat :

- a. Sumber : Muhammad, Nur. Teknik Mencatat Kreatif dengan Mind Mapping. 2009. <http://www.muhammadnoer.com/teknik-mencatat-kreatif-dengan-mind-mapping>
- b. Media : kertas, gambar
- c. Alat : spidol, white board

14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses

- a. Penilaian Hasil Laiseg : Laiseg

- 1) Pengetahuan (Understanding)
- 2) Sikap/perasaan positif (Comfortable)
- 3) ketrampilan/rencana kegiatan (Action)

b. Penilaian proses

Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu tanggung jawab, bekerjasama, aktif bertanya/ berpendapat, antusias dalam mengikuti layanan, sopan santun.

15. Catatan Khusus : .....

.....

....

Bandar Lampung, 28 Agustus 2017

Mengetahui,  
Guru BK

Peneliti

Dra. Sri Helda, MM  
NBM. 587104

Fiki Andreyanto  
NPM. 1311080116



## MIND MAPPING

Pernahkah Anda mendengar Mind Mapping atau Peta Pikiran? Mind Mapping adalah sebuah cara mencatat dengan memanfaatkan bagaimana otak bekerja. Teknik ini diperkenalkan oleh Tony Buzan, seorang ahli dan penulis produktif di bidang psikologi, kreativitas dan pengembangan diri. Menurut Buzan, otak bekerja dengan gambar dan asosiasi, dan cara mencatat Mind Mapping juga mengandalkan gambar dan asosiasi tersebut. Saya mengenal Mind Mapping pertama kali pada tahun 1995 ketika duduk bangku SMU dan sejak itu menjadi pengguna rutin teknik mencatat yang kreatif ini. Pada awalnya mencatat dengan cara ini terasa aneh karena menggunakan gambar dan kata-kata yang singkat. Tapi setelah terbiasa, cara ini sangat nyaman dan bisa disesuaikan dengan preferensi Anda. Berdasarkan pengalaman pribadi, saya bisa mencatat 1 bab materi teks book yang cukup kompleks terdiri dari sekitar 30 halaman dalam satu lembar catatan Mind Map ukuran A4.

### 1. Bagaimana Mind Mapping Bekerja

Setelah Anda mengetahui cara memori atau daya ingat bekerja, sekarang kita akan melihat hubungannya dengan Mind Mapping. Pada teknik Mind Mapping, Anda akan mencatat menggunakan kata kunci (keyword) dan gambar. Perpaduan dua hal tadi akan membentuk sebuah asosiasi di kepala Anda dan ketika Anda melihat gambar tersebut maka akan terjelaskan ribuan kata yang diwakili oleh kata kunci dan gambar tadi. Berikut contoh sederhana: Coba bayangkan kata “jeruk”. Ketika Anda membayangkan sebuah jeruk, maka Anda melihat buah yang berwarna kuning, rasa yang kadang manis dan kadang sedikit asam, atau segelas jus jeruk yang menyegarkan. Pernahkah ketika mendengar kata jeruk yang terbayang di benak Anda adalah huruf-huruf J-E-R-U-K? Kecil kemungkinan hal itu yang Anda bayangkan. Demikianlah dalam Mind Mapping, Anda cukup menuliskan kata kunci yang mewakili dan gambar yang paling sesuai dengan asosiasi dan preferensi Anda.

Dalam membuat Mind Mapping juga disarankan menggunakan warna. Cara ini akan mempermudah Anda untuk menyusun pokok pikiran yang berbeda serta memperkuat efek asosiasi yang dibentuk oleh kata kunci-gambar-warna. Dengan demikian Mind Mapping menjadi cara mencatat yang mengakomodir cara kerja otak Anda secara natural. Berbeda dengan catatan konvensional yang ditulis dalam bentuk daftar panjang ke bawah, maka mind mapping mengajak

Anda untuk membayangkan suatu subjek sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Jika menggunakan catatan konvensional, Anda harus menghafal daftar panjang yang Anda buat dan seringkali ada yang terlewat. Sebaliknya dengan mind mapping, secara mental Anda membangun sebuah gambar yang dapat dibayangkan. Ketika gambar tersebut muncul dalam benak Anda, maka seluruh penjelasan yang terkandung di dalamnya akan terjabarkan.

