



## Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Modelling

Rika Ardiyanti ✉ Mungin Eddy Wibowo, dan Maria Theresia Sri Hartati

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima 14 Agustus 2018  
Disetujui 21 Agustus 2018  
Dipublikasikan 30 September 2018

*Keywords:*

Content Mastery Service; Learning Creativity; Modeling Technique

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII G SMP N 11 Semarang. Metode yang digunakan adalah metode pre-experimental design, dengan menggunakan one group pretest-posttest design. Penelitian ini menggunakan sampel studi populasi dengan subyek penelitian sebanyak 34 siswa yang memiliki masalah kreativitas belajar. Alat pengumpul data menggunakan skala kreativitas belajar, pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan rumus Product Moment dan rumus alpha. Analisis data menggunakan analisis deskriptif standar deviasi dan uji T-test. Kreativitas belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling memiliki rata-rata 216 termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan kreativitas belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling memiliki rata-rata 310,2 termasuk kategori tinggi. Peningkatan dari hasil pre-test ke hasil post-test mengalami peningkatan sebesar 94,2. Berdasarkan hasil uji T-test dengan taraf kesalahan 5% diketahui  $T_{hitung}$  lebih kecil dari  $T_{tabel}$  ( $-16,867 < -2,035$ ) maka  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

### Abstract

*The purpose of this study was to test the effectiveness of content mastery services with modeling techniques to improve the creativity of students learning class VIII G SMP N 11 Semarang. The method used was pre-experimental design method, using one group pretest-posttest design. This study used population study sample, with the subject of research as many as 34 students who have learning creativity problems. Data collection tools used the scale of learning creativity, validity and reliability testing using Product Moment formula and alpha formulas. Data analysis used standard deviation descriptive analysis and T-test. Student learning creativity before being given content mastery service with modeling technique had an average of 216 included in medium category. While the creativity of student learning after being given content mastery services with modeling techniques had an average of 310.2 including high category. The increase of pre-test results to post-test results increased by 94.2. Based on T-test result with 5% error level known  $T_{hitung}$  smaller than  $T_{tabel}$  ( $-16,867 < -2,035$ ) then  $H_a$  accepted. It could be concluded that content mastery service with modeling technique can improve student's learning creativity.*

**How to cite:** Ardiyanti, Rika, dkk. (2018). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Modelling. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application*, 7(3), 14-21.

## PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran pasti terdapat suatu aktivitas belajar. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar-mengajar. Adanya aktivitas belajar akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin. Aktivitas belajar sangat diperlukan, karena pada prinsipnya belajar adalah mengubah tingkah laku, sehingga tidak bisa dikatakan belajar jika tidak ada aktivitas didalamnya. Menurut Djamarah dan Aswan (2010), belajar merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat aktivitas, karena untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan keaktifan peserta didik baik dari segi fisik maupun psikis dalam mencapai tujuan kegiatan belajar.

Selain aktivitas belajar, kreativitas juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. 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. Munandar (2004) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, salah satu masalah yang kritis adalah bagaimana dapat mengidentifikasi potensi kreatif siswa dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan.

Kreativitas belajar bermula ketika seseorang menjalani suatu proses belajar mengajar. Kreativitas merupakan salah satu ujung tombak dalam pelaksanaan dan penciptaan suasana belajar yang kondusif. Munandar (2004) mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Berdasarkan hasil analisis DCM pada kelas VIII G SMP N 11 Semarang menunjukkan kreativitas belajar siswa yang rendah ditandai dengan siswa belajar kalau ada ulangan saja, siswa belajar tidak teratur waktunya, siswa sukar mengingat pelajaran yang telah dihafal, kalau belajar siswa sering mengantuk, siswa sering merasa malas belajar, siswa sering me-

nyalin PR teman, siswa sulit memulai belajar. Hasil analisis Daftar Cek Masalah (DCM) tersebut juga didukung dengan informasi yang diberikan oleh guru BK bahwa ketika pelajaran siswa sebagian besar siswa cenderung pasif dan berbicara dengan temannya daripada menanggapi penjelasan dari guru. Siswa juga kurang memiliki inisiatif untuk memanfaatkan buku-buku diperpustakaan.

