



**PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 2 KARANGRAYUNG
PURWODADI TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

**Disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Strata I
untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh
Endah Setyaningrum

1301411029

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Endah Setyaningrum

NIM : 1301411029

Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016", saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 September 2015

Penulis



Endah Setyaningrum

NIM. 1301411029

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi 2015/2016" ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Kamis

tanggal : 3 September 2015

Panitia:

Ketua



Dr. Sutaryono, M.Pd.

NIP. 19570625 198303 1 015

Sekretaris



Kusnarto Kurniawan, M. Pd., Kons.

NIP. 19710114 200501 1002

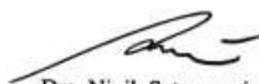
Penguji I



Dr. Catharina Tri Anni, M. Pd.

NIP. 196107241 986032 003

Penguji II



Dra. Ninik Setyowani, M. Pd.

NIP. 19521030 197903 2 001

Penguji III/Pembimbing I



Dr. Supriyo, M. Pd

NIP. 195109111 979031 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Kecenderungan untuk memperoleh segalanya secara instan dan mudah Cuma membuat kita terjebak jadi seseorang yang nggak punya daya juang dan mengabaikan kreativitas” (Rangga Umara)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1. Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas
Negeri Semarang.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian studi Strata I untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan. Kreativitas merupakan perubahan tingkah laku dari hasil interaksi lingkungan yang memunculkan hasil baru ke dalam suatu tindakan. Melalui pemberian layanan penguasaan konten yang erat hubungannya dengan pemberian tugas yang akan mendorong sikap dan kebiasaan siswa mengembangkan dan memperkuat perilaku yang sudah ada maupun perilaku baru untuk menghasilkan perilaku yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui layanan penguasaan konten.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak lepas dari kendala dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang dengan suka rela dan kesabarannya membantu penulis dalam penyusunan skripsi, khususnya kepada pihak-pihak berikut:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang bertanggungjawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

2. Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., Kons, Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ijin penelitian dan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Catharina Tri Anni, M. Pd, Dosen penguji I yang telah memberikan bimbingan dan kesempurnaan skripsi ini.
5. Dra. Ninik Setyowani, M. Pd, Dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan dan kesempurnaan skripsi ini.
6. Dr. Supriyo, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan sabar membimbing dan memberikan motivasi hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Darsono, S.Pd., Kepala SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Dra. Siti Manisah., Guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi yang telah banyak membantu pelaksanaan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
11. Orang tuaku Bapak Muryono dan Ibu Marminah, kakak Maryono, adik-adikku Rizki Kurnia Rahman, Aji Sukron, Muhammad Ilham Baehaqie serta

keluarga besarku di Karangrayung Purwodadi yang selalu memberikan doa dan motivasinya.

12. Bambang Sutejo yang selalu menemaniku dengan doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat-sahabatku BK angkatan 2011 yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya serta dapat memberikan inspirasi positif terkait dengan perkembangan ilmu bimbingan dan konseling.

Semarang, September 2015

Peneliti

ABSTRAK

Setyaningrum, Endah. 2015. *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing. Dr. Supriyo, M. Pd.

Kata kunci: kreativitas belajar, layanan penguasaan konten.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi yang menunjukkan tingkat kreativitas belajar siswa yang sedang, dengan indikator kelancaran berpikir, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan elaborasi. Rumusan masalah yaitu Bagaimana pengaruh layana penguasaa konten terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 karangrayung. Manfaat penelitian ini memperkaya kajian tentang kreativitas belajar melalui layanan penguasaan konten.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian adalah kelas VIII H. Metode pengumpulan data menggunakan skala Psikologis kreativitas belajar. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif prosentase dan uji beda (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh terhadap kreativitas belajar. Tingkat kreativitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten berada pada kriteria sedang (67,48%), dengan analisis persentase rata-rata per indikator masuk dalam kategori sedang (67,38). Setelah diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten, kreativitas belajar siswa masuk dalam kategori tinggi (74,61%), dengan analisis persentase rata-rata per indikator masuk dalam kategori tinggi (74,53%). Hasil uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 6,969$ dan $t_{tabel} = 2,064$, jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, kreativitas belajar siswa meningkat melalui layanan penguasaan konten dengan cara belajar kelompok dan mind mapping.

Simpulan dari penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten masuk dalam kategori sedang karena siswa belum memperlihatkan kelancaran berpikir, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan elaborasi, kreativitas belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten masuk dalam kategori tinggi karena siswa mampu berpikir luwes dalam belajar kelompok, dan ada pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa. Bagi guru bk agar memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan cara belajar kelompok dan mind mapping digunakan oleh guru BK untuk meningkatkan kreativitas belajar. Bagi peneliti lain 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. Dapat pula digunakan sebagai acuan penelitian lanjutan.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.2 Kajian Teori	13
2.2.1 Kreativitas Belajar	13
2.2.1.1 Pengertian Kreativitas Belajar	14
2.2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas Belajar	16
2.2.1.3 Teknik Mengembangkan Kreativitas Belajar	18
2.2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar	19
2.2.1.5 Kondisi yang Meningkatkan Kreativitas Belajar	24
2.2.2 Layanan Penguasaan Konten	26
2.2.2.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten	26
2.2.2.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten	29
2.2.2.3 Fungsi Layanan Penguasaan Konten	30
2.2.2.4 Isi Layanan Penguasaan Konten	32
2.2.2.5 Komponen Layanan Penguasaan Konten	33
2.2.2.6 Asas Layanan Penguasaan Konten	34
2.2.2.7 Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten	35
2.2.2.8 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten	37
2.3 Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa	38
2.4 Kerangka Berpikir	41
2.5 Hipotesis	41

BAB 3 METODE PENELITIAN	42
3.1 Jenis Penelitian	42
3.2 Desain Penelitian	43
3.3 Variabel Penelitian	45
3.3.1 Identifikasi Variabel	45
3.3.2 Hubungan Antar Variabel	46
3.3.3 Definisi Operasional Variabel	46
3.4 Subyek Penelitian	48
3.5 Metode Pengumpulan Data	48
3.6 Penyusunan Instrumen	49
3.7 Validitas dan Reliabilitas	52
3.7.1 Validitas	52
3.7.2 Reliabilitas	53
3.8 Analisis Data	55
3.8.1 Analisis Deskriptif Persentase	55
3.8.2 Analisis Data Kuantitatif	57
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Hasil Penelitian	58
4.1.1 Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Sebelum Diberikan Layanan Penguasaan Konten	58
4.1.2 Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Sebelum Diberikan Layanan Penguasaan Konten	61
4.1.3 Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Sebelum Diberikan Layanan Penguasaan Konten	64
4.1.3.1 Analisis Uji Beda (<i>t-test</i>)	72
4.1.3.2 Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa pada Proses Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten	73
4.2 Pembahasan	80
4.3 Keterbatasan Penelitian	83
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	84
4.4 Simpulan	84
4.5 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Materi Layanan Penguasaan Konten	44
3.2 Penskoran Kategori Pernyataan Skala Likert	49
3.3 Kisi-kisi Instrumen	51
3.4 Interval dan Kriteria Penilaian	56
4.1 Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Hasil <i>Pretest</i>	59
4.2 Hasil <i>Pretest</i> Kreativitas Belajar Siswa per Indikator	59
4.3 Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Hasil <i>Posttest</i>	61
4.4 Hasil <i>Posttest</i> Kreativitas Belajar Siswa per Indikator	62
4.5 Hasil Prosentase Skor Sebelum dan Setelah Memperoleh Perlakuan Berdasarkan Indikator Kreativitas Belajar Siswa	64
4.6 Distribusi Frekuensi Kelancaran Berpikir	65
4.7 Distribusi Frekuensi Berpikir Luwes	67
4.8 Distribusi Frekuensi Berpikir Orisinal	69
4.9 Distribusi Frekuensi Elaborasi	70
4.10 Hasil Analisis Uji Beda (<i>t-test</i>)	72