2. Membuat Catatan Mind Map Pertama Anda Untuk membuat mind map tidak sulit. Yang Anda butuhkan adalah:

- a. Kertas putih bersih. Disarankan menggunakan kertas yang cukup lebar kira-kira ukuran A4. Jangan gunakan kertas bergaris karena akan mengganggu gambar yang Anda buat
- b. Pensil, spidol warna-warni
- c. Kreativitas dan imajinasi Anda

Maka langkah yang harus dilakukan adalah:

- a. Tulis judul di tengah-tengah kertas dan beri gambar yang sesuai untuk memudahkan mengingat judul tersebut.
- b. Buat cabang utama terkait topik tadi misalkan apa definisi mind map, bagaimana otak bekerja, apa itu kesuksesan, latihan apa yang bisa dilakukan dan bagaimana aplikasinya.
- c. Teruskan dengan membuat cabang-cabang utama lainnya dan gunakan warna berbeda.
- d. Ingat beri label setiap cabang hanya dengan kata kunci saja. Semakin sedikit semakin baik. Anda mencatat bukan untuk menghafal melainkan untuk memahami dengan bahasa Anda sendiri.
- e. Selanjutnya dari tiap cabang buat sub cabang untuk hal-hal yang saling berhubungan.
- f. Gunakan garis-garis lengkung dan alur yang nyaman buat Anda. Tidak ada aturan khusus dalam membuat mind mapping sebab Anda-lah sang seniman.
- g. Jika ada hal-hal yang berhubungan pada sub yang berbeda, Anda bisa menarik garis sebagai pengingat adanya kaitan antara kedua hal tersebut.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN / SATUAN LAYANAN  
BIMBINGAN DAN KONSELING  
Layanan \*) klasikal

1. Materi layanan : Kreativitas belajar
2. Sub materi layanan : Mengasah kreativitas dengan menggambar
3. Jenis layanan : Layanan penguasaan konten
4. Fungsi layanan : Pemahaman dan Pengembangan
5. Bidang bimbingan : Pribadi, belajar
6. Tugas perkembangan : Mencapai perkembangan diri sebagai remaja yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa
7. Sasaran layanan : Kelas VIII D
8. Waktu : 1 x 45 menit
9. Uraian kegiatan :

TAHAP	URAIAN KEGIATAN	WAKTU
Pembukaan	- Salam - Doa - Menanyakan kabar - Kontrak layanan ( kesepakatan layanan ), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.	5 Menit
Kegiatan Inti	-Konselor memberikan materi kepada peserta didik	5 Menit
	-Konselor membagikan kertas kosong kepada seluruh peserta didik	5 Menit
	-Konselor meminta para peserta untuk membuat gambar benda-benda mati yang terbuat dari segi empat sebanyak 15 gambar, segitiga sebanyak 10 gambar, trapesium sebanyak 5 gambar	10 Menit
	-Secara acak konselor meminta peserta didik maju kedepan untuk menjelaskan apa yang ia gambarkan tersebut	15 Menit
Penutup	-Memberi kesimpulan materi -Berterimakasih kepada peserta didik yang sudah berperan aktif dan meminta maaf jika banyak salah kata saat pemberian layanan materi -Meminta maaf jika banyak kekurangan dan salah kata -Salam	5 Menit

10. Pengalaman bimbingan :

1. Melalui cara ini peserta didik diharapkan dapat menghasilkan sebuah karya cipta yang di apresiasikan dalam bentuk gambar sesuai pemikiran masing-masing.

11. Nilai-nilai yang harus dibangun dan dikembangkan adalah :



1. Cepat
  2. Tepat
  3. Tanggap
  4. Bertanggung jawab
12. Sumber belajar : Praktisi Konseling (\_email\_ : ari.aryanto24@gmail.com)
13. Metode : Diskusi, Tanya jawab, informasi
14. Tempat : Ruang kelas VIII D
15. Penyelenggara :
16. Pihak yang diikutsertakan : Wali kelas, guru pembimbing, guru piket
17. Penilaian :
- a. Penilaian Hasil Laiseg :
    - 1) Pengetahuan (Understanding)
    - 2) Sikap/perasaan positif (Comfortable)
    - 3) ketrampilan/rencana kegiatan (Action)
  - b. Penilaian proses :  
Penilaian proses mengacu pada sikap peserta didik yaitu tanggung jawab, bekerjasama, aktif bertanya/ berpendapat, antusias dalam mengikuti layanan, sopan santun.
18. Tindak lanjut : Bimbingan kelompok bagi siswa yang belum memahami dan menyediakan kegiatan dikelas VIII D
19. Catatan khusus :



