



**DESKRIPSI KREATIVITAS BELAJAR SISWA SETELAH  
MENGIKUTI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN  
(Studi kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab)**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
(SI)  
Jurusan Bimbingan dan Konseling*

**Oleh:**

**FIKRI  
NIM. 14108033**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR  
2018**

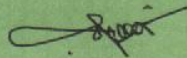
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **FIKRI, NIM. 14 108 033**, Judul: **"DESKRIPSI KREATIVITAS BELAJAR SISWA SETELAH MENGIKUTI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN (Studi kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab)"** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 7 Agustus 2018

Pembimbing I



**Ardimen, M.Pd., Kons**  
NIP. 19720505 200112 1 002

Pembimbing II

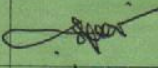

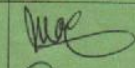
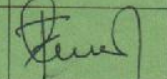


**Dasril, S. Ag., M. Pd**  
NIP. 19750201 200501 1 007

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh **FIKRI, NIM. 14 108 033** berjudul **“DESKRIPSI KREATIVITAS BELAJAR SISWA SETELAH MENGIKUTI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN (Studi Kelas XI SMA N 1 Sungai Tarab)”** telah diujikan dalam Sidang *Munawasyah* Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

No	Nama Penguji/Nip	Jabatan	Tanda Tangan
1	Ardimen, M.Pd.,Kons NIP.19720505 200112 1 002	Penguji Pendamping	
2	Dasril, S.Ag., M.Pd NIP.19750201 200501 1 007	Anggota Penguji Pendamping	
3	Dr. Masril, M.Pd., Kons NIP.19620610 199303 1 002	Penguji Utama	
4	Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd NIP.19670810 199303 2 002	Anggota Penguji Utama	

Batusangkar, Oktober 2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Sirajul Munir, M.Pd.**  
NIP. 19740725 199903 1 003

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fikri

NIM : 14 108 033

Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: **"DESKRIPSI KREATIVITAS BELAJAR SISWA SETELAH MENGIKUTI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN (Studi kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab)"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Oktober 2018

Yang membuat pernyataan



**FIKRI**  
NIM. 14 108 033

## **ABSTRAK**

**Fikri, NIM. 14 108 033**, Judul Skripsi: “**Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten ( Studi kelas XI di SMA Negeri 1 Sungai Tarab)**”. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar 2018 dan jumlah halaman sebanyak 76 halaman.

Pembahasan dalam skripsi ini bertitik tolak dari pokok permasalahan, yaitu; bagaimana deskripsi kreativitas belajar siswa setelah mengikuti layanan penguasaan konten di SMA N 1 Sungai Tarab. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat tingkat kreativitas belajar siswa SMA N 1 Sungai Tarab. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Deskripsi kreativitas belajar siswa setelah mengikuti layanan penguasaan konten di SMA N 1 Sungai Tarab.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah instrument tes. Analisis data yang digunakan adalah rumus persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa SMA N 1 Sungai Tarab sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Kategori tinggi 63 orang siswa, sedang 53 orang siswa, dan 24 orang siswa berada pada kategori rendah.

**Kata Kunci:** Layanan penguasaan konten, kreativitas belajar

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... i

DAFTAR ISI..... ii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Defenisi Operasional.....	7

### BAB II LANDASAN TEORI, PENELITIAN RELEVAN DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Landasan Teori.....	9
1. Kreativitas Belajar Siswa .....	9
a. Pengerian Kreativitas Belajar Siswa.....	9
b. Bentuk Kreativitas.....	14
c. Afektif Kreativitas.....	18
d. Aspek-Aspek Kreativitas.....	21
e. Ciri-Ciri Kreativitas belajar Siswa.....	24
f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	26
g. Teknik Mengembangkan Kreativitas Siswa.....	29
h. Faktor Mempengaruhi Kreativitas Siswa.....	30
2. Layanan Penguasaan Konten.....	33
a. Pengertian Layanan Penguasaan Konten.....	33

b.	Tujuan Layanan Penguasaan Konten.....	36
c.	Komponen Layanan Penguasaan Konten .....	38
d.	Asas Layanan Penguasaan Konten.....	40
e.	Pendekatan dan Teknik Layanan PKO.....	40
f.	Operasionalisasi Layanan PKO.....	46
3.	Deskripsi Layanan Penguasaan Konten terhadap Kreatifitas Siswa.....	48
B.	Penelitian yang Relevan.....	49
C.	Kerangka Berfikir.....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Jenis Penelitian.....	52
B.	Pertanyaan Penelitian.....	53
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
D.	Tujuan Penelitian.....	53
E.	Populasi dan Sampel.....	53
F.	Alat Pengumpulan Data.....	55
G.	Teknik Pengolahan Data.....	55
H.	Validitasi Instrumen.....	56
I.	Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Pendahuluan.....	61
B.	Interprestasi Data.....	62
C.	Pembahasan.....	70
<b>BAB V PENUTUP</b>		
A.	Kesimpulan.....	73
B.	Implikasi.....	73
C.	Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini.

Menurut Munandar (2009:19) “Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan bahan, informasi dan data yang sudah ada sebelumnya menjadi hal bermakna dan bermanfaat”.

Desmita (2007:177) yang mengacu pada Guilford menjelaskan bahwa: “Kreativitas berarti aptitude dan non aptitude”. Selain itu juga mengadopsi atau mengacu pada model penilaian kreativitas yang dikembangkan oleh Utami Munandar (2004:68) yang menjelaskan bahwa: “Tes untuk mengukur kreativitas meliputi aptitude traits atau ciri kognitif dari kreativitas dan non-aptitude traits atau ciri afektif dari kreativitas.”

Ciri-ciri aptitude dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi:

1. Keterampilan berpikir lancar (kelancaran)
2. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)
3. Keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas)
4. Keterampilan memperinci (elaborasi)

Sedangkan ciri-ciri non aptitude yaitu:

1. Rasa ingin tahu
2. Bersifat imajinatif
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan
4. Sifat berani mengambil risiko
5. Sifat menghargai.



Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seseorang dapat terukur melalui aptitude dan non aptitudenya. Oleh karena itu yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana profil kreativitas siswa dilihat dari ciri aptitude dan ciri non aptitude sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten.

Menurut Utami Munandar (2009: 12), kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Maslow dalam Munandar, (2015:18) mengatakan sumber dari “kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain”.

Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang intinya antara lain adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki kreativitas tinggi. Namun sayangnya penelitian mengenai kreativitas masih jarang dilakukan.

Dalam pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah, bimbingan belajar merupakan salah satu bidang bimbingan yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa karena dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai hal yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Bimbingan belajar membantu siswa mengembangkan diri, sikap dan kebiasaan belajar yang baik, menguasai pengetahuan dan

keterampilan serta menyiapkannya melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Bimbingan belajar merupakan bimbingan dalam hal menemukan cara belajar yang tepat dalam memilih program studi yang sesuai dan dalam mengatasi kesukaran-kesukaran yang timbul berkaitan dengan tuntutan-tuntutan belajar di suatu institusi pendidikan (Sukardi, 2008: 56).

Fenomena di lapangan berdasarkan informasi dari guru bimbingan dan konseling dan guru bidang studi di kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab, siswa belum sepenuhnya memiliki kreativitas dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dilihat sebagai data survey guru BK SMA N 1 Sungai Tarab bahwa siswa kelas XI di antaranya siswa sering merasa malas belajar (84%), siswa tidak dapat menerapkan cara belajar yang baik (60%), siswa masih terbawa dengan cara belajar mereka ketika di SD (60%), catatan pelajaran tidak lengkap dan tidak teratur (80%), siswa sulit mengerti isi buku pelajaran yang dibaca, sehingga mereka kurang memiliki usaha belajar, tidak memiliki kebiasaan belajar yang baik, dan masih terpaku dengan semua materi yang tertera di dalam buku tidak dengan mempelajari materi inti atau membuat ringkasan materi.

Hal tersebut didukung dengan informasi yang diberikan oleh guru mata pelajaran yang masuk ke lokal XI.IPS bahwa ketika pelajaran siswa cenderung pasif atau berbicara dengan temannya daripada bertanya atau menanggapi penjelasan dari guru. Siswa kurang memiliki inisiatif untuk memanfaatkan buku-buku yang diperoleh dari sekolah. Dalam kaitan ini, usaha belajar siswa sering terganggu oleh wawasan dan sikap yang obyektif, sempit dan tidak efektif. Dari fenomena yang ada menggambarkan bahwa kreativitas belajar siswa belum nampak, karena adanya perilaku siswa yang kurang bisa mengembangkan cara belajar dan memanfaatkan waktu dengan baik, sehingga membawa dampak menurunnya prestasi belajar siswa. Apabila keadaan seperti ini tidak segera ditangani dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di sekolah.

Layanan penguasaan konten adalah layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan masyarakat (Depdiknas,2003).Layanan penguasaan konten lebih diarahkan membantu siswa menguasai suatu keterampilan maupun kebiasaan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-harinya.titik point dari layanan ini adalah adanya perubahan sikap, perilaku, atau kebiasaan pada individu setelah diberikan konten tertentu.pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara klasikal dengan memberikan beberapa materi yang berkaitan dengan kreativitas belajar kemudian setelah itu siswa dapat mempraktikan secara langsung dari materi yang telah diberikan.Oleh karena itu, melalui layanan penguasaan konten hal-hal yang mengganggu dapat dilonggarkan melalui berbagai teknik dengan wawasan yang diperluas melalui pembelajaran. Melalui kondisi dan proses pemberian wawasan yang terarah dan luas usaha belajar siswa dapat dikembangkan.

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 siswa dengan diberikan pemahaman, keterampilan-keterampilan melalui materi yang disajikan.Layanan penguasaan konten mempunyai tujuan agar siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan yang baik.Materi yang diangkat melalui layanan penguasaan konten sendiri, yaitu pengenalan dan pengembangan motivasi, sikap dan kebiasaan belajar yang baik.

Maka dari itu, dengan pemberian konten sebagai stimulus, siswa dipacu untuk memahami, mempelajari, dan mengembangkan dirinya sesuai dengan isi konten tersebut.Pemberian konten biasanya erat hubungannya dengan pemberian tugas. Dengan konten yang diberikan oleh guru pembimbing secara mendalam akan mendorong pengembangan pikiran, wawasan, dan sikap yang menunjang diwujudkannya dalam sikap

yang lebih efektif, mengembangkan kemampuannya yang diperoleh. Dari proses belajar mengajarnya yang berupa pengetahuan sehingga dapat memberikan gagasan baru dalam belajarnya, mendapatkan wawasan dari layanan tersebut sehingga usaha belajar siswa sangat dibutuhkan dalam melaksanakan layanan penguasaan konten. Dengan layanan penguasaan konten diharapkan akan mendorong pengembangan perasaan, pikiran, wawasan, persepsi, kreativitas, keaktifan, dan sikap yang menunjang diwujudkannya dalam tingkah laku yang lebih efektif sehingga kreativitas siswa dapat terwujud dengan baik. Dengan demikian diharapkan siswa dapat memiliki inisiatif dalam meningkatkan kreativitas belajar. Sebab kurangnya kreativitas belajar siswa karena rendahnya usaha belajar siswa dalam mengembangkan cara dan kebiasaan belajar.

Layanan penguasaan konten dipilih karena tujuan dari layanan ini adalah untuk memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan yang baik bagi siswa agar mendapatkan keterampilan baru dan memperkuat perilaku yang sudah ada sehingga siswa dapat melatih perilaku yang sudah ada dengan perilaku baru baik di rumah maupun di sekolah. Dalam pelaksanaan diberikan layanan secara klasikal dengan berbagai teknik agar pembelajaran lebih menarik terkait dengan kreativitas belajar, meliputi cara belajar di rumah maupun di sekolah, cara membuat catatan, mengerjakan tugas, jadwal belajar, pengulangan bahan pelajaran.

Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa melalui layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi kreativitas siswa dengan memberikan pemahaman tentang kreativitas siswa dan dampak kreativitas belajar melalui pemberian materi-materi dari layanan penguasaan konten dengan teknik-teknik yang ada, sehingga siswa dapat membentuk sikap dan kebiasaan baru dengan mengembangkan dan melatih sikap dan kebiasaan yang sudah ada agar proses belajar mengajarnya dapat berjalan secara efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengambil judul tentang **“Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten ( Studi kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab)”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan sebagai berikut :

1. Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten ( Studi kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab)
2. Upaya guru BK dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa melalui layanan penguasaan konten

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini membatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu **“Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten ( Studi kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab)”**.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah, yaitu :

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa melalui layanan penguasaan konten di SMA N 1 Sungai Tarab.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten di SMA N 1 Sungai Tarab.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu khususnya bagi konselor dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Guru BK

Dapat memberikan masukan yang berarti bagi guru memanfaatkan layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

#### b) Bagi Peneliti

Untuk memenuhi syarat mencapai gelar S. 1

#### c) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bekal pengetahuan dalam mengenal kreativitas belajar yang dimiliki.