Dalam kaitan ini usaha belajar siswa sering terganggu oleh wawasan dan sikap yang obyektif dan sempit. Fenomena yang ada bertentangan dengan ciri-ciri kreatif yang seharusnya dimiliki oleh siswa. Dampak yang ditimbulkan akibat siswa yang memiliki kreativitas rendah di antaranya meliputi : mudah putus asa, minder, mudah bosan, kurang inisiatif, monoton, pasif, memiliki tingkat motivasi yang rendah, memiliki pengetahuan minim. Perilaku yang nampak pada fenomena dilapangan menunjukkan rendahnya kreativitas belajar siswa. Kondisi tersebut apabila tidak segera ditangani akan menimbulkan dampak bagi keberhasilan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan penjelasan di atas sudah seharusnya seorang siswa memiliki kreativitas belajar untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan.

Permasalahan kreativitas belajar siswa yang terjadi tidak hanya menjadi tanggung jawab guru mata pelajaran tetapi juga menjadi tanggung jawab guru pembimbing di sekolah yaitu melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling yang sesuai untuk mengatasi permasalahan kurangnya kreativitas yaitu layanan penguasaan konten, karena sesuai dengan tujuan layanan penguasaan konten yaitu untuk memahami, menguasai, mengembangkan, dan membelajarkan siswa terhadap suatu konten tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga berguna bagi perkembangan siswa kedepannya. Layanan penguasaan konten (PKO) merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya (Prayitno: 2004).

Peningkatan kreativitas belajar siswa perlu ditingkatkan dengan teknik tertentu agar penanganannya lebih maksimal. Dalam hal

ini peneliti menggunakan teknik modelling. Modelling merupakan belajar melalui observasi melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan sekaligus, melibatkan proses kognitif. Terdapat 3 tipe dasar modelling. Live modelling (contoh hidup), symbolic modelling, dan covert modelling (Erford: 2016).

Mengacu dari jenis-jenis modelling yang dijelaskan sebelumnya jenis modelling yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah symbolic modelling. Alasan penggunaan teknik modelling simbolik memungkinkan konselor atau guru BK untuk memiliki kontrol yang lebih besar atas keakuratan demonstrasi perilakunya. Maksudnya model yang akan ditampilkan dalam modelling simbolik berupa model model fiksi (tidak nyata) karena pada saat peniruan tingkah laku berlangsung konselor hanya akan menghadirkan model dengan menggunakan alat bantu berupa media simbolik seperti film dan audio visual. Penggunaan media simbolik dapat memberikan contoh perilaku yang lebih konsisten dan lebih menarik karena menggunakan media visual yang dapat diulang-ulang apabila belum jelas.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modelling untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII G SMP N 11 Semarang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian eksperimental. Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Penelitian eksperimen (Experimental Research) merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang adakalanya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Tindakan atau perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini tentunya adalah pemberian layanan penguasaan konten

dengan teknik modelling untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa..

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis pre-ekperimental design, dengan menggunakan one group pre-test dan post test design. Dengan desain ini peneliti dapat melakukan kontrol atas berbagai variabel yang berpengaruh atau dapat dikatakan bahwa ditentukan tidak ada kelompok kontrol. Dalam penelitian ini subyek dikenakan dua kali pengukuran. Pengukuran yang pertama dilakukan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dilakukan layanan atau treatment dengan skala psikologi kreativitas belajar (pre-test). Pengukuran yang kedua untuk mengukur tingkat kreativitas belajar siswa setelah dilakukan layanan treatment dengan skala psikologi kreativitas belajar (post-test).

Materi layanan tentunya disiapkan dari pustaka yang ada baik yang dipersiapkan oleh konselor sebelumnya. Materi layanan dapat bersumber dari ebook, media artikel internet, video, flash dan lainnya. Setelah penyampaian materi arah kegiatan lanjutan akan menyesuaikan dari aspek materi atau konten yang ada dan dilakukan dengan beberapa bentuk yaitu, ceramah, diskusi, dan penugasan. Variabel penelitian dalam desain penelitian ini adalah layanan penguasaan konten dengan teknik modelling dengan simbol (X) sebagai variabel bebas (independen) sedangkan variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar dengan simbol (Y).