Bandar Lampung, 04 September 2017

Mengetahui  
Guru BK

Peneliti

Dra Hj. Sri Helda MM  
NIP : 19630715985032003  
NBM. 587104

Fiki Andreyanto  
NPM : 1311080116

Kepala Sekolah SMP M-3 BL

Wahdiyana ST,MPd.t  
NBM . 545669

## \_Mengasah Kreativitas dengan Menggambar\_

Kreativitas adalah proses mental yang memunculkan suatu konsep atau gagasan sehingga menghasilkan sebuah karya cipta baru, atau gabungan dari konsep yang sudah ada dan kemudian dimodifikasi menjadi bentuk berbeda. Kreativitas memiliki hubungan kuat dengan kemampuan intelektual yang dalam perkembangannya banyak dimuat dalam teori inteligensi, seperti Wechsler dan Binet.

Berikut aktivitas menggambar yang dapat Konselor lakukan saat sesi klasikal untuk mengasah kreativitas siswa/konseli.

Peserta : 10 - 30 orang

Waktu : 1 jam

Peralatan : Kertas HVS/orang, pensil, dan penghapus.

**\*Tahapan\***

Konselor meminta para peserta untuk membuat gambar benda-benda mati yang terbuat dari :

Segi empat sebanyak; 10 (Siswa SD), 15 (siswa SMP), 20 (siswa SMA).

Segitiga sebanyak: 5 (siswa SD), 10 (siswa SMP dan SMA) Trapezium sebanyak: 3 (Siswa SD) , 5 (siswa SMP dan SMA).

Setiap gambar yang dibuat diberi nama yang logis sesuai gambar yang dibuat.

Konselor dapat memberikan apresiasi berupa hadiah pada siswa yang telah membuat gambar tercepat atau terbanyak dan sesuai dengan namanya.

Hati-hati, konselor tidak diperkenankan untuk memberikan interpretasi dan menyampaikan bahwa yang paling banyak atau cepat adalah yang paling kreatif. Hal tersebut dikarenakan proses pembuatan gambar dilakukan klasikal dan tidak dikondisikan sebagai tes kreativitas. Bisa jadi mereka yang sedikit gambarnya, menilai dirinya tidak kreatif dan murung akibat hal itu (terutama remaja awal). Walaupun permainan menggambar tersebut memang diadopsi dari tes kreativitas yang umum dipakai untuk anak-anak dan remaja.

Ada baiknya konselor cukup mendorong untuk terus berupaya, bahwa orang yang kreatif cirinya adalah "upayaanya" yang kuat untuk memperoleh karya cipta baru. Mental pantang menyerah dan fokus perlu dilatih agar bisa mencapai apa yang dibuat sebagai karya. Dapat diceritakan juga berbagai tokoh yang kreatif dengan maha karyanya, seperti BJ. Habibie dan Thomas Alfa Edison.

✍️ □ Ari Aryanto

Praktisi Konseling

Konsultasi dapat melalui

\_email\_ : [ari.aryanto24@gmail.com](mailto:ari.aryanto24@gmail.com)



### SEJARAH SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG

SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung pada awal bernama SMP Muhammadiyah Labuhanratu Lampung pada tahun 1973, kemudian pada tahun 1980 menjadi SMP Muhammadiyah Labuhanratu Tanjung Karang. Dengan adanya pemekaran wilayah, pada tahun 1982 maka kecamatan kedaton masuk wilayah Kota Bandar Lampung, sehingga berubah Menjadi SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

Adapun berdirinya SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung adalah pada tanggal 1 Januari 1973 dengan beredarnya Pagam Pendirian Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah No.PP.MPK/631/II.73/1977.