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil <i>Pretest</i> Kreativitas Belajar Siswa per Indikator	60
4.2 Hasil <i>Posttest</i> Kreativitas Belajar Siswa per Indikator	62
4.3 Pengaruh Layanan Penguasaan Konten terhadap Kreativitas Belajar Siswa	64
4.4 Peningkatan Kreativitas Belajar Indikator Kelancaran Berpikir <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
4.5 Peningkatan Kreativitas Belajar Indikator Berpikir Luwes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
4.6 Peningkatan Kreativitas Belajar Indikator Berpikir Orisinal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
4.7 Peningkatan Kreativitas Belajar Indikator Elaborasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka berpikir pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar	41
3.1 Desain Penelitian	43
3.2 Hubungan antar Variabel	46
3.3 Prosedur Penyusunan Instrumen	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Panduan Wawancara	88
2. Persentase Hasil Analisis Masalah Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi	89
3. Kisi-kisi Instrumen Hasil <i>Try Out</i>	90
4. Instrumen Skala Psikologis Kreativitas Belajar <i>Try Out</i>	91
5. Instrumen Skala Psikologis Kreativitas Belajar Setelah <i>Try Out</i> ...	95
6. Tabulasi Data <i>Try Out</i> Skala Psikologis Kreativitas Belajar	98
7. Hasil Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Item	99
8. Tabulasi Data Hasil <i>Pretest</i> Skala Psikologis Kreativitas Belajar ...	102
9. Data Hasil <i>Pretest</i> Skala Psikologis Kreativitas Belajar per Indikator	103
10. Tabulasi Data Hasil <i>Posttest</i> Skala Psikologis Kreativitas Belajar ..	104
11. Data Hasil <i>Posttest</i> Skala Psikologis Kreativitas Belajar per Indikator	105
12. Peningkatan Kreativitas Belajar Setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten	106
13. Hasil Uji Normalitas Data	107
14. Hasil Uji Hipotesis (<i>t-test</i>)	108
15. Pedoman Observasi	110
16. Satuan Layanan dan Materi	111
17. Laporan Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten	165
18. Jadwal Pelaksanaan Layanan	173
19. Daftar Nama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi	174
20. Dokumentasi Kegiatan	175
21. Surat Penelitian	177

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU No. 20 tahun 2003). Tujuan pendidikan yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, arus globalisasi semakin hebat sehingga munculnya persaingan dalam bidang kehidupan, di antaranya bidang pendidikan, maka untuk menghadapi persaingan tersebut dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, salah satu cara yang ditempuh adalah peningkatan mutu pendidikan melalui bimbingan dan konseling terhadap kreativitas. Munandar (1992: 12) 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. Kreativitas

belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dari hasil interaksi lingkungan yang memunculkan hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Munandar (2002) mengemukakan ciri-ciri kreativitas dibedakan menjadi dua, yaitu kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*). Ciri-ciri tersebut dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian terhadap siswa. Bagi siswa penilaian kreativitas itu didasarkan pada keaslian tingkah laku yang siswa laksanakan dalam banyak cara dan kesempatan dalam menghadapi berbagai situasi belajar (Slameto, 2010: 145).

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 VIII H SMP Negeri 2 Karangrayung, siswa belum sepenuhnya memiliki kreativitas dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dilihat sebagai data survey bahwa siswa kelas VIII H 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 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.

Bimbingan dan konseling merupakan salah satu komponen sekolah yang mengemban tugas pendidikan. Bimbingan dan konseling merupakan proses bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli secara kontinu agar mereka memperoleh konsep diri dalam memperbaiki tingkah lakunya ke arah yang lebih baik. Tujuan pemberian layanan bimbingan dan konseling, yaitu agar konseli mampu mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan potensi-potensi yang dimiliki secara optimal, bertanggung jawab atas keputusan dan arah hidupnya. Dengan berbagai jenis layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling yang

diterapkan di sekolah, layanan yang paling tepat digunakan melihat dari fenomena yang ada salah satunya adalah layanan penguasaan konten.

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 mempraktikkan 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 belajar siswa dengan memberikan pemahaman tentang kreativitas belajar 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 “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa sesudah diberikan layanan penguasaan konten?
3. Bagaimana pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa?

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten.
2. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten.
3. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa.

1.4 Manfaat

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 Pembimbing

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

b) Bagi Peneliti

Dapat menambah informasi tentang penerapan keterampilan layanan bimbingan dan konseling dan praktiknya, khususnya terkait dengan kreativitas belajar siswa melalui layanan penguasaan konten.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulis menyusun sistematika penulisan skripsi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai skripsi ini. Secara garis besar skripsi ini terdiri atas tiga bagian, yaitu: (1) bagian awal, (2) bagian isi, dan (3) bagian akhir. Untuk lebih jelasnya sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1.5.1 Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, pengesahan, pernyataan, motto, dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar grafik, daftar gambar, dan daftar lampiran.

1.5.2 Bagian Isi

Bagian isi merupakan bagian pokok isi skripsi yang terdiri dari lima bab, sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab 2 Tinjauan Pustaka, berisi tentang teori-teori yang melandasi penelitian, yang meliputi penelitian terdahulu, kajian teoritis mengenai kreativitas belajar, layanan penguasaan konten, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab 3 Metode Penelitian, berisi uraian metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi, yang meliputi: jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode dan alat pengumpul data, analisis data dan kerangka penelitian.

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang hasil penelitian beserta dengan uraian penjelasan tentang masalah masalah yang dirumuskan pada

bab pendahuluan, selain itu pada bab ini dijelaskan tentang keterbatasan dalam penelitian.

Bab 5 Penutup, berisi tentang simpulan hasil peneltiandan saran peneliti sebagai implikasi dari hasil penelitian.

1.5.3 Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian ini.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Penelitian ini membahas tentang pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, dalam bab ini akan membahas teori-teori yang relevan, meliputi: (1) kajian pustaka, (2) kajian teoretis, (3) kerangka berpikir, dan (4) hipotesis.

2.2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan upaya untuk menganalisis berbagai konsep sebagai variabel, fokus atau subjek dan/atau objek penelitian. Hakikat kajian pustaka adalah mengungkapkan, menegaskan, menyanggah, mengisi kekosongan, atau mengembangkan hasil penelitian terdahulu sehingga menghasilkan kebaharuan penelitian. Kajian pustaka dapat dilakukan terhadap hasil-hasil penelitian yang termuat dalam jurnal, prosiding, disertasi, tesis, monograf, dan/atau buku teks. Penelitian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Muslikah (2010: vii) dalam jurnal penelitian UNNES yang berjudul peningkatan motivasi berprestasi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik modeling simbolik pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2009/2010 menunjukkan hasil uji *t-test* bahwa $t_{hitung}=5,93$ dan $t_{tabel}=2,03$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian motivasi berprestasi dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik modeling simbolik. Hasil penelitian ini mendukung peneliti untuk melakukan penelitian

menggunakan layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Eri Hantoro (2010: iv) dalam jurnal penelitian UNNES yang berjudul upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten pada siswa kelas XI IA1 di SMA PGRI 1 Sragen tahun ajaran 2009/2010, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum pemberian treatment pada kategori sedang. Setelah pemberian treatment pada kategori tinggi. Hasil uji *t-test* menunjukkan t_{hitung} 11,54 dan t_{tabel} 2,4. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan yang mendorong peneliti untuk menggunakan layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Farikha Wahyu Lestari (2011: 97) dalam jurnal penelitian UNNES yang berjudul upaya meningkatkan kedisiplinan siswa dalam mentaati tata tertib melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *modelling* pada siswa kelas VII SMP Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011, menunjukkan hasil penelitian bahwa kedisiplinan siswa dapat ditingkatkan melalui penguasaan konten dengan teknik *modelling*. Hasil analisis *pre-test* dan *post test* kedisiplinan siswa yang mengalami peningkatan sebesar 11% sehingga diketahui $t_{hitung}=10,67$ dan $t_{tabel}=2,04$ dengan taraf signifikansi 5% maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik *modeling* dapat meningkatkan perilaku kedisiplinan siswa dalam mentaati tata tertib sekolah sehingga peneliti juga akan menggunakan layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa SMP kelas VII .