Sampel dalam penelitian ini sampel studi populasi atau studi sensus. Menurut Arikunto (2006) sampel studi populasi adalah sampel yang meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Wilayah populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII G SMP Negeri 11 Semarang, jadi sampel inipun siswa kelas VIII G SMP Negeri 11 Semarang yang berjumlah 34 siswa. Sampel penelitian tersebut dipilih karena mereka adalah pertama, merupakan siswa-siswi SMP Negeri 11 Semarang. Kedua, dari hasil wawancara dengan guru BK di sekolah dan hasil DCM siswa yang memiliki masalah kreativitas belajar siswa yang rendah.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Skala psikologi adalah alat yang digunakan untuk mengukur atribut psikologi dengan atribut yang diungkap adalah kreativitas belajar telah dikembangkan peneliti berdasarkan teori. Pengujian validitas dalam penelitian ini adalah menggu-

nakan rumus korelasi product moment dengan taraf signifikansi sebesar 5 %. Sedangkan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus alpha karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk skala psikologi yaitu skala kreativitas belajar dengan skala bertingkat (rating scale). Peneliti menggunakan analisis deskriptif standar deviasi untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Selain itu peneliti juga melakukan analisis data kuantitatif sesudah semua data terkumpul dengan menggunakan rumus t-test, untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pre test dan post test.

## HASIL

Berdasarkan hasil pengukuran pre-test dan post-test yang telah dilakukan diketahui perbedaan yang muncul pada tingkat kreativitas belajar siswa. Berikut ini dipaparkan hasil pre-test dan post-test kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling pada tiap masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Berdasarkan hasil tabel 2 maka hasil yang diperoleh dari data pre-test kreativitas belajar siswa sebelum mendapat treatment berupa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling yaitu berada pada kriteria sedang. Sedangkan hasil post test kreativitas belajar siswa setelah mendapat treatment berupa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling berada pada kriteria tinggi. Pemberian perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Serta hasil menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi pada indikator berpikir fleksibel dan peningkatan terendah pada aspek melaksanakan pekerjaan pada waktunya.

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah "layanan penguasaan konten dengan teknik modelling efektif untuk meningkatkan rendahnya kreativitas belajar pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 11 Semarang". Untuk menguji hipotesis tersebut, maka digunakan uji t-test. Adapun langkah yang ditempuh sebelum melaksanakan analisis uji t-test adalah uji normalitas data sebelum dan setelah diberi perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling. Hasil uji normalitas

data akan diuraikan pada tabel 3 berikut ini.

Berdasarkan tabel 3 hasil normalitas data kreativitas belajar siswa menunjukkan data berdistribusi normal karena data signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai data signifikansi untuk data pretest sebesar 0,081 dan data posttest sebesar 0,260 yang melebihi 0,05 maka data mengenai kreativitas belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat digunakan statistik parametrik yaitu uji t-test.

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa t hitung adalah -16,867, sedangkan t tabel -2,035. Kriteria pengujian dapat dilihat dengan cara membandingkan t hitung dengan t tabel. Hasil t hitung < t tabel yaitu  $-16,867 < -2,035$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar siswa sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling. Dengan demikian, terbukti bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan menunjukkan adanya perbedaan kreativitas belajar siswa antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan peningkatan dari hasil pre-test dan hasil post-test, dari yang awalnya rata-rata keseluruhan siswa adalah termasuk dalam kategori sedang menjadi kategori tinggi. Hal tersebut menandakan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan, yaitu indikator : (1) penuh energi, (2) mempunyai prakarsa, (3) rajin, (4) ulet, (5) percaya diri, (6) melaksanakan pekerjaan pada waktunya, (7) mempunyai ingatan baik, (8) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas, (9) menyukai tantangan dalam belajar, (10) berani dalam berpendapat.