Sejak tahu berdirinya, SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung telah mengalami pergantian Kepala Sekolah sebanyak 12 kali, yaitu sebagai berikut :

No	Tahun	Nama	Jabatan
1.	1973-1977	Muslim A.Hamid, S.Mhk	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah
2.	1978-1979	Drs. Dulhadi A.Hamid, S.Mhk	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah
3.	1978-1979	A.Hamid, S.Mhk A. Yutan Slamet Risnanto	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II
4.	1981-1989	A.Hamid, S.Mhk Slamet Risnanto Abul Hayat	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II
5.	1989-1990	A.Yutan Abul Hayat Helmansyah	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II
6.	1990-1991	A.Yutan, S.H. Slamet Risnanto Suprpto BZ	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II
7.	1991-1996	Slamet Risnanto, S.Ag Abul Hayat Suprpto BZ	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II
8.	1997-2006	Suprpto BZ Abul Hayat Wahdiyana	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II
9.	2006-2010	Wahdiyana, S.T.	Kepala Sekolah

		Slamet Risnanto, S.Ag Raminto, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II
10.	2012-2014	Wahdiyana, S.T. Slamet Risnanto, S.Ag Rasniati, S.Pd	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II
11.	2014-2017	Wahdiyana, S.T. Pujiono, S.Pd Hamyadi, S.Pd Drs. Nur Salim	Kepala Sekolah Wakil Kepala Sekolah I Wakil Kepala Sekolah II Wakil Kepala Sekolah III

## A. TUJUAN

1. Terwujudnya peserta didik muslim yang bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, percaya pada diri sendiri, cinta tanah Air, berguna bagi masyarakat dan Negara, beramal menuju terwujudnya masyarakat utama, adil dan makmur yang diridohi Allah SWT.
2. Memajukan dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan keterampilan untuk memajukan umat dalam pembangunan masyarakat, bangsa dan Negara.
3. Mampu berprestasi dalam segala disiplin Ilmu baik Akademik atau pun Non Akademik.

## B. VISI DAN MISI

### a. Visi

Terwujudnya sekolah Islami unggul prestasi.

### b. Misi

Untuk mewujudkan Visi sekolah SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung tersebut, diperlukan suatu Misi berupa kegiatan jangka panjang dengan arah yang jelas. Misi SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung antara lain sebagai berikut :

1. Membentuk jati diri kepribadian siswa yang memiliki karakter keislaman dan kemuhammadiyahannya secara kokoh.
2. Menjadikan siswa yang mampu menerapkan nilai-nilai keislaman dan kemuhammadiyahannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menghantarkan potensi bakat dan minat siswa secara optimal dan komprehensif dalam meraih prestasi akademik dan non akademi.
4. Mendidik siswa yang mampu menerapkan potensi bakat dan minat dalam kehidupan.

5. Menanamkan motivasi dan semangat juang dalam belajar secara sungguh-sungguh.
6. Mentradisikan kultur penguasaan yang kompeten terhadap Teknologi dan Informasi sebagai sumber belajar dan pengembangan diri.

### **C. CIRI KHAS YANG MENJADI UNGGULAN**

Sebuah lembaga pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), yang telah didirikan pada tahun 1973.

Pada SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung seluruh aktivitas dimulai dari pagi hari sampai dengan siang hari. Dimulai dari pukul 07.15 masuk kelas dengan diawali kegiatan tadarus, istirahat pertama sholat dhuha pada pukul 09.40 - 10.20 lalu masuk kembali ke kelas, dan pukul 11.40 - 12.20 istirahat sholat dzuhur kemudian dimulai kembali sampai dengan selesai kegiatan belajar mengajar pada pukul 14.20 WIB. Selain itu SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung juga mengembangkan budaya tradisi lokal yang bisa di padukan dengan tradisi modern dengan nuansa Islami seperti Seni tari Tradisional dan seni Musik Tradisional.

#### ***SMP MUHAMMADIYAH 3 BANDAR LAMPUNG***

Alamat : Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No. 14, Kota Bandar Lampung,  
Lampung, 35142

Telepon : 0721773146

Email : [smp\\_muga\\_bl@yahoo.co.id](mailto:smp_muga_bl@yahoo.co.id)



## **DOKUMENTASI KEGIATAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN**

### ***1. Pretest***

Pre test di artikan sebagai kegiatan menguji tingkatan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan pre test dilakukan sebelum kegiatan layanan diberikan. Adapun manfaat dari diadakannya pretest adalah untuk mengetahui gambaran awal peserta didik mengenai layanan yang akan disampaikan. Dengan mengetahui gambaran awal, penulis akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan di tempuhnya nanti.