## **G. Definisi Operasional**

Perlu penulis tegaskan lebih dulu mengenai istilah yang terdapat dalam judul di atas. Adapun istilah-istilah tersebut adalah :

### 1. Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno(2012:89) Layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu .Layanan penguasaan konten yang penulis maksud adalah layanan bantuan yang diberikan kepada siswa berupa pemberian konten yaitu tentang kreatifitas siswa, peneliti memberikan konten atau materi berupa kreatifitas siswa, keterampilan dalam berfikir luwes, fleksibel, dan siswa pun bisa berinteraksi dan komunikasi yang baik sehingga siswa dapat diterima dilingkungan dengan baik.

## 2. Kreativitas Belajar

Menurut Munandar (2009:19) “Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan bahan, informasi dan data yang sudah ada sebelumnya menjadi hal bermakna dan bermanfaat”.Kreatifitas yang penulis maksud adalah mampu berfikir kreatif dan mempunyai ide-ide baru berdasarkan yang ia lihat,dengar dan amati sehingga menjadi hal yang bermakna dan bermanfaat.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kreatifitas Belajar Siswa**

###### **a. Pengertian Kreatifitas Belajar Siswa**

Kreativitas merupakan suatu kemampuan individu untuk menghasilkan keterampilan yang baru dengan mengembangkan keterampilan yang sudah ada sebelumnya sehingga hasil tersebut dapat memperkaya kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu. Pengertian tersebut didukung oleh para ahli, sebagai berikut:

Rogers mengungkapkan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya (dalam Ali dan Asrori, 2005, p. 42).

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Roger menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organism (Utami munandar, 2004, p. 10)

Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru (Semiawan, 2009, p. 4).

Menurut Munandar (2009, p.12), kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.



Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda.

- 1) Barron mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya
- 2) Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu kepada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berpikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen daripada konvergen.
- 3) Utami Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai berikut. “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.” Lebih lanjut Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapainya penyesuaian diri secara kuat.

- 4) Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya. Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi apabila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.
- 5) Sukarti berpendapat bahwa istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat berbagai kemungkinan.
- 6) Kuhn menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan untuk menemukan konsep baru, gagasan baru, metode baru, hubungan baru, dan gaya operasi baru.
- 7) Drevdal menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, melainkan mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru, gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya, pencocokan hubungan lama ke situasi baru, dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas dapat berupa produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis.

Berdasarkan analisis factor, Guilford menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi cirri kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian/original, elaborasi, dan perumusan kembali. Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Orisinalitas adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan

cara yang asli, tidak klise. Elaborasi adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara rinci. Redefinisi adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh banyak orang.

Masih ada puluhan definisi mengenai kreativitas. Namun pada intinya ada persamaan antara definisi-definisi tersebut, yaitu kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Sementara itu Torrance mendefinisikan kreativitas sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil yang telah dirumuskan Untuk dapat memiliki kemampuan kreatif tersebut diatas, menurut Torrance berlangsung melalui proses belajar yang dilakukan oleh individu dalam kurun waktu yang lama. Proses belajar itu berlangsung melalui usaha individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan yang dialami dalam perjalanan hidupnya, merumuskan hipotesis, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan.

Kreativitas ditandai dengan dengan kemampuan cara berpikir divergen, yaitu kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi gagasan.

Ada hubungan yang erat antara definisi dan teori kreativitas. Bagaimanakah kreativitas didefinisikan, tergantung kepada bagaimanakah kreativitas diteorikan. Seperti halnya definisi kreativitas, teori kreativitas sangat beragam. Namun tidak ada satupun teori yang mampu menjelaskan secara komprehensif fenomena

kraektivitas yang kompleks dan multidimensional. Karena itu, ada usaha untuk mengelompokkan teori-teori kreativitas.

Gowan(1972) mengelompokkan teori kreativitas kedalam tiga kategori, yaitu;1.kognitif rasional dan semantic,2.faktor-faktor kepribadaian dan lingkungan, 3.kesehatan mental dan penyesuaian diri 4.psikoanalitik dan neo-psikoanalitik, 5.psikodelik yang menekankan aspek eksistensial dan non-rasional manusia.

Menurut Rhodes, kreativitas dapat dijelaskan dari sisi *product*, *person*, *process*, dan *press*

1. *Product*, menekankan pada hasil karya kreatif, baik yang sama sekali baru atau kombinasi karya-karya sebelumnya yang menghasilkan sesuatu yang baru.
2. *Person* memandang kreativitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif berkaitan kreativitas.
3. *Process* menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak mulai tumbuh sampai dengan berwujud perilaku kreatif. Hal ini dilalui dengan beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi.
4. *Press* atau dorongan , baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta dan bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

## **b. Bentuk Kreativitas**

### a) Kognitif Kreativitas

Hawadi(1999:22) menemukan bahwa faktor penting yang merupakan dari kreativitas antara lain:

#### 1. Kelancaran Berpikir

Kelancaran berpikir (*fluency*) adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan. Menurut Munandar (1992), kelancaran berpikir merupakan kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Torrance (1974) menjelaskan kelancaran berpikir sebagai banyaknya respons yang dibuat terhadap suatu stimulus. Jadi penekanannya adalah pada kuantitas bukan kualitas. Munandar (1977) membagi kelancaran berpikir atas 4 bentuk:

- a. Kelancaran kata merupakan kemampuan untuk menghasilkan kata-kata dari huruf-huruf yang sudah ditentukan sebelumnya atau suatu kombinasi dari huruf-huruf
- b. Kelancaran asosiasi merupakan kemampuan untuk menghasilkan persamaan-persamaan sebanyak mungkin dalam waktu terbatas.
- c. Kelancaran ekspresi merupakan kemampuan untuk menghasilkan kalimat yang disusun dengan cepat dan memenuhi syarat tata bahasa.
- d. Kelancaran ide merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang memenuhi beberapa syarat dalam waktu yang terbatas.

Munandar lebih jauh lagi mengasumsikan bahwa siswa yang memiliki keterampilan kelancaran berpikir

dapat dilihat dari ciri-ciri perilaku seperti mengajukan banyak pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar dalam mengemukakan gagasan, bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari anak-anak lain, dan dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.

Kelancaran berpikir merupakan suatu kemampuan untuk memiliki banyak gagasan ataupun pendapat. Hal ini dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar dan ketika ada diskusi. Siswa yang memiliki kelancaran berpikir mampu mengungkapkan pendapatnya dengan baik, dapat menyelesaikan masalahnya sendiri, dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru lebih cepat dibanding temannya yang lain.

## 2. Keluwesan Berpikir

Keluwesan berpikir (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan atau bermacam-macam jalan pemecahan terhadap masalah. Menurut Torrence (1974) keluwesan berpikir ditandai adanya kemampuan merespons atau stimulus dengan cara yang berbeda-beda. Munandar (1992) menjelaskan bahwa keluwesan berpikir merupakan kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.

Guilford membedakan keluwesan berpikir menjadi dua, yaitu keluwesan yang bersifat spontan dan keluwesan yang bersifat adaptif. Keluwesan yang bersifat spontan merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide-ide yang sudah ada melalui berbagai variasi. Walaupun stimulus khusus tidak diterima oleh subjek.

Keluwesan adaptif merupakan kemampuan untuk mencari, menemukan dan mengembangkan berbagai ide serta variasi yang baru

dalam memecahkan suatu masalah. Seseorang dikatakan memiliki keluwesan adaptif berpikir luwes pada saat yang dibutuhkan.

Munandar (1985) berpendapat bahwa ciri keluwesan berpikir ini tercermin dalam perilaku siswa berupa kemampuan untuk memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek dan memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) yang tercermin dalam hal menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda dan memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.

Lebih jauh Munandar (1985) menjelaskan bahwa orang yang memiliki keluwesan dalam berpikir akan membahas atau mendiskusikan suatu situasi dengan posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok. Selain itu, jika diberi suatu masalah, maka orang tersebut biasanya akan memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkannya.

Orang yang memiliki keluwesan berpikir akan dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Jadi, orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir dan dapat meninggalkan cara berpikir lama untuk menggantinya dengan cara berpikir baru.

### 3. Keaslian Berpikir

Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli. Menurut Torrence (1974) keaslian berpikir adalah kemampuan memberikan respons yang secara statistik langka, relevan, dan mampu menghasilkan respons yang tepat. Munandar (1992) mengemukakan bahwa keaslian berpikir adalah kemampuan untuk melahirkan ide-ide yang baru dan memikirkan cara yang tidak lazim agar dapat mengungkapkan diri serta mampu membuat berbagai kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Guilford menjelaskan tiga cara untuk menentukan derajat atau taraf keaslian yaitu:

- a. Melihat respons subjek yang secara statistik dinilai jarang. Respons yang paling jarang diberi nilai paling orisinal.
- b. Melihat jauh dekatnya asosiasi atau hubungan antara stimulus tes dengan respons yang diberikan. Dalam hal ini diperlukan kriteria kualitas.
- c. Menilai “kecerdikan” respons yang diberikan oleh subjek. Respons yang dinilai paling cerdas berarti paling orisinal.

Munandar mengemukakan bahwa ciri keaslian berpikir pada perilaku siswa dapat dilihat dari beberapa hal yaitu :

- 1) Kemampuan untuk memikirkan masalah-masalah yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
- 2) Kemampuan untuk mempertanyakan cara-cara yang baru
- 3) Kemampuan memilih asimetri dalam menggambar atau membuat desain, memiliki cara berpikir yang lain daripada orang lain.
- 4) Kemampuan mencari pendekatan yang baru dari yang stereotip
- 5) Kemampuan untuk menemukan gagasan atau penyelesaian yang baru, kemampuan untuk menyintesis yang lebih daripada menganalisis situasi.

Siswa dengan keterampilan keaslian berpikir biasanya memberikan jawaban-jawaban yang unik terhadap pertanyaan. Ketika menggambar, siswa tersebut memberikan warna-warna yang tegas dan berbeda dengan keadaan aslinya, dan selalu mempertanyakan mengapa sesuatu hal harus dilakukan dengan suatu cara bukan dengan cara yang lain.

#### 4. Elaborasi (memerinci)

Elaborasi atau kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan kemampuan untuk menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik. Sementara itu menurut Torrence (1974)



mengatakan bahwa elaborasi adalah detail ide-ide atau gagasan yang ditambahkan untuk merespon suatu stimulus sehingga responsnya menjadi berarti dan bermakna serta relevan.

Munandar mengatakan kemampuan ini dapat dilihat dari perilaku siswa berupa kemampuan mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan menggunakan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan, atau memperkaya gagasan orang lain mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh, mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana, menambahkan garis-garis atau warna-warna dan detail-detail terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

#### 5. Menilai ( Mengevaluasi)

Menurut Munandar menilai (mengevaluasi) adalah menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri kognitif kreativitas terbagi atas lima ciri. Kelima ciri itu yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian berpikir, elaborasi pikiran dan mengevaluasi.

#### **c. Afektif Kreativitas**

Munandar menjelaskan dengan rinci mengenai ciri afektif dari kreativitas.

##### 1. Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan suatu sikap mental yang membuat seseorang selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, selalu mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek, situasi serta peka dalam

pengamatan. Ciri-ciri ini dimanifestasikan dalam perilaku siswa berupa (1) mempertanyakan segala sesuatu; (2) senang menjajaki buku-buku, peta-peta, gambar-gambar, dan sebagainya untuk mencari gagasan-gagasan baru; (3) tidak membutuhkan dorongan untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang belum dikenal; (4) menggunakan semua pancaindra untuk mengenal; (5) tidak takut menjajaki bidang-bidang baru; (6) ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian; (7) ingin bereksperimen dengan benda-benda mekanik.

Rasa ingin tahu merupakan hasrat atau keinginan seseorang dan menjadi dorongan kepada individu untuk mengetahui hal-hal baru sehingga menimbulkan berbagai pertanyaan-pertanyaan, gagasan baru, dan tertarik untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

## 2. Bersifat imajinatif

Bersifat imajinatif merupakan kemampuan untuk membayangkan atau mengkhayalkan yang belum pernah terjadi. Meskipun demikian, tetap mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Ciri-ciri ini dapat dilihat pada perilaku siswa berupa (1) memikirkan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi; (2) memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain; (3) meramalkan apa yang akan dikatakan dan dilakukan orang lain; (4) mempunyai firasat tentang sesuatu yang belum terjadi; (5) melihat hal-hal dalam suatu gambar yang tidak pernah dilihat orang lain; (6) membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau kejadian yang belum pernah dialami.

Imajinasi merupakan suatu kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari sesuatu yang dilihat, didengar dan dirasakan ataupun yang belum pernah

didengar, dilihat dan dirasakan menjadi sesuatu yang berguna ataupun dapat dimanfaatkan.