Indikator yang memiliki hasil paling tinggi baik hasil pre-test maupun hasil post-test yaitu indikator berpikir fleksibel dari hasil rata-rata rendah menjadi rata-rata sangat tinggi. Sedangkan untuk indikator yang memiliki hasil paling rendah baik hasil pre-test maupun hasil post-test yaitu melaksanakan pekerjaan pada waktunya dari hasil rata-rata sedang menjadi rata-rata tinggi. Berdasarkan perlakuan tersebut terjadilah perbedaan hasil pre-test dan post-test, jika melihat dari hasil pre-test

**Tabel 1.** Hasil Pre-test dan Post-test Kreativitas Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Modelling

No.	Indikator	Pretest		Posttest		Kenaikan
		Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria	
1.	Penuh energy	25,02	Sedang	33,67	Tinggi	8,65
2.	Mempunyai prakarsa	18,38	Sedang	26,52	Tinggi	8,14
3.	Rajin	20,55	Rendah	29,55	Tinggi	9
4.	Ulet	19,08	Sedang	27,05	Sangat Tinggi	7,97
5.	Percaya diri	21,55	Sedang	27,05	Sangat Tinggi	5,5
6.	Melaksanakan pekerjaan pada waktunya	24,73	Sedang	31,35	Tinggi	6,62
7.	Mempunyai ingatan baik	26,67	Sedang	38,05	Sangat Tinggi	11,38
8.	Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas	23,44	Rendah	35,32	Tinggi	11,88
9.	Berpikir Fleksibel	17,47	Rendah	27,02	Sangat Tinggi	9,55
10.	Berani dalam berpendapat	19,32	Sedang	27,41	Sangat Tinggi	8,09
Total		216,21	Sedang	302,99	Tinggi	8,74

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Belajar

Data Kreativitas Belajar	Uji KS (Z)	Tingkat Signifikasi	Keterangan
<i>Pre-test</i>	1,266	0.081>0,05	Normal
<i>Post-test</i>	1,009	0.260>0,05	Normal

dan post-test yang memiliki hasil paling tinggi itu menandakan bahwa siswa telah dapat meningkatkan kreativitas belajarnya karena beberapa faktor yang mendukung terjadinya kreativitas belajar, dan jika melihat hasil pre-test dan post-test siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah itu juga menandakan bahwa siswa belum maksimal dalam meningkatkan kreativitasnya dalam hal belajar.

Peningkatan tersebut terjadi setelah adanya treatment berupa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling. Layanan penguasaan konten (PKO) merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Tujuan layanan PKO ialah dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengerahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan

mengatasi masalahnya (Prayitno: 2004). Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Istiqomah (2014) bahwa layanan penguasaan konten efektif untuk meningkatkan kebiasaan belajar siswa.

Pada dasarnya unsur kreatif ada pada setiap orang, namun yang membedakannya adalah kemampuan untuk mengembangkannya antara individu satu dengan individu lainnya yang relatif berbeda. Individu kreatif mempunyai ciri-ciri yang meliputi ulet, percaya diri, luwes, bertanggung jawab, tekun, mandiri, ulet, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan lain sebagainya, hal tersebut senada dengan teori yang diungkapkan oleh Munandar (2004), 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.

Abu Ahmadi dalam Kusmijati (2014) mengemukakan bahwa dalam kegiatan bela-



**Tabel 3.** Hasil Analisis Uji Beda (t-test)

Kreativitas Belajar Siswa	Md	Db	N	T-hitung	T-tabel	Kriteria
Pre-test – Post-test	94,35294	33	34	-16,867	-2,035	Signifikan