## ***2. Pemberian ice breaking***

Sebelum memasuki pemberian layanan yang pertama, karena kondisi peserta didik sedang lelah setelah mereka selesai berolahraga, peneliti memberikan ice breaking kepada peserta didik dengan tujuan dilaksanakan ice breaking ini adalah : Terciptanya kondisi-kondisi yang setara antara sesama peserta didik, Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara peserta, Terciptanya kondisi yang dinamis di antara peserta didik, Menimbulkan kegairahan (motivasi) antara sesama peserta didik untuk melakukan aktivitas selama pemberian layanan berlangsung.



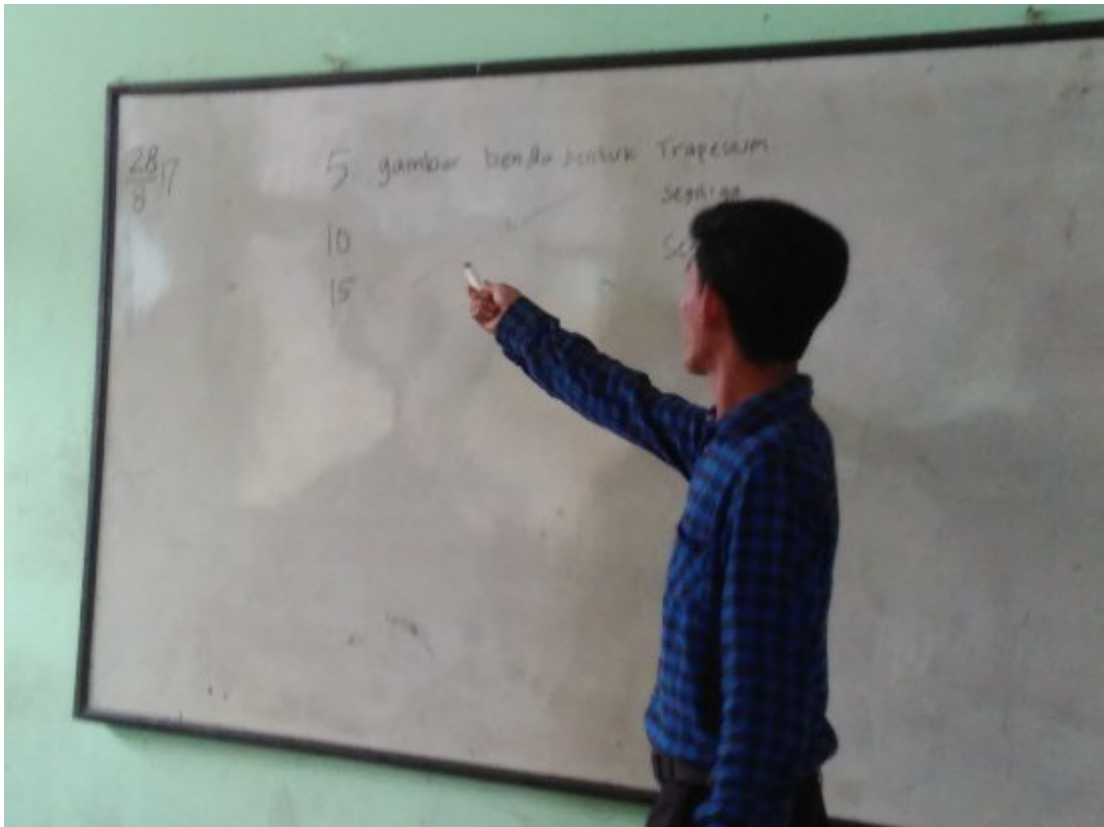
### ***3. Antusias peserta didik saat dipersilahkan untuk maju kedepan***

Gambar tersebut menggambarkan pada saat pemberian layanan yang berkenaan dengan kreativitas belajar, pada saat peserta didik diberikan kesempatan untuk maju kedepan menggambarkan sebuah gambar dengan cara alat tulis tidak boleh diangkat dari kertas, Begitu terlihat antusias mereka untuk berebut untuk maju kedepan.