### 3. Merasa tertantang oleh kemajemukan

Merasa tertantang oleh kemajemukan merupakan sikap mental yang mendorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Ciri ini dapat dilihat pada siswa berupa perilaku, diantaranya (1) menggunakan gagasan atau masalah-masalah yang sulit; (2) merasa tertantang oleh situasi yang tidak dapat diramalkan keadaannya; (3) melibatkan diri dalam tugas-tugas majemuk; (4) mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain; (5) tidak cenderung mencari yang paling mudah bagi suatu masalah; (6) berusaha terus-menerus agar berhasil; (7) mencari jawaban-jawaban yang lebih sulit daripada menerima yang mudah dan senang menjajaki jalan yang lebih rumit.

Dalam menjalani kehidupan kita menemui berbagai persoalan, kejadian ataupun masalah. Baik masalah besar ataupun kecil. Orang yang memiliki kreativitas akan merasa tertantang dengan kemajemukan yang membuat dia menjadi lebih kuat, bangkit dan semangat dalam menjalani kehidupannya.

### 4. Berani mengambil resiko

Berani mengambil resiko merupakan sikap mental yang mendorong seseorang untuk berani memberikan jawaban, meskipun belum tentu benar. Individu yang berani mengambil resiko tidak takut gagal atau mendapat kritik dan tidak menjadi ragu-ragu menghadapi ketidakjelasan atau keadaan yang kurang bermutu. Ciri ini dapat dilihat dari perilaku-perilaku siswa berupa (1) berani mempertahankan gagasan atau pendapat, walaupun mendapatkan tantangan atau kritik; (2) bersedia mengakui kesalahan; (3) berani menerima tugas yang sulit, meskipun ada kemungkinan gagal; (4) berani mengemukakan pertanyaan atau

mengajukan masalah yang tidak dikemukakan orang lain (5) tidak mudah dipengaruhi orang lain; (6) melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui sebagian orang.

Seorang yang memiliki kreativitas berani mengambil keputusan, berani mengambil resiko dan bertanggung jawab atas apa yang telah diputuskan. Selain itu juga mampu membuat pilihan-pilihan dalam hidupnya dan melakukannya meskipun terkadang ada juga yang menentang keinginan atau keputusan yang telah diambil.

#### 5. Sifat menghargai

Sifat menghargai merupakan sikap mental yang dapat menghargai bimbingan dan pengarahan serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Ciri ini dapat dilihat dari perilaku siswa berupa (1) menghargai hak-hak sendiri dan orang lain; (2) menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri (3) menghargai orang lain; (4) menghargai sekolah, keluarga, dan teman-teman; (5) menghargai kebebasan, tetapi tahu bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab; (6) tahu apa yang betul-betul penting dalam hidup; (7) menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan dan senang menerima penghargaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil intisari bahwa terdapat sifat-sifat atau cirri-ciri kepribadian yang berhubungan erat dengan kreativitas, yaitu bersifat imajinatif, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, berani mengambil resiko, berani dalam pendapat dan keyakinan, serta ciri kepribadian lainnya.

#### **d. Aspek – Aspek Kreativitas**

##### 1. Aktivitas Berpikir

Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang

tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajiner, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

Aktivitas berpikir merupakan proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Mereka dapat melihat berbagai masalah dari berbagai tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, ataupun kemungkinan-kemungkinan yang berdasar pada penalaran pemikiran mereka sendiri.

## 2. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru

Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan. Kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

## 3. Sifat baru atau orisinal

Menurut Fieldman, sifat baru yang terkandung dalam kreativitas memiliki ciri-ciri, yaitu:

- a. Produk yang bersifat baru dan belum pernah ada sebelumnya.
- b. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
- c. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaruan (inovasi) dan pengembangan dari hasil yang sudah ada.

Seorang yang kreatif mampu menghasilkan sesuatu yang baru dalam pemecahan masalahnya ataupun dalam menjalani kehidupannya. Mereka mampu untuk mencari *win win solution* dari apapun yang dihadapinya.

4. Produk yang berguna atau bernilai

Suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Piers mengemukakan bahwa karakteristik atau ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut.

(1)Memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi (2) Memiliki keterlibatan yang tinggi (3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar (4) Memiliki ketekunan yang tinggi (5) Cenderung tidak puas dengan kemapanan (6.) Penuh percaya diri (7) Memiliki kemandirian yang tinggi (8) Bebas dalam mengambil keputusan (9) Menerima diri sendiri (10) Senang humor (11) Memiliki intuisi yang tinggi (12) Cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks (13)Toleran terhadap ambiguitas (14)Bersifat sensitif.

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas, antara lain:

(1)Senang mencari pengalaman baru (2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit (3) Memiliki inisiatif (4) Memiliki ketekunan yang tinggi (5) Cenderung kritis terhadap orang lain (6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya (7)Selalu ingin tahu (8) Peka atau perasa (9) Enerjik dan ulet (10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk (11) Percaya kepada diri sendiri (12) Mempunyai rasa humor (13) Memiliki rasa keindahan (14)Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Adapun Clark (1988) mengemukakan karakteristik kreativitas adalah.

(1)Memiliki disiplin diri yang tinggi (2) Memiliki kemandirian yang tinggi (3) Cenderung sering menentang otoritas (4) Memiliki rasa

humor (5) Mampu menentang tekanan kelompok (6) Lebih mampu menyesuaikan diri (7) Senang berpetualang (8) Toleran terhadap ambiguitas (9) Kurang toleran terhadap hal-hal membosankan (10) Menyukai hal-hal yang kompleks (11) Memiliki kemampuan berpikir divergen yang tinggi (12) Memiliki memori dan atensi yang baik (13) Memiliki wawasan yang luas (14) Mampu berpikir periodik (15) Memerlukan situasi yang mendukung (16) Sensitif terhadap lingkungan (17) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (18) Memiliki nilai estetika yang tinggi (19) Lebih bebas dalam mengembangkan integrasi peran seks.

Sedangkan Torrance mengemukakan karakteristik kreativitas yaitu

1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar (2) Tekun dan tidak mudah bosan (3) Percaya diri dan mandiri (4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas (5) Berani mengambil risiko (6) Berpikir divergen.

Karakteristik kreativitas adalah ciri-ciri yang menunjukkan seseorang itu kreatif. Diantaranya seseorang itu memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, mandiri, berani mengambil resiko, dan lain-lain. Orang yang kreatif mampu mengatasi masalah yang sedang dihadapi dan memiliki tanggung jawab atas keputusan yang diambil.

#### **e. Ciri-Ciri Kreatifitas Belajar**

Kreativitas belajar mempunyai ciri-ciri yang meliputi ulet, percaya diri, luwes, bertanggung jawab, tekun, mandiri, terampil dan lain sebagainya. Ciri-ciri tersebut didukung oleh para ahli, sebagai berikut:

Guilford mengemukakan ciri-ciri kreativitas dibedakan menjadi dua, yaitu kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*). Adapun ciri-ciri kognitif (*aptitude*) ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi: (1) kelancaran berpikir, (2) kelenturan atau keluwesan (*fleksibilitas*), (3) mampu berpikir orisinal

dalam belajar, (4) *elaboration* (mengembangkan, memperinci, memperkaya). Sedangkan ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi: (1) keuletan, (2) apresiasi estetik, (3) kemandirian, (4) inovatif, percaya diri dan tanggung jawab. Kedua jenis ciri-ciri kreativitas itu diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud (dalam Munandar, 2002: 12). Berikut ini ciri-ciri kognitif (*aptitude*) (Munandar, 1992, p.88-90) sebagai berikut :

- 1) Keterampilan berpikir lancar merupakan kemampuan untuk melahirkan banyaknya ide dan gagasan, mengemukakan banyaknya cara untuk melakukan berbagai hal serta mencari banyak kemungkinan alternatif jawaban dan penyelesaian masalah.
- 2) Keterampilan berpikir luwes mencakup menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu mengubah cara pemikiran.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal merupakan kemampuan untuk melahirkan ide-ide atau gagasan-gagasan dan membuat kombinasi-kombinasi yang sifatnya baru dan unik.
- 4) Keterampilan memperinci (*elaboration*) merupakan kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan suatu ide, gagasan atau produk dan kemampuan untuk memperinci suatu obyek, gagasan, dan situasi sehingga tidak hanya menjadi lebih baik tetapi menjadi lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan kreativitas belajar, maka dapat disimpulkan ciri-ciri kreativitas belajar yaitu: kelancaran dalam berpikir, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir orisinal, dan kemampuan memperinci atau mengelaborasi.



## f. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Utami Munandar mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

- (1) Usia Tingkat
- (2) pendidikan orang tua
- (3) Tersedianya fasilitas
- (4) Penggunaan waktu luang

Clark mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan yang menghambat. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas adalah:

1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan.
6. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinyadengan cara yang berbeda dari umumnya yang muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
7. Posisi kelahiran ( berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki lahir kemudian).  
Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah:

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung risiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
2. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial
3. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
4. Stereotip peran seks atau jenis kelamin
5. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
6. Otoritarianisme

## 7. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan

Kreativitas dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor ini dapat berupa faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor ini bisa dipengaruhi oleh individu itu sendiri, orang tua, bahkan lingkungan.

Ambalie mengemukakan beberapa faktor penting yang mempengaruhi kreativitas yaitu kemampuan kognitif, disiplin, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial. Diantaranya:

### 1. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif meliputi pendidikan formal dan informal. Faktor ini mempengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan.

### 2. Disiplin

Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi, dan kemandirian. Faktor-faktor ini akan mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah.

### 3. Motivasi Intrinsik

Motivasi instrinsik sangat mempengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.

### 4. Lingkungan sosial

Kreativitas juga dipengaruhi lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian, maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

Rogers lebih menilai kreativitas sebagai gerakan humanistik, yaitu kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan diri dan potensi. Oleh karena itu, faktor atau kondisi yang memungkinkan bagi

seseorang untuk mengaktualisasikan diri merupakan faktor yang menentukan kreativitas seseorang.

Menurut M.Ghufron dan Rini Risnawita kondisi-kondisi yang mempengaruhi kreativitas adalah:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman
2. Pusat penilaian internal
3. Kemampuan bermain dengan elemen atau konsep
4. Adanya penerimaan terhadap individu secara wajar
5. Adanya suasana bebas dari penilaian pihak luar
6. Adanya sikap empati
7. Adanya kebebasan psikologis

Sementara itu Kuwato menguraikan tiga faktor yang mempengaruhi kreativitas.

#### 1. Faktor intelegensi

Faktor kemampuan berpikir yang mencakup inteligensi dan pemerikayaan bahan berpikir. Intelegensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan pemerikayaan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang lain di sekitarnya.

#### 2. Faktor kepribadian

Munandar menjelaskan bahwa sejauh mana seseorang menunjukkan kreativitasnya tidak hanya tergantung pada aspek intelektualnya saja, tetapi juga ditentukan oleh faktor-faktor kepribadian, seperti imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat, energik, percaya diri, berani mengambil risiko, dan berani dalam berpendapat dan berkeyakinan.

#### 3. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat berupa suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman.kreativitas dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dan kebebasan yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah

kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku dan sikap saling menghargai sehingga menciptakan rasa aman yang dinamis yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi munculnya kreativitas.

Banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas. Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah kemampuan kognitif, afektif, faktor kepribadian, dan juga faktor lingkungan.

#### **g. Teknik Mengembangkan Kreativitas Belajar**

Mengembangkan kreativitas dapat dilakukan dengan memberikan penghargaan, saran, kepribadian, keterampilan. Hal tersebut didukung dengan para ahli, sebagai berikut:

Davis menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas. Adapun faktor yang perlu diperhatikan meliputi: (1) sikap individu, (2) kemampuan dasar yang diperlukan, (3) teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas (dalam Slameto, 2003,p.154).Berikut ini faktor yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

##### 1) Sikap Individu

Mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan dalam pemecahanpemecahanbaru. Maka perlu diperhatikan beberapa hal: pertama, pengembangankhusus bagi pengembangan kepercayaan diri sendiri. Secara aktif guru perlumembantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikansiswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif.Kepercayaan diri meningkatkan keyakinan siswa untuk mampu memecahkanmasalah-masalah yang dihadapi, dan juga merupakan sumber perasaan amandalam diri siswa. Kedua, rasa keingintahuan siswa perlu

dibangkitkan. Rasa keingintahuan merupakan kapasitas untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya.

2) Kemampuan dasar yang diperlukan

Mencakup berbagai kemampuan berpikir konvergen dan divergen. Guilford menyatakan bahwa kemampuan berpikir konvergen bergerak menuju ke jawaban tertentu atau konvensional. Sebaliknya berpikir divergen bergerak ke berbagai arah tidak menuju ke jawaban yang tersedia.

3) Teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas

Pertama, melakukan pendekatan *inquiry* (pencari tawaran). Pendekatan ini memungkinkan siswa menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah. Kedua, menggunakan teknik *brainstorming* (sumbangsaran). Di dalam pendekatan ini, suatu masalah dikemukakan dan siswa diminta untuk mengemukakan gagasan-gagasannya. Kemudian siswa diminta untuk meninjau kembali gagasan-gagasan tersebut, dan menentukan gagasan mana yang akan digunakan dalam pemecahan masalah tersebut. Ketiga, memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif. Penghargaan yang diterima akan mempengaruhi konsep diri siswa secara positif yang akan meningkatkan keyakinan diri siswa. Keempat, meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

#### **h. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar**

Dalam proses pembelajaran kreativitas belajar merupakan hal penting. Biasanya faktor-faktor yang mempengaruhi, meliputi diri sendiri, keluarga, lingkungan, dan fasilitas yang diberikan. Hal tersebut didukung oleh para ahli, sebagai berikut:

Roger mengemukakan faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu, meliputi: (1) motivasi intrinsik untuk kreativitas, (2) kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif (Munandar, 2002, p.56-57). Adapun faktor-faktor tersebut, sebagai berikut:

1) Motivasi intrinsik untuk kreativitas

Setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya; dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.

2) Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif

Menciptakan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis yang memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif. Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, terdapat berbagai faktor lainnya, antara lain:

1) Faktor internal siswa

Faktor Internal siswa adalah yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis (jasmaniah) dan aspek psikologis (rohaniah), aspek fisiologis (jasmaniah) meliputi kesempurnaan fungsi seluruh panca indera terutama otak, karena otak adalah sumber dan menara pengontrol kegiatan badan manusia. Otak merupakan kesatuan sistem memori, sehingga manusia dapat belajar dengan cara menyerap, mengolah, menyimpan, dan memproduksi pengetahuan dan keterampilan untuk mempertahankan dan mengembangkan kehidupannya di muka bumi. Aspek psikologis (rohaniah) dalam belajar, akan

memberikan andil yang penting. Faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran siswa. Namun, di antara faktor-faktor rohaniah siswa yang dipandang lebih esensial adalah tingkat kecerdasan/ intelegensi siswa, sikap, minat, bakat, motivasi, dan kreativitas siswa. Seorang siswa akan berhasil dalam belajar kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran, kesatuan antara aspek fisiologis dan aspek psikologis akan membantu pelajaran.

## 2) Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial, lingkungan sosial sekolah seperti guru, para staf administrasi, teman-teman, orang tua dapat mempengaruhi kreativitas belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar misalnya rajin membaca dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa. Lingkungan sosial yang lebih mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Lingkungan non sosial seperti gedung sekolah dan letaknya. Tempat tinggal keluarga siswa, alat belajar, waktu belajar dan cuaca, faktor-faktor ini dipandang dapat menentukan tingkat kreativitas dan keberhasilan siswa.

## 3) Faktor instrumental

Faktor yang terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, alat pengajaran, media pengajaran, guru dan kurikulum atau

materi pelajaran serta strategi belajarmengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses belajar dan kreativitasbelajar siswa..

#### 1) Kebebasan dan respek

Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormatinya sebagaiindividu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya keunikan, sertamemberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atauterlalu membatasi kegiatan anak.

#### 2) Menghargai prestasi dan kreativitas

Orang tua anak kreatif biasanya selalu mendorong anaknya untuk selaluberusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil akan tetapi proses. Spontanitas, kejujuran dan imajinasi dianggappenting bagi perkembangan kreatif anak

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, antara lain: faktor internal siswa, faktor eksternal siswa dan faktor instrumental.

## **2. Layanan Penguasaan Konten**

### **a. Pengertian Layanan Penguasaan Konten**

Layanan penguasaan konten merupakan salah satu jenis layanan konseling yang diberikan kepada individu atau kelompok untuk membantu klien agar dapat menguasai kompetensi tertentu. Hal ini sesuai dengan pendapat Prayitno yang menyatakan bahwa:

Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten



yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait di dalamnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa melalui layanan penguasaan konten, guru BK sebagai pelaksana layanan dapat membantu siswa untuk menguasai konten tertentu yang dianggap sebagai kebutuhan bagi siswanya. Materi Konten yang dibutuhkan tersebut disajikan dalam individu ataupun kelompok agar siswa dapat menguasai.

Senada dengan pendapat di atas, dalam buku panduan pengembangan diri disebutkan, bahwa “Layanan penguasaan konten yaitu layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu terutama kompetensi dan kebiasaan yang berguna dalam kehidupan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Maksudnya layanan penguasaan konten membantu peserta didik menguasai konten tertentu yang berguna bagi siswa dalam kepribadian yang sehat di sekolah.

Berdasarkan rincian di atas dapat dipahami bahwa layanan penguasaan konten merupakan salah satu jenis layanan bimbingan konseling, yang dilakukan oleh guru BK terhadap siswa (individu atau kelompok) agar siswa dapat menguasai konten tertentu, sehingga klien tidak terhalang untuk mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya.

Sejak kelahiran seorang bayi belajar berbagai hal, belajar melihat, mendengar, berbicara, makan dan minum, berjalan dan sebagainya. Banyak hal yang dipelajari terus menerus sepanjang hidup dan perkembangannya. Semua itu sejalan dengan pemenuhan tugas tugas perkembangan dan kehidupannya. Perkembangan dan kehidupan setiap individu perlu menguasai berbagai kemampuan ataupun kompetensi, dengan kompetensi itulah seorang manusia mampu tumbuh dan berkembang, untuk dapat menguasai kompetensi itu manusia harus belajar.

Layanan penguasaan konten (PKO) merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri – sendiri ataupun dalam kelompok), untuk menguasai kemampuan ataupun kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. (Prayitno,2012,p.89) kemampuan atau kompetensi itu yang dipelajari merupakan suatu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya. Layanan penguasaan konten menguasai membantu individu menguasai aspek aspek tertentu yang berguna bagi dirinya.

Tohirin mengatakan layanan penguasaan konten adalah “ suatu layanan bantuan kepada individu (siswa) baik sendiri sendiri maupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar” (Tohirin, 2005, p. 158 ). Merujuk pada kutipan diatas terlihat bahwa layanan penguasaan konten dapat diberikan kepada anak agar kompetensinya dapat berkembang dengan baik, yang mana layanan itu dapat diberikan melalui kegiatan belajar. Berdasarkan hal diatas terlihat secara teori layanan penguasaan konten dapat diberikan anak untuk mengembangkan kreativitasnya dengan memberikan materi- materi yang sesuai dengan pengembangan kreativitas melalui melalui kegiatan belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sukardi (2008, P.62) bahwa layanan penguasaan konten adalah:

layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dan sikap penyesuaian diri yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan penyesuaian dirinya, sesuai dengan perkembangan ilmu, teknologi, dan kesenian.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa melalui layanan penguasaan konten dapat diberikan berbagai jenis materi kepribadian yang sehat sesuai dengan perkembangan ilmu, teknologi dan kesenian. Hal ini memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan dirinya

sesuai dengan kompetensi yang dituntut kepadanya. Apalagi pengembangan pemberian materi konten disesuaikan dengan perkembangan situasi saat ini, yaitu relevan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Senada dengan pendapat di atas, dalam buku panduan pengembangan diri disebutkan, bahwa “Layanan penguasaan konten yaitu layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu terutama kompetensi dan kebiasaan yang berguna dalam kehidupan sekolah, keluarga, dan masyarakat”. Maksudnya layanan penguasaan konten membantu peserta didik menguasai konten tertentu yang berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan rincian di atas dapat dipahami bahwa layanan penguasaan konten merupakan salah satu jenis layanan bimbingan konseling, yang dilakukan oleh guru BK terhadap siswa (individu atau kelompok) agar siswa dapat menguasai konten tertentu, sehingga klien tidak terhalang untuk mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya. Dalam hal ini, konten yang diberikan lebih difokuskan pada materi konten yang berhubungan dengan kreatifitas yang baik, sehingga siswa memiliki kreatifitas yang baik. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mengembangkan dirinya secara lebih optimal.

#### **b. Tujuan Layanan Penguasaan Konten**

Tujuan layanan penguasaan konten ada dua, yaitu :

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

Tujuan umum layanan penguasaan konten adalah di kuasanya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah masalahnya. Melalui penguasaan konten individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupan efektif sehari hari.

b. Tujuan khusus

Tujuan khusus dari layanan penguasaan konten dapat dilihat, pertama dari kepentingan individu atau klien mempelajarinya, dan kedua dari isi konten itu sendiri. Tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi fungsi konseling, yaitu:

1) Fungsi pemahaman

Menyangkut konten-konten yang isinya merupakan berbagai hal yang perlu dipahami, dalam hal ini seluruh aspek (yaitu fakta, data, konsep, hukum atau aturan, nilai, bahkan aspek yang menyangkut persepsi, afeksi, sikap dan tindakan) memerlukan pemahaman yang memadai. Konselor dan klien perlu menekankan aspek-aspek pemahaman dari konten yang menjadi fokus layanan penguasaan konten.

2) Fungsi pencegahan

Dapat menjadi muatan layanan penguasaan kontennya memang terarah terindahnya individu atau klien dari mengalami masalah tertentu.

3) Fungsi pengentasan

Menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah yang sedang dialami klien.

4) Penguasaan konten secara langsung maupun tidak langsung mengembangkan disatu sisi, dan sisi lain memelihara potensi individu dan klien. Pengajaran dan pelatihan dalam penguasaan konten dapat mengemban fungsi pengembangan dan pemeliharaan.

5) Penguasaan konten yang tepat dan terarah memungkinkan Individu membela diri sendiri terhadap ancaman ataupun pelanggaran atas hak-haknya. Dengan demikian, layanan

penguasaan konten dapat mendukung fungsi Advokasi.  
(Prayitno, 2012,p. 90-92)

Menyelenggarakan layanan penguasaan konten konselor perlu menekankan secara jelas dan spesifik fungsi fungsi konseling mana yang menjadi arah layanannya dengan konten khusus yang menjadi focus kegiatannya. Penekanan atas fungsi itulah, sesuai dengan isi konten yang dimaksud, akan dicapai tujuan khusus layanan penguasaan konten.

Sejalan dengan pendapat Prayitno di atas, Tohirin(2007,p. 159) juga mengemukakan tujuan layanan penguasaan konten, yaitu:

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

Berdasarkan pendapat Tohirin di atas penulis memahami bahwa layanan penguasaan konten sangat berguna untuk menambah wawasan dan pemahaman siswa serta bisa mengarahkan sikap siswa ke arah yang lebih baik, dan melalui layanan penguasaan konten ini siswa diberikan keterampilan agar menguasai konten-konten tertentu. Salah satu materi layanan konten yang bisa diberikan pada siswa adalah mengenai kreatifitas siswa.

### **c. Komponen Layanan Penguasaan Konten**

Komponen layanan penguasaan konten sebagai berikut :

#### **a. Konselor**

Konselor adalah tenaga ahli pelayanan konseling, penyelenggaraan layanan penguasaan konten dengan menggunakan berbagai modus media layanannya. Konselor menguasai konten yang menjadi Isi layanan penguasaan konten yang diselenggarakan.

b. Individu

Konselor menyelenggarakan layanan penguasaan konten terhadap seorang atau sejumlah individu yang memerlukan penguasaan konten yang menjadi isi layanan. Individu adalah subjek yang menerima layanan sedangkan konselor adalah pelaksana layanan. Individu menerima layanan sedangkan konselor adalah pelaksana layanan. Individu menerima layanan penguasaan konten dapat merupakan peserta didik (siswa di sekolah klien secara khusus memerlukan bantuan konselor, atau siapapun yang memerlukan penguasaan konten tertentu demi pemenuhan tuntunan perkembangan dan/ atau kehidupannya.

c. Konten

Konten merupakan isi layanan penguasaan konten, yaitu satu materi yang menjadi pokok bahasan atau materi dikembangkan oleh konselor yang diikuti atau dijalani oleh individu peserta layanan. Konten penguasaan dapat diangkat dari bidang-bidang pelayanan konseling, yaitu bidang-bidang:

- 1). Pengembangan kehidupan pribadi
- 2) pengembangan kemampuan hubungan social
- 3) pengembangan kegiatan belajar
- 4) pengembangan dan perencanaan karir serta kehidupan berpekerjaan
- 5) pengembangan kehidupan berkeluarga
- 6) pengembangan kehidupan masyarakat
- 7) pengembangan kehidupan beragama(Prayitno,2012,p.93-94)

Berkenaan dengan semua bidang pelayanan yang dimaksudkan itu dapat diambil dan dikembangkan berbagai hal yang dikemudian dikemas menjadi topik atau pokok bahasan, bahan latihan dan/ Atau isi kegiatan yang diikuti topik atau pokok bahasan, bahasan latihan dan/ atau isi kegiatan yang diisi kegiatan yang diikuti oleh peserta layanan penguasaan konten. Konten dalam layanan PKO yang sangat bervariasi, baik dalam

bentuk, materi maupun acuannya. Acuan yang dimaksud itu dapat terkait dengan tugas tugas perkembangan peserta didik, kegiatan dan hasil belajar siswa, nilai dan moral karakter cerdas serta tatakrama pergaulan, peraturan dan disiplin sekolah, bakat, minat, dan arah karir, ibadah keagamaan, kehidupan dalam keluarga dan bekerluarga, dan secara khusus permasalahan individu dan klien.