jar anak golongan kreatif lebih mampu menemukan masalah dan mampu memecahkan masalah. Secara universal anak mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda-beda, ada yang sudah mempunyai tingkat kreativitas yang tinggi namun ada juga yang masih rendah. Kreativitas siswa mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam mengoptimalkan keberhasilan pembelajaran. Sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Munandar (2004) ada faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar, diantaranya : (1) motivasi intrinsik untuk kreativitas, yaitu 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 dan setiap orang memiliki motivasi dalam diri masing-masing yang tentunya berbeda, (2) Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif yaitu mengembangkan kreativitas dapat dilakukan dengan memberikan penghargaan, saran, kepribadian, keterampilan. Lingkungan di sekitar seseorang juga sangat menentukan kreativitas seseorang, lingkungan juga dapat memberikan pengaruh bagi seseorang dalam mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan hasil perhitungan skala kreativitas belajar siswa terjadi peningkatan baik indikator maupun siswanya, peningkatan tersebut terjadi karena sebuah treatment berupa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Sebelum diberikan perlakuan siswa ditekankan untuk dapat meningkatkan kreativitas belajarnya agar tujuan dari layanan ini dapat tercapai maka diperlukan tahapan-tahapan layanan yaitu : (1) menentukan perilaku tujuan, peneliti menentukan tujuan dari diadakannya teknik modeling tersebut, yaitu dengan menentukan tujuan dari perilaku seperti apa yang ingin di peroleh. Tujuan dalam kegiatan ini adalah untuk meingkatkan kreativitas belajar siswa, (2) meminta pada siswa untuk memperhatikan apa yang harus dipelajari, sebelum modelling dilakukan peneliti menunjukkan model terlebih dahulu kepada siswa agar dapat mengamati perilaku model yang hendak dicontoh dengan seksama, (3) peneliti meminta kepada siswa untuk menga-

mati model tersebut dan meminta untuk menyimpulkan tentang apa yang dia lihat dari hasil demonstrasi model tersebut, (4) Setelah model selesai memperagakan, peneliti meminta siswa untuk memperagakan perilaku yang dilakukan model, peneliti selalu memberi motivasi dan penguatan kepada siswanya terhadap usahanya menirukan model, (5) melakukan evaluasi dan memberi tugas kepada siswa untuk melihat apa yang sudah didapatkan dari layanan penguasaan konten dengan teknik modelling (Rahmanto: 2011).

Dari sepuluh indikator kreativitas belajar siswa, indikator berpikir fleksibel masuk dalam skor perkembangan tertinggi. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan bahwa selama pemberian layanan penguasaan konten siswa dapat menganalisis cara-cara penerapan belajar secara efektif dan efisien serta dapat mempraktekannya, siswa juga antusias dalam mencoba hal-hal baru dalam hal ini adalah cara belajar efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Oktaviani dan Suhendri (2015) yaitu layanan penguasaan konten dengan media mind mapping berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa. Digunakannya layanan penguasaan konten dengan media mind mapping ini dapat merangsang otak dari siswa dan mampu berkembangnya kreativitas yang dimiliki dari setiap siswa melalui contoh gambar – gambar dengan warna, symbol maupun garis-garis yang menarik, sehingga daya kreativitas dari siswa tersebut mampu berkembang dengan optimal. Dengan diterapkannya layanan penguasaan konten dengan media mind mapping ini diharapkan siswa masih belum terbatas daya kreativitasnya dapat mengembangkan daya kreativitasnya, selain itu juga diharapkan siswa mampu juga mengaplikasikan media ini kedalam proses belajarnya, penggunaan media mind mapping termasuk dalam hal-hal baru dalam belajar.

Hasil penelitian yang mendukung hipotesis penelitian adalah penelitian Istiqomah (2014) mengenai pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kebiasaan belajar siswa, hasil penelitian tersebut adalah layanan penguasaan konten terbukti dapat meningkatkan kebiasaan belajar siswa, selain itu dapat diketahui bahwa salah satu indikator

yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan cara belajar efektif dan efisien dan indikator tersebut termasuk dalam kategori tinggi setelah treatment.