Novi Istiqomah (2014: vii) dalam jurnal penelitian UNNES yang berjudul pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kebiasaan belajar siswa kelas VIII B SMP Tamtama Kemrajen Banyumas, hasil penelitian menunjukkan kebiasaan belajar siswa sebelum pemberian treatment pada kategori sedang. Setelah pemberian treatment, kebiasaan belajar siswa pada kategori tinggi. Hasil Uji *t-test* menunjukkan (13,877) dan 5% (2,042) sehingga layanan penguasaan konten memberikan pengaruh positif terhadap kebiasaan belajar siswa. Hasil penelitian tersebut mendukung peneliti menggunakan layanan penguasaan konten untuk mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar.

Dasril (2013: 71) dalam jurnal penelitian tindakan layanan di SMP dan MTS se-Kota Padang Panjang yang berjudul peningkatan kompetensi professional dalam aplikasi instrumentasi melalui layanan penguasaan konten. Menunjukkan hasil penelitian bahwa kompetensi guru pembimbing dalam aplikasi instrumentasi sebelum tindakan masuk dalam kategori cukup (75%), setelah tindakan masuk dalam kategori baik (100%), dan kompetensi guru pembimbing dalam aplikasi instrumentasi setelah tindakan kedua (55%) dan (45%) sudah meningkat menjadi sangat baik. Efektifitas layanan penguasaan konten tersebut mendorong peneliti untuk menggunakan layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar.

Y. Sartono (2014:36) dalam jurnal penelitian tindakan kelas yang berjudul peningkatan tanggung jawab belajar melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* siswa kelas IXC SMP 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 7 siswa dengan

kategori rendah (58,33%), 5 siswa dengan kategori sedang (41,6%). Setelah pelaksanaan siklus II 10 siswa dengan kategori sedang (83,33%), dan 2 siswa kategori tinggi. Skor rata-rata hasil pelaksanaan siklus II meningkat dari 2,4 menjadi 3,6. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti juga akan menggunakan layanan penguasaan konten untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Hasil penelitian terdahulu di atas merupakan upaya dan bukti yang memberikan gambaran mengenai upaya yang menyangkut tentang layanan penguasaan konten. Hasil-hasil penelitian terdahulu dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi.

2.2.2 Kajian Teoretis

Berikut ini akan memaparkan kajian teoretis, meliputi (1) kreativitas belajar, dan (2) layanan penguasaan konten.

2.2.1 Kreativitas Belajar

Berikut ini akan dijelaskan mengenai (1) pengertian kreativitas belajar, (2) ciri-ciri kreativitas belajar, (3) teknik mengembangkan kreativitas belajar, (4) faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar, (5) kondisi yang meningkatkan kreativitas.

2.2.1.1 Pengertian Kreativitas Belajar

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:

Menurut Munandar (1992: 12) 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. Menurut Drevdahl mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru (dalam Hurlock, 1978: 4). Menurut Supriyadi (1994: 7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. 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: 42).

Menurut Slameto (2003: 2) belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga adalah suatu proses usaha

yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Aqib (2003: 42) merumuskan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Rohadi (2003: 4) belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup. Dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya, jadi hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

Tornace dan Myres dikutip oleh Triffinger berpendapat bahwa belajar kreatif adalah menjadi peka atau sadar akan masalah, kekuarangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tidak ada, ketidakharmonisan dan sebagainya (dalam Semiawan dkk, 1987: 34). Mengumpulkan informasi yang ada, membataskan kesukaran, atau menunjukkan (mengidentifikasi) unsur yang tidak ada, mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya, menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya . Sedangkan proses belajar kreatif merupakan keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidaklengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, ketidakteraturan dan sebagainya. Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara

pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita.

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.

2.2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas 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: 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.

Menurut Sund ciri-ciri orang yang kreatif, dapat disimpulkan sebagai berikut memiliki keingintahuan yang besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman yang baru, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, berpikir fleksibel, dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak (dalam Nursisto, 1999: 35).

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.

2.2.1.3 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: 154).

Berikut ini faktor yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1) Sikap Individu

Mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan dalam pemecahan-pemecahan baru. Maka perlu diperhatikan beberapa hal: pertama, pengembangan khusus bagi pengembangan kepercayaan diri sendiri. Secara aktif guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif. Kepercayaan diri meningkatkan keyakinan siswa untuk mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, dan juga merupakan sumber perasaan aman dalam 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. Pemikiran konvergen berfokus pada penyelesaian tepat-tunggal sementara pemikiran divergen dapat menghasilkan berbagai penyelesaian (Evan, 1994: 45).

3) Teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas

Pertama, melakukan pendekatan *inquiry* (pencari tahaun). Pendekatan ini memungkinkan siswa menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah. Kedua, menggunakan teknik *brainstorming* (sumbang saran). Di dalam pendekatan ini, suatu masalah dikemukakan dan siswa diminta untuk mengemukakan gagasan-gagasannya. Kemudian siswa diminta untuk meninjau kembali gagasan-gagasan tersebut, dan menentuka 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.

2.2.1.4 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:

Menurut 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: 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 seutuhnya.

2) Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif

Menciptakan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis yang memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif .

Menurut Hurlock (1978: 8-9) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, meliputi: (1) jenis kelamin, (2) status sosial ekonomi, (3) urutan kelahiran, (4) ukuran keluarga, (5) lingkungan kota vs lingkungan pedesaan, (6) intelegensi. Adapun faktor-faktor tersebut, yaitu:

1) Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman

sebayanya untuk lebih mengambil resiko dan didorong oleh para orangtua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

2) Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak yang berasal dari sosial ekonomi kelompok yang lebih rendah. Lingkungan anak kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.

3) Urutan kelahiran

Anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Perbedaan ini lebih menekankan lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir di tengah, lahir belakangan dan anak tunggal mungkin memiliki kreativitas yang tinggi dari pada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan diri dengan harapan orangtua, tekanan ini lebih mendorong anak untuk menjadi anak yang penurut daripada pencipta.

4) Ukuran keluarga

Anak dari keluarga kecil bilamana kondisi lain sama cenderung lebih kreatif daripada anak dari keluarga besar. Dalam keluarga besar, cara mendidik anak yang otoriter dan kondisi sosioekonomi kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas.

5) Lingkungan kota vs lingkungan pedesaan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif daripada anak lingkungan pedesaan.

6) Inteligensi

Setiap anak yang lebih pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut.

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 system 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, diantara 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 belajar mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses belajar dan kreativitas belajar siswa.

Menurut Pamulu (2007: 59-62) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak, meliputi: (1) kedekatan emosi, (2) kebebasan dan

respek, (3) menghargai prestasi dan respek. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut: Kedekatan emosi

Berkembangnya kreativitas anak sangat bergantung pada kedekatan emosi dari orang tua. Suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau terpisah sangat menghambat perkembangan kreativitas anak.

1) Kebebasan dan respek

Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormatinya sebagai individu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya keunikan, serta memberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atau terlalu membatasi kegiatan anak.

2) Menghargai prestasi dan kreativitas

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

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

2.2.1.5 Kondisi yang Meningkatkan Kreativitas

Ada kondisi tertentu yang dapat meningkatkan kreativitas. Kondisi-kondisi ini mendukung individu untuk tetap berkreasi tanpa ada hambatan. Kondisi-kondisi yang meningkatkan kreativitas ini akan mendukung jiwa kreatif yang

dimiliki seseorang. Menurut Hurlock (1978: 11), kondisi yang meningkatkan kreativitas adalah sebagai berikut :

1) Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk dan orisinal.

2) Kesempatan

Menyendiri hanya apabila tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Anak menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatifnya yang kaya.

3) Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejeka dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4) Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan menggunakan saran yang memotivasi siswa untuk belajar lebih kreatif. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi

dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

6) Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau posesif terhadap anak mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

2.2.2 Layanan Penguasaan Konten

Berikut ini akan dijelaskan mengenai layanan penguasaan konten, meliputi (1) pengertian, (2) tujuan, (3) fungsi (4) isi, (5) komponen, (6) asas, (7) pendekatan dan teknik, (8) pelaksanaan layanan penguasaan konten.

2.2.2.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten

Dalam perkembangan layanan bimbingan dan konseling disekolah, guru pembimbing dituntut untuk memiliki kemampuan dan kompetensi dalam pemberian setiap layanan. Salah satunya adalah layanan penguasaan konten. Layanan penguasaan konten adalah salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa dapat memahami dan mengembangkan

sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya. Dengan kemampuan ataupun kompetensi itulah individu itu hidup dan berkembang. Banyak atau bahkan sebagian besar dari kemampuan atau kompetensi itu harus di pelajari. Untuk itu individu harus belajar, dan belajar.

Layanan penguasaan konten adalah layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, dan masyarakat (Depdiknas, 2003).

Prayitno (2004: 2) menjelaskan layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun kelompok) untuk menguasai kemampuan ataupun kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.

Menurut Supriyo (2010: 38) mendefinisikan layanan pembelajaran yang sekarang layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi yang belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan kegiatan belajar lainnya.

Prayitno (2012: 89) menjelaskan layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun kelompok) untuk menguasai kemampuan ataupun kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai,

persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya.

Menurut Sukiman menyatakan bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar (dalam Suhesti, 2012: 20).

Menurut Mugiarto (2006: 61) mengemukakan bahwa layanan pembelajaran dimaksudkan untuk memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya.

Menurut Sukardi (2008: 46) mendefinisikan layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Prayitno layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar (dalam Tohirin, 2007: 158) .

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dapat diartikan sebagai suatu bimbingan dan konseling yang mendorong individu untuk memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik sehingga memiliki kemampuan dan keterampilan dalam kehidupannya terutama dalam hal belajar.

2.2.2.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten

Dalam setiap pelaksanaan kegiatan, tujuan merupakan faktor penting yang untuk mendapatkan perhatian. Begitupun dengan layanan penguasaan konten. 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. Tujuan tersebut didukung oleh para ahli, sebagai berikut:

Menurut Prayitno (2012: 90) tujuan layanan penguasaan konten ini terdiri dari dua macam yaitu tujuan umum dan tujuan khusus yaitu:

Tujuan umum layanan penguasaan konten ialah dikuasainya suatu konten tertentu, penguasaan ini perlu bagi peserta didik untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang dimaksud itu peserta didik yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif. Tujuan khusus layanan penguasaan konten dapat dilihat pertama dari kepentingan peserta didik mempelajarinya, dan kedua isi konten itu sendiri.

Menurut Mugiarto (2006: 61) mengemukakan tujuan layanan penguasaan konten adalah untuk memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya.

Menurut Prayitno menjelaskan tujuan layanan penguasaan konten, yaitu agar siswa menguasai aspek-aspek konten (kemampuan atau kompetensi) tertentu secara terintegrasi. Dengan penguasaan konten (kemampuan dan kompetensi) siswa akan berguna untuk menambah wawasan, dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara tertentu untuk memenuhi kebutuhannya dan menguasai masalah-masalahnya (dalam Tohirin, 2007: 159).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan penguasaan konten adalah untuk mengembangkan, memahami dan membelajarkan siswa terhadap suatu konten tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2.2.2.3 Fungsi Layanan Penguasaan Konten

Secara umum fungsi layanan penguasaan konten adalah fungsi pemeliharaan dan fungsi pengembangan. Hal tersebut didukung oleh para ahli, sebagai berikut:

Menurut Mugiarto (2006: 61) bahwa fungsi pengembangan dan pemeliharaan adalah layanan yang diberikan dapat membantu para klien dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantap, terarah, dan berkelanjutan.

Prayitno (2012: 90-91) fungsi layanan penguasaan konten adalah fungsi Tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi pemahaman, guru pembimbing dan peserta didik perlu menekankan aspek-aspek pemahaman dari konten yang menjadi fokus layanan penguasaan konten.
- 2) Fungsi pencegahan dapat menjadi muatan layanan penguasaan konten memang terarah kepada terhindar kannya individu/ atau peserta didik dari mengalami masalah tertentu.
- 3) Fungsi pengentasan akan menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah yang sedang dialami klien.
- 4) Fungsi pengembangan dan pemeliharaan, pemberian konten tertentu dapat membantu individu dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dan memelihara potensi yang telah dikembangkan.
- 5) Fungsi advokasi, pemberian konten yang tepat dan terarah dapat membantu individu memebel diri dari ancaman ataupun pelanggaran hak-haknya.

Menurut Tohirin (2007: 159) tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi pemahaman, guru pembimbing dan peserta didik perlu menekankan aspek-aspek pemahaman dari konten yang menjadi fokus layanan penguasaan konten.

- 2) Fungsi pencegahan dapat menjadi muatan layanan penguasaan konten memang terarah kepada terhindar kanya individu/ atau peserta didik dari mengalami masalah tertentu.
- 3) Fungsi pengentasan akan menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah yang sedang dialami klien.
- 4) Fungsi pengembangan dan pemeliharaan, pemberian konten tertentu dapat membantu individu dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dan memelihara potensi yang telah dikembangkan.

Menurut Supriyo (2010: 38) menjelaskan bahwa fungsi pemeliharaan dan pengembangan adalah fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif peserta didik dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi yang akan digunakan adalah fungsi pemahaman dan fungsi pengembangan. Agar konseli dapat memahami cara-cara kebiasaan belajar yang baik dan mengembangkan cara-cara tersebut menjadi lebih mudah dan menarik melalui pemberian layanan penguasaan konten.

2.2.2.4 Isi Layanan Penguasaan Konten

Isi layanan penguasaan konten meliputi bidang pribadi, belajar, sosial, karier, dan keluarga. Pendapat tersebut didukung oleh para ahli, sebagai berikut:

Tohirin (2007: 160) mengemukakan bahwa isi layanan penguasaan konten ini merupakan satu unit materi yang menjadi pokok bahasan atau materi latihan yang dikembangkan oleh pembimbing atau konselor dan diikuti oleh sejumlah

siswa. Isi layanan penguasaan konten, yaitu (1) pengembangan kehidupan pribadi, (2) pengembangan kemampuan hubungan sosial, (3) pengembangan kegiatan belajar, (4) pengembangan dan perencanaan karier, (5) pengembangan kehidupan berkeluarga, (6) pengembangan kehidupan beragama.

2.2.2.5 Komponen Layanan Penguasaan Konten

Komponen layanan penguasaan konten, meliputi (1) guru pembimbing, (2) peserta didik, dan (3) konten yang menjadi isi layanan. Hal tersebut didukung pendapat para ahli, sebagai berikut:

Menurut Prayitno (2012: 92-93) adapun komponen layanan penguasaan konten sebagai berikut:

1) Konselor

Konselor adalah tenaga ahli pelayanan konseling, penyelenggara layanan penguasaan konten dengan menggunakan berbagai modus dan media layanan. Guru pembimbing menguasai konten yang menjadi isi layanan penguasaan konten yang diselenggarakannya.

2) Individu

Konselor menyelenggarakan layanan penguasaan konten terhadap seorang atau sejumlah individu yang memerlukan penguasaan atas konten yang menjadi isi layanan, individu adalah subjek yang menerima layanan, sedangkan guru pembimbing adalah pelaksana layanan.