**d. Asas Layanan Penguasaan Konten**

Layanan PKO pada umumnya bersifat terbuka, asasa yang paling diutamakan adalah asas kegiatan, dalam arti peserta layanan diharapkan benar benar aktif mengikuti dan menjalani semua kegiatan yang dala dalam proses layanan. Asas kegiatan ini dilandasi oleh asas kesukarelaan dan keterbukaan dari peserta layanan. Secara khusus, layanan PKO dapat diselenggarakan terhadap klien tertentu. Layanan khusus ini dapat disertai asas kerahasiaan, apabila klien dan kontennya menghendaki. (Prayitno,2012,p.94)

**e. Pendekatan, Strategi dan Teknik Layanan PKO**

1. Format

Layanan PKO pada umunya diselenggarakan secara langsung ( bersifat direktif) dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok atau individual. Penyelenggaraan layanan (konselor) secara aktif menyajikan bahan, memberikan contoh, merangsang, mendorong, dan menggerakkan peserta untuk berpartisipasi aktif mengikuti dan menjalani materi dan kegiatan layanan. Dalam hal ini konselor menegakkan dua nilai proses pembelajaran, yaitu:

a. High- touch

Sentuhan sentuhan tingkat tinggi yang mengenai aspek aspek kepribadian dan kemanusiaa peserta layanan ( terutama aspek- aspek afektif, semangat, sikap, nilai dan moral), melalui implementasi oleh konselor pilar pembelajaran yang disebut berwibawa meliputi asas :

- 1) Pengakuan dan penerimaan
  - 2) Kasih sayang dan kelembutan
  - 3) Pengarahan dan keteladanan
  - 4) Pemberian penguatan
  - 5) Tindakan tegas yang mendidik
- b. High- tech

Teknologi tingkat tinggi untuk menjamin kualitas penguasaan konten, melalui implementasi konselor:

- 1) Materi pembelajaran (dalam hal ini konten)
- 2) Metode pembelajaran
- 3) Alat bantu pembelajran
- 4) Lingkungan pembelajaran
- 5) Penilaian hasil pembelajaran

Pendekatan dalam layanan penguasaan konten ada dua yaitu dengan pendekatan *High-touch* dan *High-tech*, pendekatan *High-touch* yaitu pendekatan dengan menggunakan sentuhan-sentuhan tingkat tinggi mengenai aspek kepribadian, dan kemanusiaan peserta layanan, dalam memberikan layanan seorang konselor harus menjaga kewibawaannya, karena dengan kewibawaan tersebut siswa akan menjadi percaya diri dan bisa menjadi contoh bagi siswa-siswanya, seorang konselor juga memberikan kasih sayang dan lemah lembut, apabila seorang konselor tidak memberikan kasih sayang dan tidak berperilaku lemah lembut, seorang siswa akan merasa jenuh dan bosan.

Seorang konselor juga memberika contoh yang baik kepada siswanya, apabila seorang siswa terlihat malas atau tidak semangat, maka seorang konselor berhak memberikan penguatan kepada siswa, agar siswa pantang menyerah dan tetap semangat.



Pendekatan *High-tech* yaitu teknologi tingkat tinggi untuk menjamin kualitas penguasaan konten, seperti dalam pemberian materi pelajaran, dengan menggunakan materi pelajaran yang menarik, karena dengan pemberian materi pelajaran yang menarik, bisa membangkitkan semangat belajar siswa yang sebelumnya sering malas, dan tidak semangat. Dalam pemberian materi tersebut bisa menggunakan alat seperti laptop dan *in focus*.

Lingkungan belajar sangatlah penting dalam belajar, karena dengan lingkungan yang bersih, nyaman dan jauh dari kebisingan akan membuat suasana belajar siswa menjadi lebih nyaman dan tenang, begitu juga dengan penilaian dan hasil pembelajaran, apabila setelah pemberian materi pembelajaran siswa diberikan berupa bentuk penilaian dengan cara memberikan tugas, atau PR.

Menurut Prayitno teknik yang digunakan oleh konselor dalam layanan PKO (penguasaan konten)

- a) Penyajian; konselor menyajikan materi pokok konten, setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya
- b) Tanya jawab dan diskusi; konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai kaitan dalam segenap aspek-aspek konten
- c) Kegiatan lanjutan; sesuai dengan penekanan aspek tertentu dari konten dilakukan berbagai kegiatan lanjutan. Kegiatan ini dapat berupa:
  - 1) Diskusi kelompok
  - 2) Penguasaan dan latihan terbatas
  - 3) Survei lapangan; studi kepustakaan
  - 4) Percobaan (termasuk kegiatan laboratorium, bengkel, studio).

Teknik dalam layanan penguasaan konten yaitu seorang konselor menyajikan materi pokok konten setelah peserta disiapkan, dan dilakukan tanya jawab atau diskusi setelah materi diberikan kepada peserta didik, kegiatan lanjut yang

diberikan bisa berupa diskusi kelompok seperti siswa dibagi dengan beberapa kelompok, dan diberikan berupa latihan dan percobaan.

Media yang di gunakan dalam layanan penguasaan konten menurut Prayitno adalah:

konselor dapat menggunakan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak media pembelajaran, meliputi alat peraga (alat peraga langsung, contoh, replika dan miniatur), media tulis dan grafis, peralatan dan program elektronik (radio dan rekaman, OHP, komputer, LCD, dan lain-lain).

Dari kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa seorang konselor dapat menggunakan media berupa perangkat lunak dan perangkat keras dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten, karena dengan memakai media dalam pembelajaran siswa akan bersemangat dalam belajar, dan tidak mudah jenuh, seorang konselor bisa menggunakan alat peraga, peralatan elektronik seperti komputer, radio dan lain sebagainya.

## 2. Metode dan teknik

### a. Penguasaan konten

Pertama tama konselor menguasai konten dengan berbagai aspeknya yang akan menjadi isi layanan, semakin kuat penguasaan konten ini semakin meningkat kewajiban konselor dimata peserta layanan. Memperkuat penguasaan konten, pemanfaatan berbagai sumber oleh konselor sangat diharapkan. Suatu tidak hanya dapat dibangun berdasarkan sumber sumber yang canggih, materi konten dapat dibangun dengan memanfaatkan kondisi dari berbagai hal yang ada dilingkungan sekitar,dalam kaitan ini, hal yang paling penting adalah daya improvisasi konelor dalam membangun konten yang dinamis dan kaya.

b. Teknik

Setelah konten dikuasai, konselor membawa konten tersebut kearah layanan PKO. Berbagai teknik yang dapat digunakan yaitu:

- 1) Penyajian, koselor dapat menyajikan materi pokok konten setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya.
- 2) Tanya jawab dan diskusi, konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta melalui dinamika BMB3, kegiatan ini dapat berupa:
  - a) Diskusi kelompok
  - b) Penugasan dan latihan terbatas survey lapangan, studi kepustakaan.
  - c) Percobaan (termasuk kegiatan laboratorium, bengkel, studio)
  - d) Latihan tindakan ( dalam rangka perubahan tingkah laku)
  - e) Refleksi BMB3

c. Media pembelajaran

Memperkuat proses pembelajaran dalam rangka penguasaan konten, konselor dapat menggunakan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak media pembelajaran, meliputi alat peraga (alat peraga langsung, contoh reploka dan miniature), media tulis dan grafis, peralatan dan program elektronik (radio dan rekaman, OHP, computer, LCD, dan lain lain) penggunaan media ini akan meningkatkan aplikasi High-tech dalam layanan PKO.

d. Waktu dan tempat

Layanan PKO dapat diselenggarakan kapan saja dan dimana saja, sesuai dengan kesepakatan konselor dan peserta layanan, serta aspek aspek konten yang dipelajari, semakin besar paket konten, semakin banyak waktu yang diperlukan.

Konselor merencanakan dan mengatur penggunaan waktu dengan memperhatikan aspek aspek yang dipelajari dan kondisi tertentu.

e. Keterkaitan

1) Keterkaitan jenis layanan lain.

Di antara berbagai layanan konseling, layanan PKO dapat berdiri sendiri, disamping itu layanan PKO dapat juga menjadi isi layanan layanan konseling lainnya. Hal ini ditekankan perunya klien menguasai sumber konten tertentu terkait dengan permasalahan klien. Dengan demikian, upaya penguasaan konten tertentu dapat diintegrasikan kedalam layanan orientasi, informasi, penempatan dan penyaluran, konseling perorangan, bimbingan kelompok, konseling kelompok, konsultasi dan mediasi.

Bentuk keterkaitan yang dimaksud itu dapat berupa integrasi, dan pula tidak lanjut, dalam menangani seseorang atau sejumlah klien konselor perlu mencermati kebutuhan klien dalam penanganan masalahnya, sehingga keterkaitannya berbagai layanan itu menjadi jelas dan termanfaatkan dengan optimal.

2) keterkaitan kegiatan pendukung

a) Aplikasi Instrumentasi

hasil aplikasi instrumentasi dapat dijadikan konten yang terkait dengan layanan PKO, skor tes, sosiogram. Hasil AUM umum, dan PTSDL, hasil ulangan dan ujian, isi angket dan lain lain, merupakan konten yang actual dan dinamis, khusus bagi responden yang peserta aplikasi instrumentasi yang dimaksud berdasarkan hal ini asas kerahasiaan perlu mendapat perhatian sepenuhnya apabila aspek konten yang dibicarakan

menyangkut pribadi pribadi tertentu, penyebutan nama secara langsung harus dihindari.

b) Himpunan data

Sama dengan hasil aplikasi instrumentasi, data yang tercantum dalam himpunan data dapat dijadikan konten yang dibawa ke dalam layanan PKO. Demikian juga, dan dalam himpunan data dapat menggerakkan konselor untuk menetapkan seseorang untuk mengikuti/ menjalani layanan PKO tertentu, dalam hal ini asas kerahasiaan sangat ditekankan.

c) Konferensi kasus, kunjungan rumah, dan alih tangan kasus.

Ketiga kegiatan pendukung diatas, pada umumnya ditempuh apabila peserta PKO memerlukan tindak lanjut tertentu. Dari hasil penelitian (laiseg atau laijapen) dapat diidentifikasi peserta mana yang memerlukan tindak lanjut tertentu, konferensi kasus, kunjungan rumah atau alih tangan kasus yang mengarah pada pendalaman penguasaan konten dengan permasalahan yang dialami oleh peserta yang bersangkutan (Prayitno,2012,p. 95-102)

**f. Operasionalisasi Layanan**

Layanan PKO terfokus pada dikuasainya tertentu oleh peserta yang memperoleh layanan, untuk itu layanan ini perlu direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi secara tertib dan akurat.

a. Perencanaan

Setelah konselor menetapkan subjek atau peserta layanan PKO, konselor menetapkan konten yang akan dipelajari secara rinci dan kaya, serta menetapkan proses dan langkah langkah layanan, semuanya itu dikemas dalam bentuk SATLAN.

b. Mengorganisasian unsur unsur dan sasaran layanan.

Pada tahap ini konselor menyiapkan fasilitas layanan, termasuk media dengan perangkat keras dan lemahnya, disamping itu disiapkan juga kelengkapan administrasi.

c. Pelaksanaan

Konselor melaksanakan kegiatan layanan melalui dimanfaatkannya seoptimal mungkin/ diorganisasikan, melalui proses pembelajaran penguasaan konten. (jika diperlukan dapat didahului oleh diagnosis kesulitan belajar subjek peserta layanan). Dalam proses pembelajaran itu diimplementasikan pilar high-touch dan high-tech.

d. Penilaian

Secara umum penilaian terhadap hasil layanan PKO diorganisasikan kepada diperolehnya kelima dimensi belajar (tahu, mau, bisa, biasa dan ikhlas) terkait dengan konten tertentu terkait masalah yang dihadapi. Secara khusus, penilaian hasil layanan PKO ditekankan kepada penguasaan peserta atau klien atas aspek aspek konten yang dipelajari. Penilaian hasil layanan diselenggarakan dalam tiga tahap:

- 1) Penilaian segera (laiseg), penilaian yang diadakan segera menjelang diakhirinya setiap kegiatan layanan.
- 2) Penilaian jangka pendek (lajapen), penilaian yang diadakan beberapa waktu (satu minggu sampai satu bulan) setelah kegiatan layanan.
- 3) Penilaian jangka panjang (lajapang), penilaian yang diadakan setelah satu bulan atau lebih pasca layanan.