#### 4. Pengarahan pemberian tugas

Gambar ini menunjukkan bahwasannya peneliti sedang memberikan arahan kepada peserta didik agar mereka mengikuti apa yang diminta oleh peneliti untuk menggambar sebuah gambar yang ditulis dipapan tulis, peserta didik diminta untuk menggambar benda mati yang berbentuk trapesium 5 gambar, berbentuk segitiga 10 gambar, berbentuk segi empat 15 gambar, setelah itu peserta didik diminta untuk maju kedepan menjelaskan hasil gambar tersebut.



### 5. Pemberian tugas kepada peserta didik

Gambar tersebut menunjukkan pada saat peneliti menunggu peserta didik untuk mengumpulkan tugas yang diberikan kepada peserta didik, dimana tugas tersebut yang berkaitan dengan kreativitas belajar peserta didik yang ada dalam materi layanan penguasaan konten



## **6. Proses Pengamatan Pemberian layanan**

Peneliti keliling mengamati peserta didik pada saat mereka diberikan tugas. Fungsinya agar antara peneliti dan peserta didik terjalin hubungan yang hangat.





## 7. Proses Pemberian *Posttest*

Post test merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, post test adalah evaluasi akhir saat materi yang diajarkan sudah selesai. Manfaat dari diadakannya post test ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian materi layanan. Hasil post test ini dibandingkan dengan hasil pre test yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa pengaruh dari layanan yang telah dilakukan.



No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya belajar sendiri tanpa diperintah oleh orang tua				
2	Ketika bapak/ibu guru memberikan kesempatan untuk bertanya maka kesempatan itu saya gunakan untuk bertanya tentang materi yang belum saya pahami				
3	Jika ada materi pelajaran yang belum saya pahami, saya berusaha mencari buku atau sumber belajar lainnya untuk dapat memahami materi tersebut				
4	Saya membaca materi pelajaran sebelum diajarkan oleh guru				
5	Saya malas belajar jika tidak disuruh oleh orang tua				
6	Ketika bapak/ibu guru memberikan kesempatan untuk bertanya maka kesempatan itu saya biarkan saja, meskipun ada materi pelajaran yang belum saya pahami				
7	Saya tidak membaca materi pelajaran sebelum diajarkan oleh guru				
8	Saya yakin mengerjakan tugas individu secara mandiri dapat membuat saya lebih memahami materi				
9	Saya tidak mencontek saat ulangan karena saya yakin dengan kemampuan saya				
10	Saya selalu merasa percaya diri saat mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok				
11	Saya lebih suka menggunakan waktu belajar saya untuk bermain				
12	Saya mencontek saat ulangan karena saya tidak yakin dengan kemampuan saya				
13	Saya selalu bertanya kepada orang lain dalam mengerjakan tugas tanpa berusaha menyelesaikan tugas tersebut terlebih dahulu meskipun tugas tersebut mudah				
14	Saya merasa kurang percaya diri saat mempresentasikan tugas sekolah di depan teman-teman				
15	Apabila ada pekerjaan rumah (PR) atau tugas saya langsung mengerjakannya pada hari itu juga				
16	Saya tetap akan belajar meskipun orang tua saya tidak memberi semangat dan dukungan				
17	Apabila ada pekerjaan rumah (PR) saya sering mengerjakannya di sekolah				
18	Saya akan membolos ketika banyak tugas sekolah				
19	saya menolak dan menyatakan bahwa saya tidak setuju terhadap pendapat teman atau segala sesuatu yang tidak beralasan atau kurang masuk akal bahkan cenderung bersifat negatif.				
20	Saya berkomunikasi dengan lawan bicara secara				



	langsung.				
21	Saya menyatakan perasaan yang menyenangkan ataupun tidak di waktu dan cara yang tepat.				
22	Saya kurang yakin pada diri sendiri				
23	Saya sulit berkomunikasi dengan orang lain				
24	Saya yakin dengan apa yang saya kerjakan				
25	Saya bisa menyelesaikan masalah sendiri				
26	Saya mampu belajar dengan metode yang saya buat sendiri				
27	Saya ragu dengan apa yang saya kerjakan				
28	Saya merasa malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				

Isi Identitas Diri dibawah ini

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen: .....