Indikator yang persentase perkembangannya paling rendah setelah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik modelling adalah indikator melaksanakan pekerjaan pada waktunya. Hal ini sesuai dengan pengamatan bahwa siswa ketika mengerjakan penugasan masih banyak yang terlambat dalam mengumpulkan, sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menentukan kuadran manajemen waktu sesuai dengan rutinitasnya sehari-hari, dan siswa juga masih sering bertanya ketika penugasan karena siswa belum paham dengan maksud penugasan hal tersebut terjadi karena siswa kurang memperhatikan peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa kreativitas belajar dapat ditingkatkan secara efektif melalui layanan penguasaan dengan teknik modelling pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 11 Semarang. Dinyatakan efektif karena mendapatkan respon yang baik dari siswa saat mengikuti layanan dan intinya terjadi peningkatan pada hasil sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling dengan hasil setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling, maka dari itu kreativitas belajar dapat ditingkatkan secara efektif melalui layanan penguasaan konten dengan teknik modelling, seperti yang dilakukan oleh Sulafudin (2013) dalam penelitiannya yang berhasil meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok, dan hasil penelitian Setyaningrum (2015) yang membuktikan bahwa layanan penguasaan konten berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa.

Peneliti juga melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test. Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebelum melakukan analisis uji t-test adalah melakukan uji normalitas data sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling. Hasil uji normalitas data ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS Windows Release 20. Kreativitas belajar siswa menunjukkan data berdistribusi normal karena data signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai data signifikansi untuk data pre-test sebesar 0,081 dan data post-test sebesar 0,260 yang melebihi 0,05 maka data tentang kreativitas belajar siswa berdistribusi normal sehingga dapat digunakan statistik parametrik yaitu uji t-test.

Hasil uji beda (t-test) kreativitas belajar siswa dapat dilihat berdasarkan kriteria pengujian juga dapat dilihat dengan cara membandingkan t hitung dengan t tabel. Hasil t hitung < t tabel yaitu  $-16,867 < -2,035$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar siswa sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling. Dengan demikian, terbukti bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik modelling efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII G SMP Negeri 11 Semarang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian meningkatkan kreativitas belajar siswa SMP Negeri 11 Semarang melalui layanan penguasaan konten dengan teknik modelling dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa meningkat melalui layanan penguasaan konten teknik modelling, dari hasil pre-test menunjukkan kreativitas belajar siswa termasuk dalam kategori sedang, sedangkan hasil post-test kreativitas belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi. Adapun saran yang dapat diberikan yaitu bagi guru BK agar mengintensifkan pemberian layanan penguasaan konten terkait kreativitas belajar siswa yang lebih bervariasi serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Serta bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk memperkuat penelitian ini, agar dapat melakukan penelitian dengan tema yang berbeda. Misalnya di SD, SMA atau SMK dengan menggunakan teknik-teknik tertentu ataupun layanan bimbingan konseling selain layanan penguasaan konten.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah., S. Bahri & A. Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka.
- Erford, Bradley T. (2016). *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Evan, J. R. (1994). *Berpikir Kreatif*. Jakarta: Bumi Aksara Cipta.
- Hartanto. (2011). Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Kependidikan Triadik*. 14(1), 11-18.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Ja-

- karta: Erlangga.
- Komalasari, G., E. Wahyuni, & Karsih. (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta : PT Indeks.
- Kusmijati, Neneng. (2014). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning di SMP Negeri 2 Purwokerto. *Geoedukasi*. 3(2), 103–110.
- Mugiarso, H. (2009). *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UPT MKU UNNES.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Istiqomah, N. (2014). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(2).
- Nurdenil dan H. Liberna. (2012). Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Kreativitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika (Survey Pada SMA Di Kecamatan Ciledug Tangerang). *FTMIPA Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA)*. 1(2), 106–114.
- Prayitno. (2004). *Layanan Penguasaan Konten*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- Rahmanto, B. D. (2011). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Modeling Pada Siswa SMA NU 05 Brangsong Tahun Ajaran 2010/2011. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 4(4)
- Ratna, Lilis. (2013). *Teknik-Teknik Konseling*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Oktaviani, Y. S. (2017). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Media Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Sudirman Ambarawa. *EMPATI-Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 2(2), 82-93.
- Setyaningrum, E. (2015). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 4(2).
- Sulaffudin. (2013). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*. Skripsi. Kudus: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.