3) Konten

Konten merupakan isi layanan penguasaan konten, yaitu satu unit materi yang menjadi pokok isi bahasan atau materi latihan yang dikembangkan oleh guru

pembimbing dan diikuti oleh peserta didik. Prayitno (2012: 93) Layanan penguasaan konten dapat diangkat dari bidang-bidang pelayanan konseling, yaitu bidang-bidang: pengembangan kehidupan pribadi, pengembangan kemampuan hubungan sosial, pengembangan kegiatan belajar, pengembangan perencanaan karier, pengembangan kehidupan berkeluarga, pengembangan kehidupan beragama. Berkenaan dengan semua bidang pelayanan yang dimaksudkan itu dapat diambil dan dikembangkan berbagai hal yang kemudian dikemas menjadi topik atau pokok bahasan, bahan latihan, dan atau isi kegiatan yang diikuti oleh peserta pelayanan. Konten dalam layanan penguasaan konten itu 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, moral dan tata krama pergaulan, peraturan dan disiplin sekolah, bakat, minat, dan arah karir, ibadah keagamaan, kehidupan dalam keluarga, dan secara khusus permasalahan peserta didik.

2.2.2.6 Asas Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten pada umumnya bersifat terbuka. Dalam pemberian layanan ini mempunyai beberapa asas, yakni kegiatan dan keterbukaan. Pendapat tersebut didukung oleh para ahli, sebagai berikut:

Prayitno (2012: 94) asas yang paling diutamakan dalam layanan ini adalah asas kegiatan, dalam arti peserta layanan diharapkan benar-benar aktif mengikuti dan menjalani semua kegiatan yang ada didalam proses layanan. Asas dalam layanan ini dilandasai oleh asas kesukarelaan dan keterbukaan dari peserta layanan dengan ketiga asas tersebut proses layanan akan berjalan lancar dengan

keterlibatan penuh peserta layanan. Secara khusus layanan penguasaan konten dapat diselenggarakan terhadap peserta didik tertentu, layanan khusus ini dapat disertai asas kerahasiaan, apabila peserta didik menghendakinya. Dalam hal ini guru pembimbing harus memenuhi dan menepati asas tersebut.

2.2.2.7 Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten

Berikut ini akan dijelaskan mengenai pendekatan dan teknik layanan penguasaan konten. Adapun pendekatan layanan penguasaan konten, meliputi: (1) *high-touch*, (2) *high-tech*. Sedangkan teknik layanan penguasaan konten, meliputi: (1) penyajian, (2) tanya jawab dan diskusi, (3) kegiatan lanjutan. Pendekatan dan teknik tersebut didukung pendapat para ahli, sebagai berikut:

1) Pendekatan

Layanan penguasaan konten pada umumnya diselenggarakan secara langsung (bersifat direktif) dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok, atau individual. Menurut Prayitno (2012: 96) konselor menegakkan dua nilai proses pembelajaran nilai proses tersebut yaitu:

a) *High-touch*

Yaitu sentuhan-sentuhan tingkat tinggi yang mengenai aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan peserta layanan (terutama aspek-aspek afektif, semangat, sikap, nilai, dan moral), malalui implementasi oleh guru pembimbing: kewibawaan, kasih sayang dan kelembutan, keteladanan, pemberian penguatan, tindakan tegas yang mendidik.

b) *High-tech*

Yaitu teknologi tingkat tinggi untuk menjamin kualitas penguasaan konten, melalui implementasi oleh guru pembimbing: materi pembelajaran, metode pembelajaran, alat bantu pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran.

2) Teknik

Pelaksanaan layanan penguasaan konten terlebih dahulu harus diawali dengan pemahaman dan penguasaan konten oleh guru pembimbing. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru yaitu pertama-tama guru pembimbing menguasai konten dengan berbagai aspeknya yang akan menjadi isi layanan. Makin kuat penguasaan konten ini akan semakin meningkatkan kewibawaan guru pembimbing dimata peserta layanan. Prayitno (2012: 97-98) setelah konten dikuasai, konselor membawa konten tersebut karena layanan penguasaan konten berbagai teknik dapat digunakan yaitu:

a) Penyajian

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

b) Tanya jawab dan diskusi

Yaitu guru pembimbing mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai kaitan dalam segenap aspek-aspek konten.

c) Kegiatan lanjutan

Yaitu sesuai dengan penekanan aspek tertentu dari konten dilakukan berbagai kegiatan lanjutan.kegiatan ini dapt berupa: diskusi kelompok, penugasan dan

latihan terbatas, survey lapangan, percobaan (termasuk kegiatan laboratorium) dan latihan tindakan (dalam rangka perubahan tingkah laku).

Tohirin (2007: 160-161) layanan penguasaan konten umumnya diselenggarakan secara langsung dan tatap muka melalui format klasikal, kelompok, atau individual. Pembimbing atau konselor secara aktif menyajikan bahan, member contoh, merangsang (memotivasi), mendorong dan menggerakkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif mengikuti materi dan kegiatan layanan. Kualitas penguasaan konten hanya bisa diwujudkan melalui penyajian materi pembelajaran yang berkualitas, penggunaan atau penetapan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan alat bantu yang berkualitas, penciptaan lingkungan pembelajaran yang kondusif, dan penilaian hasil pembelajaran yang tepat.

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

2.2.2.8 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten

Pelaksanaan layanan penguasaan konten melalui beberapa tahap, meliputi perencanaan, persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Hal tersebut didukung oleh pendapat para ahli, sebagai berikut:

Menurut Tohirin (2007: 162-163) sebagaimana layanan yang lain, pelaksanaan layanan penguasaan konten juga melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) Perencanaan, mencakup (a) menetapkan siswa yang akan dilayani, (b) menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari, (c) menetapkan

proses dan langkah-langkah layanan, (d) menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan, (e) menyiapkan kelengkapan administrasi.

- 2) Pelaksanaan, mencakup (a) melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten, (b) mengimplementasikan *high touch* dan *high tech* dalam proses pembelajaran.
- 3) Evaluasi, mencakup (a) menetapkan materi evaluasi, (b) menetapkan prosedur evaluasi, (c) menyusun instrument evaluasi, (d) mengaplikasikan instrumen evaluasi, dan (e) mengolah hasil aplikasi instrument.
- 4) Analisis hasil evaluasi, mencakup (a) menetapkan standar evaluasi, (b) melakukan analisis, (c) menafsirkan hasil evaluasi.
- 5) Tindak lanjut, mencakup (a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, (b) mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada siswa dan pihak-pihak lain yang terkait, dan (c) melaksanakan rencana tindak lanjut.
- 6) Laporan, mencakup (a) menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten, (b) menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait, (c) mendokumentasikan laporan layanan.

2.2.3 Pengaruh 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: 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: 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 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.

Bentuk-bentuk kurangnya kreativitas siswa, antara lain siswa tidak teratur dalam belajar, masih terbawa dengan cara belajar mereka ketika di SD, kurang mampu menampilkan usaha belajar, kurang memahami cara mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, dan kurang disiplin dalam belajar sehingga mereka masih belajar dengan mempelajari semua materi yang tertera didalam buku tidak dengan mempelajari materi inti atau membuat ringkasan materi, cenderung pasif atau berbicara dengan temannya daripada bertanya atau menanggapi penjelasan dari guru, serta siswa kurang memiliki inisiatif untuk memanfaatkan buku-buku yang diperoleh dari sekolah.