Lajapen dan lajapang dapat mencakup penilaian terhadap konten untuk sejumlah sesi layanan PKO, khususnya untuk rangkaian konten- konten yang berkelanjutan, format penilaian dapat tertulis ataupun lisan

e. Tindak lanjut dan laporan

Setelah menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, konselor mengkomunikasikan rencana tindak lanjut itu kepada peserta layanan dan pihak-pihak terkait, dan kemudian melaksanakan rencana tindak lanjut tersebut, menyusun tindak lanjut itu konselor menyusun laporan pelaksanaan layanan PKO secara lengkap dalam bentuk LAPERPROG dan menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait serta mendokumentasikan laporan layanan. (Prayitno,2012,p.102-104)

### 3. Deskripsi Layanan Penguasaan Konten terhadap Kreativitas Belajar Siswa

Rogers mengungkapkan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya (dalam Ali dan Asrori, 2005,p. 42). Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Menurut Munandar (2002,p.12) ciri-ciri kreativitas dibedakan menjadi dua,yaitu kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*). Adapun ciri-ciri kognitif (*aptitude*) ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi: (1) kelancaran berpikir, (2) kelenturan (*fleksibilitas*), (3) *mampu berpikirorisinil dalam belajar*, (4) *elaboration (mengembangkn, memperinci, memperkaya)*. Sedangkan ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi: (1) keuletan, (2) apresiasi estetik, (3) kemandirian, (4) inovatif, percaya diri dan tanggung jawab.

## B. Penelitian yang Relevan

- 1) Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kemampuan Manajemen Keuangan Siswa (Studi pada Siswa Kelas XI MAN 2 Payakumbuh) (Muhammad Roni, 11 103 072)

Hasil *posttest* siswa menunjukkan kemampuan manajemen keuangan siswa MAN 2 Payakumbuh meningkat setelah diberikan layanan penguasaan konten tentang manajemen keuangan . Dibuktikan dengan siswa mendapatkan skor yang sudah berada pada kategori mampu dan sangat mampu.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti adalah terletak pada variable Y,peneliti membahas tentang kreatifitas siswa, sedangkan penelitian ini membahas tentang kemampuan manajemen keuangan siswa.

- 2) Peningkatan Kebiasaan Belajar Siswa Melalui Layan Penguasaan Konten Di SMAN 1 Pariangan (Andra Noveta, (08 103 005)

Berdasarkan penelitian yang telah diteliti oleh Andra Noveta kebiasaan belajar siswa meningkat secara signifikan melalui layanan penguasaan konten. Hal ini terlihat dengan besarnya harga  $t_0$  dari pada  $t_t$  pada taraf signifikansi 1% yaitu  $13,51 > 2,78$ .Perbedaan dengan terlihat yang peneliti juga pada variable Y,yang menjelaskan tentang peningkatan kreatifitas siswa.

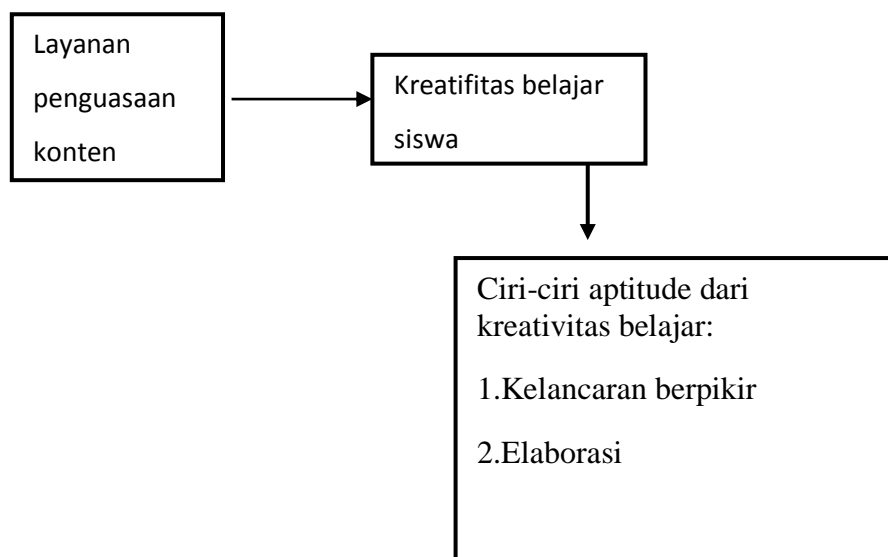
## C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang yang disintesiskan dari fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitain. Uraian dalam kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antara variabel penelitian. Variabel penelitian di jelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat di jadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.



Kerangka pemikiran yang baik adalah apabila mengidentifikasi variabel penting yang sesuai dengan permasalahan penelitian, dan secara logis mampu menjelaskan keterkaitan antara variabel. Kemudian disusun berdasarkan elemen sesuai yang dikemukakan oleh Uma Sekaran (1992, p. 72-75)

1. Variabel penelitian seharusnya diidentifikasi secara jelas dan diberi nama.
2. Uraian kerangka berpikir seharusnya menyatakan bagaimana dua atau lebih variabel yang berhubungan satu dengan lainnya.
3. Jika karakteristik atau sifat dan arah hubungan dapat diteorikan berdasarkan penemuan penelitian sebelumnya, seharusnya menjadi dasar dalam uraian kerangka berpikir apakah hubungan itu positif atau negatif.
4. Seharusnya dinyatakan dengan jelas mengapa peneliti berharap bahawa hubungan dengan variabel itu ada.
5. Kerangka pemikiran seharusnya digambarkan dalam bentuk diagram skematis, sehingga dapat secara jelas hubungan antar variabel.



*Gambar: Kerangka berpikir pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar.*

## Penjelasan kerangka berfikir

### a. Layanan penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten yaitu bantuan yang diberikan oleh seorang konselor kepada individu untuk memberikan bantuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar agar klien bisa menguasai konten tersebut.

### b. Kreativitas belajar siswa

Kreativitas belajar yaitu bagaimana seorang siswa bisa kreatif dalam belajar dan mampu memunculkan ide-ide baru dalam proses belajar.

Kerangka berfikir di atas dapat menjelaskan bahwa bagaimana pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa, yang mana siswa yang belum bisa kreatif dalam belajar, diberikan latihan-latihan agar siswa bisa memanfaatkan waktu belajarnya dengan sebaik mungkin.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan salah satu dari jenis penelitian lapangan (*field research*). Adapun metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2007:3) menyatakan bahwa “penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik”. Dari pendapat tersebut penelitian kuantitatif penelitian berupa angka-angka dengan menggunakan statistik. Sedangkan menurut Desmita (2006:8) penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan atau menggambarkan suatu gejala atau peristiwa yang sedang terjadi”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang memuat angka-angka dalam melakukan penelitian dengan memuat analisis yang menggunakan statistik yang menggambarkan kejadian yang sedang terjadi atau yang sedang berlangsung.

Selanjutnya Sumanto (1995:77) menyatakan “penelitian deskriptif berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan apa yang ada (bisa mengenai suatu kondisi, pendapat yang sedang timbul, pendapat yang sedang timbul, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau kecenderungan yang sedang berkembang”. Senada dengan pendapat di atas, Ardimen dan Dian (2010:21) mengatakan penelitian deskriptif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang”. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan atau mendeskripsikan suatu kejadian yang ada di lapangan baik itu suatu peristiwa atau kejadian yang sedang berkangsung, kondisi yang timbul atau kejadian yang terjadi masa kini sesuai dengan kenyataannya.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten di SMA Negeri 1 Sungai Tarab.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat dilakukan penelitian ini di SMAN 1 Sungai Tarab, waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada tanggal 28 juli - 28 September 2018.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten di SMA Negeri 1 Sungai Tarab.

## **E. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Arikunto ‘‘Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian’’. (Arikunto, 1989,p. 102). Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan atau kelompok dari subjek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono populasi adalah ‘‘wilayah generalisasi yang terdiri atas :objek / subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya’’ (Sugiyono, 2007, p. 117).

Adapun objek yang akan menjadi populasi calon peneliti adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Sungai Tarab, yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah siswa keseluruhan kelas XI adalah 240 orang dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel III. 1**  
**Jumlah Siswa Kelas XI SMA N 1 Sungai Tarab**

<b>NO</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
1	XI IPA 1	24
2	XI IPA 2	24
3	XI IPA 3	24
4	XI IPS 1	28
5	XI IPS 2	28
6	XI IPS 3	28
7	XI IPS 4	28
8	XI IPS 5	28
9	XI IPS 6	28
Jumlah		240

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti, dengan kata lain, sampel adalah sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga dapat diharapkan mewakili populasi, Penulis menggunakan teknik *simple random sampling* untuk menentukan jumlah sampel yang akan diteliti.

Sugiyono (2011:118) mengatakan *simple random sampling* yaitu “pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi”. Dapat dipahami bahwa sampel penelitian yang akan digunakan nantinya dari populasi yang ada di ambil dengan cara di acak tanpa ada hal yang lain yang perlu diperhatikan lagi. Berdasarkan tabel populasi di atas sampel dalam penelitian ini siswa kelas XI di SMA N 1 Sungai Tarab sebagai berikut:

**Tabel III. 2**  
**Sampel Penelitian SMA N 1 Sungai Tarab**

No	Sampel	Jumlah
1	XI IPA 1	24
2	XI IPA 2	17
3	XI IPA 3	24
4	XI IPS 2	21
5	XI IPS 3	24
6	XI IPS 4	30
Jumlah		140

#### **F. Alat Pengumpul Data**

Alat pengumpul data mengenai kreatifitas belajar siswa dikumpulkan melalui instrument tes yang disebarakan kepada siswa yang telah dipilih sebagai sampel penelitian. Instrumen tes adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada siswa yang bersedia memberikan jawaban sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran instrumen tes adalah ‘’untuk mencari informasi mengenai satu masalah’’ (Ridwan,2005,p.71). Instrumen tes yang peneliti susun berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kreatifitas belajar siswa.

#### **G. Teknik Pengolahan Data**

Adapun proses pengolahan data meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

1. Editing, adalah proses pengecekan atau memeriksa data yang telah berhasil dikumpulkan dengan tujuan untuk mengkoreksi kesalahan dan kekurangan data, berkaitan dengan kelengkapan isi.
2. Pembobotan dan penilaian, masing-masing jawaban responden diberi bobot atau skor.

3. Tabulasi data, adalah proses penempatan data dalam bentuk tabel yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis (Sofyan Siregar, 2011, p. 207)

Data yang telah peneliti dapatkan, perlu adanya instrument tes pengukuran. Adapun instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrument tes, yaitu instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social.

## **H. Validitas Instrumen**

Validitas data merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian, karena validitas akan menunjukkan suatu penelitian itu sebagai sebuah kajian ilmiah. Validitas akan menentukan apakah data penelitian dapat dipercaya dan dapat diuji kebenarannya. Validitas yang peneliti gunakan adalah:

### **1. Validitas isi**

Menurut Surmadi Suryabrata (2011, p. 61) mengatakan “Validitas isi ditegaskan pada langkah telaah dan revisi butir pernyataan, berdasarkan pendapat professional para penelaah”. Menurut Widoyoko (2012, p. 143) “Validitas isi berkaitan dengan pertanyaan sejauh mana butir tes mencakup keseluruhan indikator kompetensi yang dikembangkan dan materi dan bahan yang ingin diukur”.

Instrumen tes penelitian ini dikatakan validitas isi apabila aitem-aitem tes untuk mengukur kreatifitas belajar siswa dilakukan oleh orang lain yang ahli dalam bidang tersebut.

### **2. Validitas construt**

Validitas konstruk yaitu pertama melalui analisis pembimbing skripsi yang dilakukan oleh dua orang, kemudian melalui analisis satu orang validator.

Pengujian validitas konstruk dapat digunakan pendapat para ahli (*expert judgement*) dengan cara meminta pendapatnya tentang instrumen yang telah penulis susun. Adapun ahli yang memvalidasi tes peneliti adalah Bapak Dr.Masril.,M.Pd., Kons.

### 3. *Codeing*

*Codeing* yaitu kegiatan pemberian kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang bertujuan untuk mengelompokkan data sesuai dengan aspek yang diteliti. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data dan identitas data yang dianalisis.

### 4. Tabulasi

Tabulasi data yaitu proses penempatan data ke dalam bentuk tabel yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis. Data dikelompokkan pada tabel yang telah disediakan berdasarkan skor yang diperoleh responden. Selanjutnya menghitung frekuensi dan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah responden

**Tabel III. 3**

**Kisi-kisi instrument kreativitas belajar siswa**

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kreativitas Belajar Siswa	1. Kelancaran Berpikir	1) Menjawab soal sebanyak-banyaknya dalam waktu terbatas.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	2. Elaborasi	1) Mengembangkan atau memperkaya gagasan dalam bentuk gambar.	1,2,3



Adapun hasil uji validitas instrument tes kreativitas belajar siswa setelah mengikuti layanan penguasaan konten.