Ket :

SL : Selalu, dimaksudkan apabila anda tiap kali melakukan aktivitas tersebut.

SR : Sering, dimaksudkan apabila anda melakukan aktivitas ini dengan frekuensi lebih banyak namun tidak tiap kali.

KD: Kadang-kadang, dimaksudkan apabila anda melakukan pada saat tertentu sesuai dengan kebutuhan tetapi frekuensi tidak banyak.

TP : Tidak Pernah, dimaksudkan apabila anda sama sekali tidak melakukan aktivitas tersebut.

Terimakasih Atas Partisipasinya

### A. Uji T Praired Sample Pretest-Posttest Kreativitas Belajar Peserta Didik Secara Keseluruhan

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	44.36	22	5.377	1.146
posttest	88.64	22	6.153	1.312

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	22	.198	.376



**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-44.273	7.324	1.561	-47.520	-41.026	-28.354	21	.000

## 1. Uji T Paired Sample Pretest-Posttest Pada Indikator Selalu Ingin Tahu

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	10.18	22	2.218	.473
posttest	22.00	22	1.852	.395

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	22	.325	.140



**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-11.818	2.383	.508	-12.875	-10.762	-23.260	21	.000

## 2. Uji T Paired Sample Pretest-Posttest Pada Indikator Memiliki Harga Diri Dan Percaya Diri

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	10.09	22	2.045	.436
posttest	21.77	22	2.181	.465

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	22	.144	.524



**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	-11.682	2.767	.590	-12.909	-10.455	-19.803	21	.000

### 3. Uji T Paired Sample Pretest-Posttest Pada Indikator Memiliki Sifat Mandiri

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	7.36	22	1.093	.233
posstes	13.05	22	1.046	.223

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posstes	22	-.015	.947



**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posstes	-5.682	1.524	.325	-6.358	-5.006	-17.487	21	.000

#### 4. Uji T Paired Sample Pretest-Posttest Pada Indikator Memiliki Sifat Asertif (Berani Berpendapat)

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	8.32	22	1.492	.318
posttest	15.73	22	1.907	.407

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	22	.065	.772



**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	-7.409	2.343	.500	-8.448	-6.370	-14.830	21	.000

## 5. Uji T Paired Sample Pretes-Posttest Pada Indikator Berani Mencoba

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	8.41	22	1.436	.306
posttest	16.09	22	1.231	.262

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	22	.032	.888



**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-7.682	1.862	.397	-8.507	-6.856	-19.355	21	.000

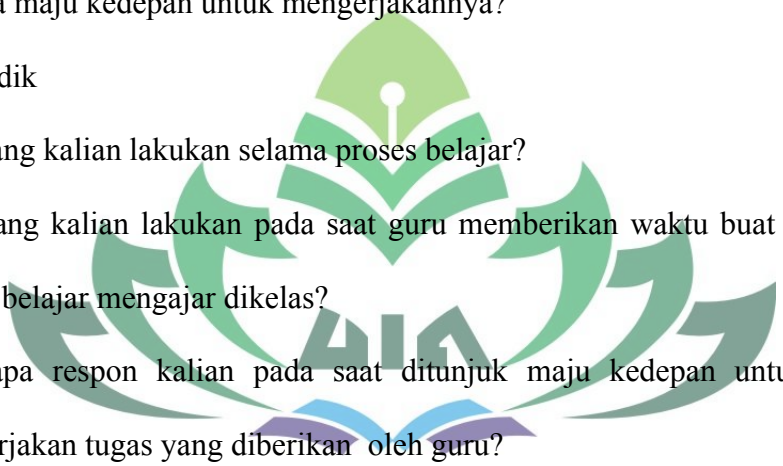


## Panduan Wawancara

### A. Guru

1. Berdasarkan pengalaman selama ibu mengajar di kelas VIII, dari seluruh kelas VIII A-VIII D kelas mana peserta didiknya yang menurut ibu cenderung pasif?
2. Sikap apa yang ditunjukkan peserta didik di kelas VIII D tersebut?
3. Apa yang peserta didik lakukan pada saat mereka diberikan kesempatan untuk bertanya disela-sela proses belajar mengajar di kelas?
4. Lalu apa yang peserta didik lakukan pada saat ibu memberikan tugas dan meminta mereka maju kedepan untuk mengerjakannya?