Berdasarkan atas masalah kurangnya kreativitas belajar siswa, peneliti memberikan layanan penguasaan konten yang dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas belajar pada siswa sesuai dengan tujuan layanan

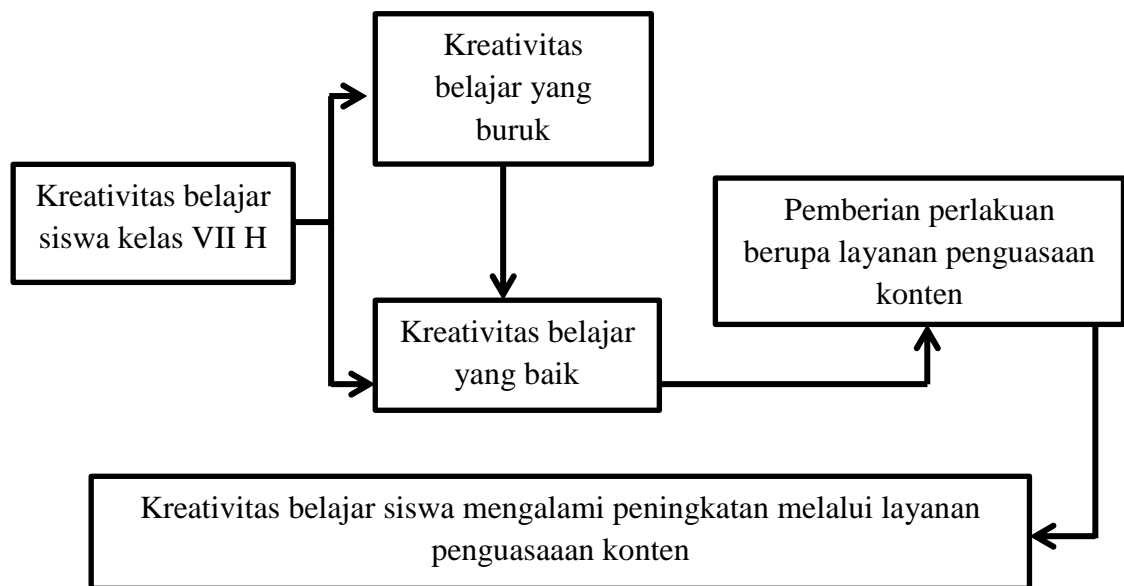
penguasaan konten itu sendiri yaitu dikuasainya suatu konten tertentu oleh siswa yaitu untuk membentuk keterampilan baru dan memperkuat perilaku yang sudah ada melalui layanan klasikal. Dengan demikian, siswa dapat menguasai konten tentang kreativitas belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan sehingga pemberian layanan ini diperlukan untuk menambah wawasan, perubahan perilaku, pengembangan sikap, dan menguasai cara-cara belajara untuk mencapai pemenuhan kebutuhan belajar dan penyelesaian masalah-masalah belajar siswa. Maka, melalui layanan penguasaan konten yang diberikan siswa dapat mengamati dan termotivasi sehingga siswa dapat meniru dan melatih dalam membentuk perilaku baru yaitu memiliki kreativitas dalam belajar.

Hal tersebut didukung oleh Novi Istiqomah (2014: vii) dalam jurnal penelitian UNNES yang berjudul pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kebiasaan belajar siswa kelas VIII B SMP Tamtama Kemrajen Banyumas, hasil penelitian menunjukkan kebiasaan belajar siswa sebelum pemberian treatment pada kategori sedang. Setelah pemberian treatment, kebiasaan belajar siswa pada kategori tinggi. Hasil Uji *t-test* menunjukkan (13,877) dan 5% (2,042) sehingga layanan penguasaan konten memberikan pengaruh positif terhadap kebiasaan belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar, manfaat dari kreativitas belajar sehingga siswa dapat mengubah atau melatih sikap atau kebiasaan yang sudah ada dengan membentuk atau melatih perilaku yang sudah ada dengan keterampilan baru agar siswa dapat belajar secara efektif. Oleh karena itu, pemberian layanan penguasaan

konten dapat mempengaruhi kreativitas belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka berpikir pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar.

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2009: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori tersebut diatas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut : “layanan penguasaan konten memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi tahun ajaran 2015/2016”.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam penelitian. Dalam metode penelitian dijelaskan mengenai urutan penelitian yang akan dilakukan yaitu berhubungan dengan teknik dan prosedur yang dipakai dalam penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini, meliputi: (1) jenis penelitian, (2) desain penelitian, (3) variabel penelitian, (4) subyek penelitian, (5) metode dan alat pengumpulan data, (6) penyusunan instrumen, (7) validitas dan reliabilitas, (8) analisis data.

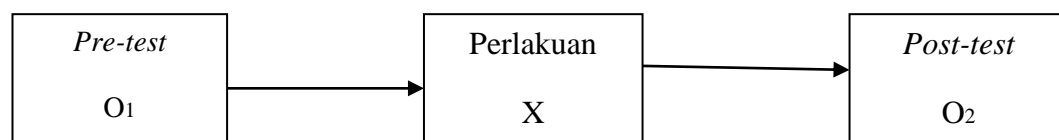
3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen Sugiyono (2010: 107) menyatakan penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan yang diberikan oleh peneliti terhadap perilaku individu. Dalam penelitian eksperimen ini adalah memberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten untuk mengetahui kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi tahun ajaran 2015/ 2016.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian (Nazir, 2003: 84). Secara garis besar eksperimen dibagi menjadi dua garis besar, yaitu *pre-eksperimental* dan *true eksperimental design* (Arikunto, 2006: 84). Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design*.

Pre-eksperimental memiliki tiga macam bentuk desain. Sugiyono (2009: 110) menyebutkan beberapa bentuk *pre-eksperimental design*, yaitu *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest*, dan *intact-group comparison*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *one-group pretest-posttest* karena dalam penelitian ini pengukuran dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol. Perbedaan antara O_1 dan O_2 (O_2-O_1) diasumsikan sebagai efek dari *treatment* atau eksperimen.



(Arikunto, 2006: 85)

Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 : Pengukuran (*pre-test*) untuk mengukur tingkat kreativitas belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten.

X : Perlakuan (pemberian layanan penguasaan konten).

O₂ : Pengukuran (*post-test*) untuk mengukur tingkat kreativitas belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten.

Dalam penelitian eksperimen ini peneliti memberikan perlakuan kemudian dilihat perubahan yang terjadi sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan.

3.2.1 Memberikan *pre-test* (O₁)

Pre-test menggunakan format skala psikologi untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar siswa. Hasil dari *pre-test* dijadikan pertimbangan dalam pemilihan subyek untuk dibandingkan dengan *post-test*.

3.2.2 Perlakuan atau *treatment* (X)

Perlakuan dilakukan melalui pemberian layanan penguasaan konten yang akan diberikan sebanyak delapan kali pertemuan dengan waktu setiap kali pertemuan 40 menit. Pada pelaksanaannya layanan penguasaan konten dilakukan melalui enam tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis hasil evaluasi, tindak lanjut, dan laporan. Pada setiap akhir pertemuan peneliti akan memberikan penilaian segera (*laissez*) untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi layanan penguasaan konten yang diberikan.

Tabel 3.1 Rencana Pemberian Layanan Penguasaan Konten

No	Kegiatan	Indikator	Materi	Tanggal Pelaksanaan	Waktu
1.	Pertemuan I	Kelancaran berpikir	Motivasi berprestasi	19 Juni 2015	40 menit
2.	Pertemuan II		Good habit	20 Juni 2015	40 menit
3.	Pertemuan III	Berpikir luwes	Gaya belajar efektif	10 Juli 2015	40 menit
4.	Pertemuan		Cara belajar	11 Juli 2015	40 menit

	IV		kelompok		
5.	Pertemuan V	Berpikir orisinal	Cara membuat Catatan	31 Juli 2015	40 menit
6.	Pertemuan VI		Mind mapping	1 Agustus 2015	40 menit
7.	Pertemuan VII	Elaborasi	Manajemen waktu	7 Agustus 2015	40 menit
8.	Pertemuan VIII		Deadline table	8 Agustus 2015	40 menit

3.2.3 Memberikan *Post-test* (O2)

Post-test yaitu pengukuran yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan layanan penguasaan konten dan untuk mengetahui adanya pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa. *Post-test* ini tidak diberikan pada setiap akhir pertemuan tetapi setelah delapan kali pertemuan.

3.3 Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain (Hatch dan Farhady dalam Sugiyono, 2012: 60). Di dalam variabel penelitian akan dibahas beberapa hal sebagai berikut: (1) identifikasi variabel; (2) hubungan antar variabel; dan (3) definisi operasional variabel.