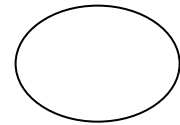
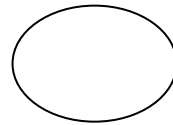
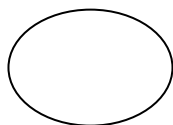
**Hasil Validasi Instrumen Tes Kreativitas belajar siswa  
di SMA N 1 Sungai Tarab**

**Soal Verbal:**

1. Buatlah sebanyak-banyaknya kepanjangan AMD ? dalam waktu 2 menit
2. Buatlah sebanyak-banyaknya kepanjangan ABG ? dalam waktu 2 menit
3. Buatlah sebanyak-banyaknya kepanjangan SAP ? dalam waktu 2 menit
4. Buatlah sebanyak-banyaknya kepanjangan TTM ? dalam waktu 2 menit
5. Buatlah sebanyak-banyaknya kepanjangan RAB ? dalam waktu 2 menit
6. Buatlah fungsi cangkul di luar fungsi utamanya? dalam waktu 2 menit
7. Buatlah fungsi pena di luar fungsi utamanya? dalam waktu 2 menit
8. Buatlah fungsi buku di luar fungsi utamanya? dalam waktu 2 menit
  
9. Buatlah fungsi kain di luar fungsi utamanya? dalam waktu 2 menit
10. Buatlah fungsi tas di luar fungsi utamanya? dalam waktu 2 menit

**Soal Vigural:**

1. Buatlah gambar buah dari lingkaran dibawah ini dalam waktu 5 menit



2. Buatlah gambar kepala dari titik di bawah ini dalam waktu 5 menit



3. Buatlah gambar jembatan dari garis di bawah ini dalam waktu 5 menit

---

Berdasarkan hasil validasi di atas, dapat dipahami bahwa instrument tes kreativitas belajar siswa di SMA 1 Sungai Tarab memiliki 13 item.

#### **I. Teknik Analisis Data**

Setelah data diperoleh dan diolah maka dilakukan analisis data. Analisis data merupakan suatu usaha untuk mengolah dan memberikan tafsiran atau penjelasan tentang data yang diperoleh lewat sumber data sesuai dengan instrumen penelitian yang digunakan. Analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif yakni suatu teknik analisis yang dilakukan dengan cara menggambarkan secara umum tentang fenomena kejadian yang terjadi dilapangan sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti berdasarkan data-data yang diperoleh melalui angket. Dalam menganalisis data diperlukan adanya kerja keras, kreativitas, dan intelektual yang tinggi selain itu peneliti harus mencari metode yang cocok dengan sifat penelitiannya.

Data yang diperoleh kemudian dilanjutkan dengan interpretasi data atau proses menafsirkan data, adapun dalam menginterpretasikan data, peneliti mengacu pada interval yang disusun dengan menyusun rentang skor. Dalam menentukan skor ini, peneliti terlebih dahulu menentukan kriterian (tolak ukur) yang akan dijadikan patokan penilaian selanjutnya. Klasifikasi penilaian tersebut terdiri dari lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, sangat rendah.

Analisis data merupakan tahap penting dalam penyelesaian sesuatu kegiatan ilmiah. Pada penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan analisis statistik yaitu dalam bentuk bilangan.

Data yang telah diolah kemudian dilanjutkan dengan interpretasi data atau proses menafsirkan data, interpretasi data mengacu pada interval yang disusun dengan rentang skor berikut:

$$\text{Skor maksimum: } 5 \times 20 = 100$$

$$\text{Skor minimum: } 1 \times 20 = 20$$

$$\text{Rentang skor: } 100 - 20 = 80$$

$$\text{Panjang kelas interval: } 80 : 5 = 16$$

Untuk menentukan kreativitas belajar siswa maka peneliti terlebih dahulu menentukan kriteria (tolak ukur) yang akan dijadikan patokan penilaian selanjutnya, patokan lima kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Rentang skor dibagi lima besar.

**Tabel III.4**  
**Kategori Kreativitas Belajar**

Kategori	Skor
Sangat Tinggi	85-100
Tinggi	69-84
Sedang	53-68
Rendah	37-52
Sangat Rendah	20-36

Cara yang digunakan untuk menghitung persentase adalah dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan: P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Kategori yang akan membantu peneliti dalam memaknai hasil data yang diperoleh, sehingga akan bisa dimaknai berapa tingkat kreativitas belajar siswa di SMA Negeri 1 Sungai Tarab, karena penulis disini hanya mendeskripsikan tentang kreativitas belajar siswa setelah mengikuti layanan penguasaan konten.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menyajikan hasil penelitian yang mengungkap tentang seberapa besar Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten Di SMA N 1 Sungai Tarab. Untuk mendapatkan data mengenai deskripsi kreativitas belajar siswa tersebut peneliti menyebarkan tes pada siswa SMA N 1 Sungai Tarab, yang berjumlah 140 orang. Dari penarikan sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Sugiyono (2011:118) mengatakan *simple random sampling* yaitu “pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi”. Dapat dipahami bahwa sampel penelitian yang akan digunakan nantinya dari populasi yang ada di ambil dengan cara di acak tanpa ada hal yang lain yang perlu diperhatikan lagi. Sampel dalam penelitian ini penulis mengambil kelas XI sebanyak 140 orang.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah instrumen tes. Analisis data yang digunakan adalah rumus persentase.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dikumpulkan tersebut, diperoleh gambaran kreativitas belajar siswa di SMA N 1 Sungai Tarab. Sesuai dengan bahasan Bab III, bahwa untuk menginterpretasikan data mengacu interval yang disusun berdasarkan rentang skor dalam tabel berikut:

**Tabel. IV. 1**  
**Kategori Kreativitas Belajar Siswa**

<b>Tingkat Kreativitas Belajar</b>	
<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat tinggi	85-100
Tinggi	69-84
Sedang	53-68
Rendah	37-52
Sangat rendah	20-36

### **B. Interpretasi Data**

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan, dapat disajikan dan diinterpretasi tentang deskripsi kreativitas belajar siswa. Hasil pengolahan data kreativitas belajar siswa tergambar dalam tabel berikut.

**Tabel IV. 2**  
**Klasifikasi dan Skor Kreativitas Belajar Siswa**

<b>NO</b>	<b>Inisial Siswa</b>	<b>Skor Kreativitas Belajar</b>	<b>Kategori Kreativitas Belajar</b>
1	ASI	58	Sedang
2	AAM	30	Sangat Rendah
3	AP	56	Sedang
4	AJ	45	Rendah
5	DON	33	Sangat Rendah
6	DAF	65	Sedang
7	FF	33	Sangat Rendah
8	FR	24	Sangat Rendah
9	FA	44	Rendah
10	FA	55	Sedang
11	FY	53	Sedang
12	IG	22	Sangat Rendah
13	IF	35	Sangat Rendah
14	JN	47	Rendah
15	JSR	49	Rendah

16	KP	50	Rendah
17	MRP	56	Sedang
18	MHM	62	Sedang
19	ME	48	Rendah
20	MFF	51	Rendah
21	PMS	63	Sedang
22	RRM	27	Sangat Rendah
23	RO	31	Sangat Rendah
24	RJM	52	Rendah
25	RY	29	Sangat Rendah
26	SMA	27	Sangat Rendah
27	SF	36	Sangat Rendah
28	TA	25	Sangat Rendah
29	WRI	45	Rendah
30	WN	50	Rendah
31	AF	63	Sedang
32	AFW	99	Sangat Tinggi
33	AM	56	Sedang
34	APV	40	Rendah
35	BA	45	Rendah
36	DHA	47	Rendah
37	FF	59	Sedang
38	FNK	44	Rendah
39	FO	52	Rendah
40	FT	38	Rendah
41	GH	36	Sangat Rendah
42	IF	36	Sangat Rendah
43	IR	39	Rendah
44	IZ	53	Sedang
45	JF	49	Rendah
46	JL	35	Sangat Rendah
47	KMS	94	Sangat Tinggi
48	MM	41	Rendah
49	MR	59	Sedang
50	NAE	54	Sedang
51	SF	34	Sangat Rendah
52	TSN	57	Sedang
53	YAH	36	Sangat Rendah
54	ZA	50	Rendah
55	AH	58	Sedang
56	AL	43	Rendah
57	AN	35	Sangat Rendah
58	BA	31	Sangat Rendah
59	HJ	48	Rendah

60	MI	28	Sangat Rendah
61	NH	45	Rendah
62	PFP	40	Rendah
63	PI	30	Sangat Rendah
64	SA	35	Sangat Rendah
65	SAF	33	Sangat Rendah
66	SMA	34	Sangat Rendah
67	SR	59	Sedang
68	TGS	43	Rendah
69	TSD	35	Sangat Rendah
70	YS	32	Sangat Rendah
71	ZSA	39	Rendah
72	AD	35	Sangat Rendah
73	AOM	32	Sangat Rendah
74	ARA	47	Rendah
75	COL	55	Sedang
76	CP	56	Sedang
77	DS	42	Rendah
78	EAN	32	Sangat Rendah
79	HA	44	Rendah
80	JL	21	Sangat Rendah
81	KY	46	Rendah
82	LEP	25	Sangat Rendah
83	LR	40	Rendah
84	LT	31	Sangat Rendah
85	MA	46	Rendah
86	MHA	39	Rendah
87	NS	34	Sangat Rendah
88	PV	28	Sangat Rendah
89	RF	35	Sangat Rendah
90	RP	37	Rendah
91	SRS	58	Sedang
92	VO	30	Sangat Rendah
93	ZA	33	Sangat Rendah
94	ZMH	34	Sangat Rendah
95	ZR	14	Sangat Rendah
96	ADR	40	Rendah
97	AHS	16	Sangat Rendah
98	AN	29	Sangat Rendah
99	DHS	29	Sangat Rendah
100	DK	26	Sangat Rendah
101	EAS	58	Sedang
102	GKD	18	Sangat Rendah
103	LL	43	Rendah

104	LS	31	Sangat Rendah
105	MAZ	37	Rendah
106	MG	48	Rendah
107	MH	65	Sedang
108	MHP	14	Sangat Rendah
109	MK	35	Sangat Rendah
110	ML	42	Rendah
111	NL	38	Rendah
112	PP	57	Sedang
113	SI	40	Rendah
114	TZ	43	Rendah
115	YMO	47	Rendah
116	ADR	39	Rendah
117	AKI	39	Rendah
118	ANY	37	Rendah
119	AR	34	Sangat Rendah
120	AS	19	Sangat Rendah
121	BR	35	Sangat Rendah
122	DF	23	Sangat Rendah
123	DHF	35	Sangat Rendah
124	EDP	38	Rendah
125	FB	50	Rendah
126	FF	26	Sangat Rendah
127	FI	24	Sangat Rendah
128	FMP	34	Sangat Rendah
129	FPP	35	Sangat Rendah
130	HP	56	Sedang
131	KR	46	Rendah
132	MA	20	Sangat Rendah
133	MAN	25	Sangat Rendah
134	MF	35	Sangat Rendah
135	MG	43	Rendah
136	NA	39	Rendah
137	NAM	35	Sangat Rendah
138	OS	53	Sedang
139	PA	39	Rendah
140	RI	26	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel diatas terlihat gambaran tingkat kreativitas belajar siswa, pada klasifikasi sangat tinggi dengan rentang skor 85-100 tidak ada siswa yang berada pada kategori ini. Siswa yang berada pada klasifikasi tinggi dengan rentang skor 69-84 terdapat 63 orang siswa



dengan persentase (45%). Pada klasifikasi sedang dengan rentang skor 53-68 terdapat 53 orang siswa dengan persentase (37,85%). Sementara itu pada klasifikasi rendah dengan rentang skor 37-52 terdapat 24 orang siswa dengan persentase (17,14%). Sedangkan pada klasifikasi sangat rendah dengan rentang skor 20-36 tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kreativitas belajar yang rendah.

Dari penjelasan diatas dapat di pahami bahwa 45% siswa SMA N 1 Sungai Tarab memiliki kreativitas belajar yang tinggi. Kemudian 37,85% memiliki klasifikasi yang sedang. Untuk itu siswa yang memiliki kreativitas belajar yang rendah perlu dikembangkan ke arah yang lebih baik lagi. Sedangkan siswa yang berada pada kategori rendah terdapat 17,14% siswa yang berada pada kategori rendah itu perlu ditingkatkan agar tidak mengganggu dalam kehidupan serta tidak menyalahi norma-norma yang berlaku.

Tingkat kreativitas belajar siswa SMA N 1 Sungai Tarab dapat dilihat dalam masing-masing aspek dan skor di atas akan dapat menggambarkan kreativitas siswa. Agar lebih detail hasil penelitian penulis kelompokkan sesuai dengan aspek yang diteliti, kemudian dihitung frekuensi dan persentasenya dengan menggunakan rumus seperti yang tertera pada tabel di bawah ini yang berpatokan pada jumlah skor masing-masing siswa yang terdapat pada tabel IV.3.