### B. Peserta Didik

1. Apa yang kalian lakukan selama proses belajar?
  2. Apa yang kalian lakukan pada saat guru memberikan waktu buat bertanya diselang proses belajar mengajar di kelas?
  3. Lalu apa respon kalian pada saat ditunjuk maju kedepan untuk maju kedepan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru?
- 

hasil pretest

no	nama	1								2								3		
		1	2	3	4	5	6	7	Σ	8	9	10	11	12	13	14	Σ	15	16	17
1		1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1
2		1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	2	1	1	2	1	9	3	2	1
3		1	2	1	2	1	1	2	10	1	2	1	1	2	1	1	9	3	2	2
4		2	1	1	1	2	2	1	10	1	2	1	2	1	1	2	10	2	3	1
5		1	2	2	1	2	2	2	12	1	2	2	1	2	2	2	12	3	3	1
6		1	2	1	2	1	2	1	10	1	2	2	1	2	2	2	12	1	2	2
7		2	1	1	1	2	1	2	10	1	2	1	1	2	2	2	11	2	2	1
8		1	1	2	1	1	2	1	9	2	2	1	3	1	1	1	11	1	2	3
9		1	2	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	2	2	2	11	3	2	1
10		1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	3
11		2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	2	3	1
12		1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	2	1	1	9	1	1	3
13		1	2	1	1	2	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	7	2	3	2
14		1	2	1	1	2	2	2	11	2	2	1	3	1	1	1	11	1	2	2
15		2	2	2	2	2	1	2	13	1	2	2	1	2	2	2	12	2	3	2
16		1	2	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	1	2	13	2	3	1
17		2	1	2	2	2	2	2	13	2	2	1	3	1	1	2	12	1	1	2
18		2	1	3	1	2	3	2	14	2	3	2	3	2	1	1	14	1	2	1
19		2	3	2	3	2	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	2
20		1	2	1	1	2	1	1	9	1	2	1	1	1	1	1	8	1	3	1
21		1	2	1	2	1	1	2	10	1	2	1	2	1	1	2	10	2	3	1
22		2	2	1	3	1	1	1	11	1	2	1	1	2	2	2	11	1	1	2
		10.18							224	10.09							222	7.36		
		44.36																		



		4						5						total	kategori		
18	Σ	19	20	21	22	23	Σ	24	25	26	27	28	Σ				
1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	30	rendah		
1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	34	rendah		
1	8	1	1	3	3	2	10	1	1	2	2	1	7	44	rendah		
2	8	2	2	1	1	1	7	2	2	1	3	2	10	45	rendah		
1	8	1	1	3	3	2	10	2	1	3	1	2	9	51	rendah		
3	8	3	2	1	1	2	9	3	2	1	1	3	10	49	rendah		
3	8	1	1	2	2	3	9	3	1	1	2	3	10	48	rendah		
2	8	1	3	1	2	3	10	3	2	1	1	1	8	46	rendah		
2	8	2	3	1	1	2	9	2	1	1	2	2	8	44	rendah		
3	8	1	2	1	2	1	7	3	2	1	2	1	9	39	rendah		
2	8	2	3	1	1	1	8	1	1	1	2	2	7	39	rendah		
3	8	2	2	1	1	1	7	2	1	1	2	3	9	40	rendah		
1	8	1	1	1	2	3	8	1	2	3	3	1	10	42	rendah		
3	8	2	3	1	1	2	9	1	1	3	1	2	8	47	rendah		
1	8	2	1	1	2	3	9	2	2	1	1	1	7	49	rendah		
1	7	3	2	1	1	2	9	2	3	1	1	2	9	51	rendah		
3	7	1	2	2	2	3	10	1	1	1	2	3	8	50	rendah		
1	5	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	2	7	48	rendah		
1	6	2	1	1	2	3	9	2	1	1	3	3	10	46	rendah		
2	7	1	2	3	3	1	10	3	3	1	1	1	9	43	rendah		
2	8	1	1	1	2	2	7	2	1	1	2	3	9	44	rendah		
3	7	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	47	rendah		
	162	8.31						183	8.40						185	976	rendah