3.3.1 Identifikasi Variabel

Dalam penelitian ini ada dua macam variabel yang akan diteliti yaitu: variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

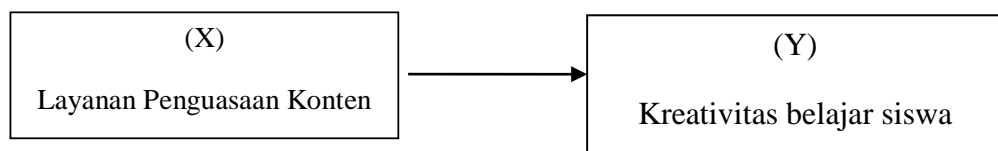
Variabel independen/bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Pada penelitian yang merupakan variabel bebas yaitu layanan penguasaan konten.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel dependen/terikat adalah variabel yang keberadaannya bergantung atau sebagai akibat dari adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang merupakan variabel terikat yaitu kreativitas belajar.

3.3.2 Hubungan Antar Variabel

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



Gambar 3.2

Hubungan Antar Variabel

3.3.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

3.3.3.1 Kreativitas Belajar

Menurut Drevdahl mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru (dalam Hurlock, 1978: 4). Menurut Slameto (2003: 2) belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan suatu 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. Guilford mengemukakan ciri-ciri kreativitas belajar, antara lain kelancaran dalam berpikir, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir orisinal, dan kemampuan memperinci (Munandar, 1992: 12).

3.3.3.2 Layanan Penguasaan Konten

Menurut Mugiarto (2006: 61) mengemukakan bahwa layanan penguasaan konten dimaksudkan untuk memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya. Menurut Tohirin, (2007: 159) tujuan layanan penguasaan konten, yaitu agar siswa menguasai aspek-aspek konten (kemampuan atau kompetensi) tertentu secara terintegrasi. Dengan penguasaan konten (kemampuan dan kompetensi) siswa akan berguna untuk menambah wawasan, dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap,

menguasai cara-cara tertentu untuk memenuhi kebutuhannya dan menguasai masalah-masalahnya.

3.4 Subyek Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 156) “subyek penelitian adalah sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian, subyek penelitian harus didata sebelum penelitian siap untuk mengumpulkan data”. Subyek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang. Pemilihan sampel penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2010: 183) sampel bertujuan atau *purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Oleh sebab itu, subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII H SMP Negeri 2 Karangrayung.

3.5 Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode merupakan cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Pengumpulan data merupakan langkah yang cukup penting dalam penelitian ilmiah, karena data ini akan digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Oleh karena itu data yang dikumpulkan harus valid. Tujuan utama pengumpulan data ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yaitu angket, tes, interview, observasi, dokumentasi dan skala psikologi (Arikunto, 2006: 225-232). Metode dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah skala psikologi. Skala psikologi adalah alat yang digunakan untuk mengukur atribut psikologi (Azwar, 2005: 3). Aspek psikologis yang digunakan adalah kreativitas belajar siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2009: 134). Skala ini berupa pernyataan yang merupakan tindakan dari subyek penelitian. Sebagian dari pernyataan ini merupakan tindakan yang positif maupun negatif. Untuk setiap pernyataan disediakan sejumlah alternative jawaban, sebagai berikut: Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP) (Sugiyono, 2009: 135). Dalam pemberian skor masing-masing item, bergerak dari nilai-nilai yang paling tinggi sampai dengan yang paling rendah. Untuk pernyataan positif jawaban SL diberi skor 5, jawaban SR diberi skor 4, jawaban KD diberi skor 3, jawaban JR diberi skor 2, dan jawaban TP diberi skor 1. Dan sebaliknya untuk pernyataan negatif jawaban SL diberi skor 1, jawaban SR diberi skor 2, jawaban KD diberi skor 3, jawaban JR diberi skor 4, dan jawaban TP diberi skor 5.

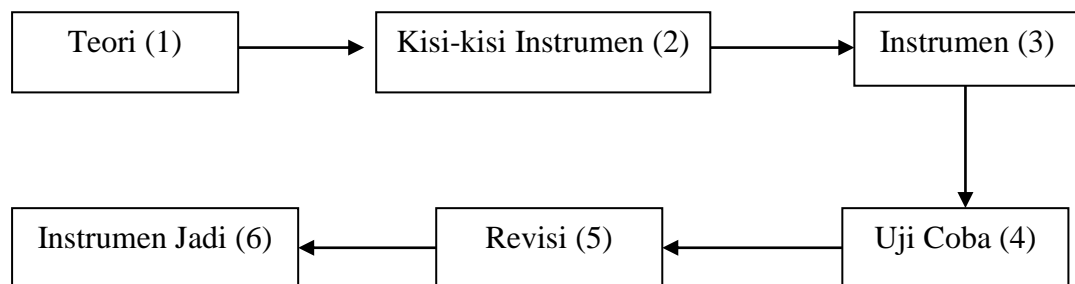
Tabel 3.2 Penskoran Alternatif Jawaban Skala *Likert*

Alternatif (+)	Skor	Alternatif (-)	Skor
Selalu (SL)	5	Selalu (SL)	1
Sering (SR)	4	Sering (SR)	2
Kadang-kadang (KD)	3	Kadang-kadang (KD)	3
Jarang (JR)	2	Jarang (JR)	4
Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	5

3.6 Penyusunan Instrumen

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengadaan instrument penelitian melalui beberapa tahap. Prosedur yang ditempuh adalah perencanaan, penulisan butir soal, penyuntingan, uji-coba, penganalisaan hasil, dan mengadakan revisi

(Arikunto, 2006: 166). Adapun langkah-langkah menyusun instrument dalam penelitian ini, yaitu pertama menyusun kisi-kisi instrument, lalu dikonsultasikan, hasil konsultasi direvisi jika perlu, instrument yang telah direvisi diuji-cobakan, kemudian direvisi jika perlu dan instrumen jadi yang siap disebarakan. Berikut prosedur penyusunan instrumen.



Gambar 3.3
Prosedur Penyusunan Instrumen

Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditemukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2009: 149). Untuk mempermudah penyusunan instrument maka diperlukan kisi-kisi instrumen.

Kisi-kisi penelitian ini berdasarkan aspek-aspek yang terkadang dalam variabel yang meliputi kelancaran berpikir, berpikir luwes, orisinil dalam belajar, dan elaborasi. Berikut ini adalah kisi-kisi instrument penelitian tentang kreativitas belajar siswa, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Skala Kreativitas Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
			+	-

Kreativitas Belajar Siswa	1. Kelancaran Berpikir	1.1 Mengajukan banyak pertanyaan dan menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan,	1,2,3	4,5
		1.2 Mempunyai banyak gagasan dan lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya	6,7,8	9,10
		1.3 Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi	11, 12 , 13	14,15
	2. Berpikir Luwes	2.1 Memberikan berbagai penafsiran terhadap suatu masalah	16,17, 18	19,20
		2.2 Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda yang diberikan orang lain	21,22, 23	24,25
		2.3 Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan berbagai cara yang berbeda untuk menyelesaikannya	26,27, 28	29,30
	3. Berpikir orisinal	3.1 Memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain	31,32, 33	34,35
		3.2 Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru	36,37, 38	39,40
		3.3 Memiliki cara berpikir yang lain daripada yang lain	41, 42 , 43	44,45
	4. Elaborasi	4.1 Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci	46,47, 48	49,50
		4.2 Mengembangkan gagasan orang lain dan menambahkan sesuatu terhadap gambarannya sendiri maupun orang lain	51,52, 53	54,55

Keterangan: Nomor item yang bercetak tebal adalah nomor item yang tidak valid.

3.7 Validitas dan Reliabilitas

Dalam setiap penelitian diharapkan dapat memperoleh hasil yang benar-benar objektif. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada obyek yang diteliti. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid juga diperlukan alat ukur yang valid juga. Suatu alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur tersebut mempunyai ketepatan dan kecermatan dalam melakukan fungsi ukurnya dan memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Azwar, 2005: 6). Oleh karena itu alat ukur yang digunakan harus memiliki validitas dan reabilitas sebagai alat ukur.