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Peresentase

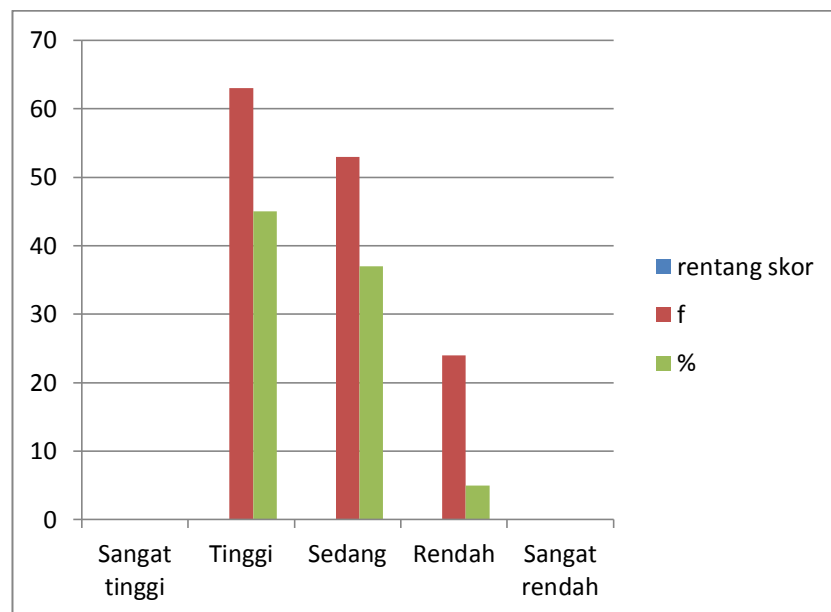
F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

**Tabel IV. 3**  
**Klasifikasi Skor Kreativitas Belajar Siswa**

No	Klasifikasi	Rentang Skor	f	%
1	Sangat tinggi	85-100	-	-
2	Tinggi	69-84	63	45%
3	Sedang	53-68	53	37,85 %
4	Rendah	37-52	24	17,14 %
5	Sangat rendah	20-36	-	-
Jumlah			140	100 %

**Gravik IV.1**  
**Klasifikasi Skor Kreativitas Belajar Siswa**



Berdasarkan tabel 4.3 dapat dipahami bahwa tingkat kreativitas belajar siswa pada kategori baik, hal ini tergambar dari 140 orang siswa 63 orang siswa memiliki kreativitas belajar yang tinggi, yang memiliki kreativitas belajar siswa sedang berjumlah 53 orang siswa, sedangkan siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah 24 orang siswa. Sementara itu tidak ada siswa yang memiliki kreativitas belajar sangat

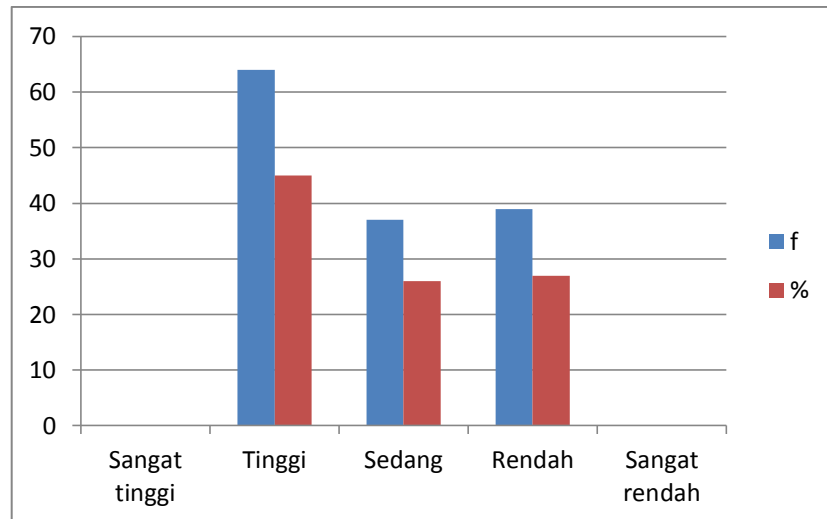
rendah, oleh karena itu tingkat kreativitas belajar di SMA N 1 Sungai Tarab adalah tinggi. Setelah penulis mengumpulkan data selanjutnya data tersebut dianalisis dan diinterpretasikan per aspek untuk melihat bagaimana kreativitas belajar siswa di SMA N 1 Sungai Tarab, dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel IV. 4**  
**Frekuensi Kelancaran Berpikir**

No	Rentang skor	Klasifikasi	f	%
1	Sangat tinggi	85-100	-	-
2	Tinggi	69-84	64	45,71
3	Sedang	53-68	37	26,42
4	Rendah	37-52	39	27,85
5	Sangat rendah	20-36	-	-
Jumlah			140	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa frekuensi siswa yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada, dan kategori tinggi ada 64 orang siswa (45,71%), sedangkan pada kategori sedang ada 37 orang siswa (26,42%), sedangkan pada kategori rendah ada 39 orang siswa (27,85%), dan pada kategori sangat rendah tidak ada.

**Gravik IV.2**  
**Frekuensi Kelancaran Berpikir**

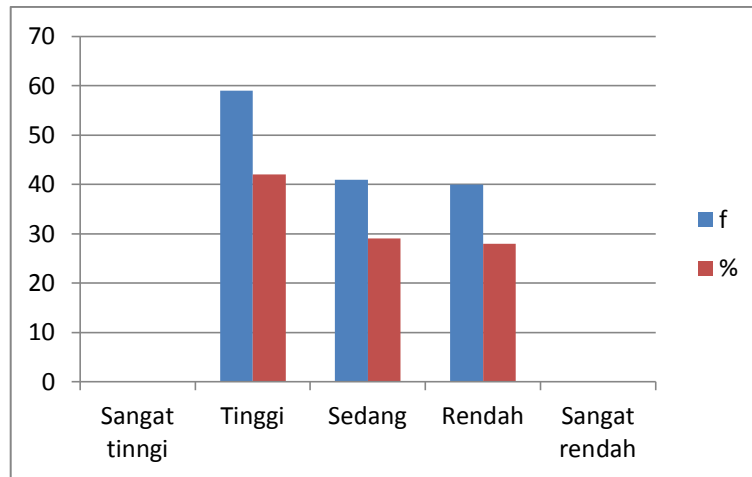


**Tabel IV. 5**  
**Frekuensi Elaborasi**

No	Rentang skor	Klasifikasi	f	%
1	Sangat tinggi	85-100	-	-
2	Tinggi	69-84	59	42,14
3	Sedang	53-68	41	29,28
4	Rendah	37-52	40	28,57
5	Sangat rendah	20-36	-	-
Jumlah			140	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa frekuensi siswa yang berada pada kategori tinggi ada 59 orang siswa dengan persentase (42,14%), dan kategori sedang ada 41 orang siswa dengan persentase (29,28%), sedangkan pada kategori rendah ada 40 orang siswa dengan persentase ( 28,57%) sedangkan pada kategori sangat rendah tidak ada.

**Gravik IV.3**  
**Frekuensi Elaborasi**



### C. Pembahasan

Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Torrence memandang kreativitas sebagai suatu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memerinci) suatu gagasan.

Rogers menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan berkembang untuk menjadi lebih matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Clark Moustakis menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa kreativitas memberikan pengaruh yang besar untuk mengaktualisasikan diri. Siswa yang memiliki kemampuan kognitif dan afektif kreativitas akan mampu menjadi seseorang yang berarti dan dapat mengaktualisasikan dirinya.

Pendapat Prayitno tentang tujuan layanan penguasaan konten:

Tujuan umum layanan PKO ialah dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan demikian penguasaan konten yang dimaksud itu individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif (kehidupan efektif sehari-hari/KES) (2012:90).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa tujuan umum layanan penguasaan konten adalah untuk memberikan wawasan baru dan pemahaman yang dapat mengarahkan individu dalam memberikan penilaian dan sikap yang berguna untuk memenuhi kebutuhannya. Selanjutnya, jika tujuan tersebut sudah tercapai maka individu atau klien akan menangani persoalan yang ada, termasuk dalam bersikap dan nantinya akan menjadikan kehidupan efektif sehari-hari terganggu menjadi kehidupan efektif sehari-hari tidak terganggu.

Layanan penguasaan konten yang diberikan memiliki pengaruh tersendiri dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan konten yang diajarkan. Konten yang diberikan pada layanan penguasaan konten akan memudahkan siswa dalam kegiatan belajarnya. Bila siswa sudah mampu mengatur cara belajarnya, maka siswa akan mudah untuk mengembangkan kreativitas belajarnya.

Sementara penerapan layanan penguasaan konten jarang dilakukan, sebagaimana dalam penelitian Ardimen dijelaskan bahwa layanan penguasaan konten jarang diberikan oleh guru bimbingan dan

konseling di sekolah (2017: p. 63). Akan tetapi layanan penguasaan konten berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sesuai dengan temuan penelitian penulis.

Hal ini sesuai dengan pendapat ABKIN layanan penguasaan konten (PKO) merupakan:

Layanan BK yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi atau kebiasaan dalam melakukan, atau mengerjakan sesuatu yang berguna dalam kehidupan di sekolah atau di madrasah, keluarga dan masyarakat sesuai dengan tuntutan kemajuan dan berkarakter cerdas yang terpuji, sesuai dengan potensi dan peminatan dirinya.(2013:30).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan penguasaan konten bertujuan untuk membantu individu dalam melakukan, berbuat atau mengerjakan sesuatu yang berguna seperti meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Untuk lebih rincinya dapat dilihat tingkat kreativitas belajar siswa, per aspek yang penulis jabarkan sebagai berikut:

#### 1. Kelancaran berpikir

Secara umum kemampuan siswa dalam aspek kelancaran berpikir berada pada kategori tinggi sebanyak 64 orang siswa dengan persentase (45,71%), berada pada kategori sedang 37 orang siswa dengan persentase (26,42%), dan berada pada kategori rendah 39 orang siswa dengan persentase (27,85%).

#### 2. Elaborasi

Secara umum kemampuan siswa dalam aspek elaborasi berada pada kategori tinggi sebanyak 59 orang siswa dengan persentase (42,14%), berada pada kategori sedang 41 orang siswa dengan persentase (29,28%), dan berada pada kategori rendah 40 orang siswa dengan persentase (28,57%).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMA 1 Sungai Tarab, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa secara keseluruhan tingkat kreativitas belajar siswa adalah sebagian berada pada kategori tinggi dan sedang, dan rendah. Dibuktikan dengan 140 orang siswa yang menjadi sampel penelitian 63 orang siswa diantaranya berada pada klasifikasi tinggi, 53 orang siswa berada pada klasifikasi sedang, dan hanya 24 orang yang berada pada klasifikasi rendah, sedangkan pada klasifikasi sangat tinggi dan sangat rendah tidak ada. Pada masing-masing indikator siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam aspek kelancaran berpikir berada pada kategori sangat tinggi,tinggi,sedang.
2. Kemampuan siswa dalam aspek elaborasi berada pada kategori sangat tinggi,tinggi,sedang.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti peroleh tentu akan mempunyai arah atau tindak lanjut. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa. Penelitian juga dapat dikembangkan untuk kemajuan ilmu terutama bidang bimbingan dan konseling. Hasil penelitian ini dapat menjadi wawancara bagi konselor dan pembaca lainnya sebagai bahan ataupun referensi.

#### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di atas, maka ke depannya peneliti mengharapkan dan menyarankan:



1. Konselor atau guru BK untuk dapat membuat program layanan BK khususnya untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang kreativitas pada umumnya.
2. Kepada kepala SMA N 1 Sungai Tarab diharapkan untuk memfasilitasi pengembangan program bimbingan dan konseling berhubungan dengan peningkatan kreativitas siswa.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat meneliti lebih luas lagi dan membahas secara mendalam tentang kreativitas belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardimen. Evaluasi Kinerja Konselor dalam Proses Konseling dan Riset Konseling di Sekolah. *Jurnal Edukasi Bimbingan Konseling*. 58-73.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiarti, Y. 2015. Pengembangan Kemampuan Kreatifitas dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 3(1): 61-72.
- Depdiknas. 2003. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Puskur Balitbang.
- Desmita. 2006. *Metode Penelitian*. Batusangkar: STAIN Press.
- Fakhriyani, D. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains* 4(2): 194-200.
- Ghufron dan Rini Risnawita S. 2010, *Teori- Teori Psikologi*,(Jogjakarta, Ar Ruzz Media Group.
- Hurlock, B 1999 *Perkembangan Anak*, jilid 2. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Juliantine, T. 2009. Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Fpok-Upi*:14-15.
- Mohammad, A. 2009. *Psikologi Remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Moh. Kasiram. 2010. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: UIN Maliki Press.
- Munandar, U. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Noveta, A. 2012. *Peningkatan Kebiasaan Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten di SMA N 1 Pariangan*.
- Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten*. Padang: Universitas Negeri Padang Press

- 2012. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling (Sekolah Menengah Umum)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: FIP-UNP.
- Pusat Kurikulum. 2006. *Panduan Pengembangan Diri*. Jakarta.
- Riduan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Roni, M. 2015. *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kemampuan Manajemen Keuangan Siswa*.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2007. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi, A. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011.
- *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2005.
- *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Bina Aksara. 1989.
- Sukardi, K. D. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriadi. D. 1994. *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta
- Supriyo. 2010. *Teknik Bimbingan Klasikal*. Semarang: Swadaya Publishing.
- Suryabarta, S. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syofyan, S. 2011. *Statistik Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta. Rajawali PRESS.

Tohirin. 2008. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada. Hlm. 141.

———2013. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta. PT Raja Grafindo.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS. Bandung: Citra Umbara.

Widoyoko, P. E. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.