3.7.1 Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2010: 211-213) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrument, sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul dari gambaran tentang menguji variabel. Dalam penelitian ini uji validitas menggunakan teknik *Korelasi Product Moment*. Adapun rumus yang digunakan, sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara X dan Y

N = jumlah subyek

X	= skor item
Y	= skor total
$\sum x$	= jumlah skor variabel x
$\sum y$	= jumlah skor variabel y
$\sum x^2$	= jumlah kuadrat skor variabel x
$\sum y^2$	= jumlah kuadrat skor variabel y
$\sum xy$	= jumlah kuadrat skor total (Arikunto, 2006: 170).

Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5%. Analisis item dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal dengan cara skor-skor yang ada dalam butir soal dikorelasikan dengan skor total, kemudian dibandingkan pada taraf signifikan 5%.

Berdasarkan pada hasil *try out* skala psikologis kreativitas belajar yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Mei 2015 pukul 08.00-09.00 WIB pada 25 responden. Hasil yang diperoleh dari 55 item yang ada, terdapat 10 butir item yang tidak valid. Item yang tidak valid adalah item nomor 4,10,12,20,24,25,40,42,49,50. Jadi butir item yang valid adalah 45 item dan 10 butir item yang tidak valid tersebut tidak digunakan untuk *pre-test* maupun *post-test*.

3.7.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu instrument yang dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Instrumen dikatakan reliabel jika instrument tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya. Teknik mencari reliabilitas yang digunakan

adalah rumus *Alpha*. Menurut Arikunto (2010: 239) bahwa rumus *alpha* digunakan hanya untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0. Adapun alasan penggunaan rumus *alpha* karena jawaban pada skala psikologis ini berbentuk skala yang jawabannya bukan 0 atau 1 melainkan 1 sampai 5. Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya digunakan rumus *Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ \frac{\sum ab^2}{a^2} \right\}$$

Keterangan :

- r_{11} = reliabilitas instrument
 k = banyak butir soal
 $\sum ab^2$ = jumlah variasi butir
 a_2 = variasi total (Arikunto, 2006:196)

Penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 5% dengan bantuan program komputer SPSS versi 20 untuk menghitung uji reliabilitas. Masing-masing item akan dibandingkan dengan r_{tabel} dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Apabila $r_{11} > r_{tabel}$ (pada taraf signifikan 5% yaitu 0,396) maka dapat dikatakan item tersebut reliabel.
- 2) Apabila $r_{11} < r_{tabel}$ (pada taraf signifikan 5% yaitu 0,396) maka dapat dikatakan item tersebut tidak reliabel.

Berdasarkan pada hasil *try out* skala psikologis kreativitas belajar yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Mei 2015 pukul 08.00-09.00 WIB uji coba dilakukan kepada 25 responden dengan 55 item yang kemudian dianalisis menggunakan rumus *alpha* dengan bantuan program komputer SPSS versi 20.

Skala psikologis kreativitas belajar dengan 55 item tersebut bertaraf signifikan 5% dengan $N=25$, maka diperoleh r_{tabel} sebesar 0,396 dan nilai r_{11} sebesar 0,927. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa skala psikologis kreativitas belajar siswa yang telah dilakukan uji coba memiliki reliabilitas yang baik untuk digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian.

3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang teramat penting dalam penelitian, karena dengan analisis data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian (Nasir, 2005: 346). Dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui gambaran kreativitas belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberi layanan penguasaan konten dan untuk mengetahui adakah perbedaan kreativitas belajar siswa dalam sebelum dan sesudah diberi layanan penguasaan konten. Untuk itu teknik analisis data yang dilakukan adalah:

3.8.1 Analisis Deskriptif Prosentase

Data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan/pengukuran dapat diproses dengan dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan dapat diperoleh prosentase kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif (Arikunto, 2006: 239).

Peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui gambaran tingkatan kreativitas belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberi perlakuan berupa layanan penguasaan konten. Sehingga dapat

diketahui seberapa besar layanan penguasaan konten dapat meningkatkan kreativitas belajar. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

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

Keterangan:

P = persentase yang dicari

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor yang diharapkan

Skala psikologis kreativitas belajar menggunakan skor 1 sampai 5. Untuk menentukan panjang kelas interval kriteria kenaikan kreativitas belajar, sebagai berikut:

Persentase skor maksimum = $(5 : 5) \times 100 \% = 100 \%$

Persentase skor minimum = $(1 : 5) \times 100 \% = 20 \%$

Rentangan persentase skor = $100 \% - 20 \% = 80 \%$

Banyaknya kriteria = 5 (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi)

Panjang kelas interval = Rentang : banyaknya = $80 \% : 5 = 16 \%$

Berdasarkan perhitungan di atas maka kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Interval dan Kriteria Penilaian

Interval	Kriteria
88 % - 100 %	Sangat tinggi
71 % - 87 %	Tinggi
54 % - 70 %	Sedang
37 % - 53 %	Rendah
20 % - 36%	Sangat Rendah

3.8.2 Analisis Kuantitatif

Dalam penelitian ini menggunakan uji *t-test* karena penelitian ini merupakan statistik parametris dengan jumlah subyek 25 orang, diasumsikan akan membentuk kurve normal sehingga uji beda dilakukan dengan *t-test*. Selain itu, desain penelitian ini menggunakan *pre-test and post-test one group design* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test* (*post-tes – pre-test*)

Xd = deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subyek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1 (Arikunto, 2010: 349)

Dari hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan tabel *t-test*. Jika hasil perhitungan tersebut lebih besar dari tabel *t-test* berarti layanan penguasaan konten memberikan pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa. Cara mengambil keputusan menggunakan pendekatan dengan taraf signifikan 5% dengan ketentuan:

- 1) H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$.
- 2) H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang meningkatkan kreativitas belajar melalui layanan penguasaan konten pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi, maka dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Kreativitas belajar siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten secara keseluruhan dalam kategori sedang.
2. Kreativitas belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten secara keseluruhan dalam kategori tinggi.
3. Ada pengaruh yang signifikan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan adanya peningkatan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dibuktikan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan oleh peneliti kepada pihak SMP Negeri 2 Karangrayung, yaitu:

1. Bagi Guru BK agar memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan cara belajar kelompok dan mind mapping, digunakan oleh guru BK untuk meningkatkan kreativitas belajar.
2. Bagi peneliti lain 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. Dapat pula digunakan sebagai acuan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2005. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dasril. 2013. *Peningkatan Kompetensi Professional Dalam Aplikasi Instrumetasi Melalui Layanan Penguasaan Konten*. Vol.16. No.1.
- Depdiknas. 2003. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Puskur Balitbang.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Evan, J. R. 1994. *Berpikir Kreatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hantoro, Eri. 2010. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Pada Siswa Kelas XI IAI Di SMA PGRI 1 Sragen Tahun Ajaran 2009/2010*. Jurusan Bimbingan Konseling FIP Unnes.
- Istiqomah, Novi. 2014. *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Tamtama Kemrajen Banyumas*. Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP Unnes.
- Lestari, Farikha Wahyu. 2011. *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Mentaati Tata Tertib Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Modelling Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011*. Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP Unnes.
- Mugiarso, H. 2009. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang : UPT MKU UNNES.
- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Geramedia Widia Sarana.
- _____. 2002. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.
- Muslikah. 2010. *Peningkatan Motivasi Berprestasi Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Modeling Simbolik Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2009/2010*. Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP Unnes.
- Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Prayitno. 2012. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling (Sekolah Menengah Umum)*. Jakarta: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten*. Padang : Universitas Negeri Padang Press
- Sartono, Y. 2014. *Peningkatan Tanggungjawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Role Playing Siswa Kelas IXC SMP 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan*. Vol.16. No.2.
- Semiawan, C, Dkk. 1990. *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Di Sekolah Menengah*. Jakarta: Graha Media
- Suhesti, E. E. 2012. *Bagaimana Konselor Sekolah Bersikap?*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supriyo. 2010. *Teknik Bimbingan Klasikal*. Semarang: Swadaya Publishing.
- Sutoyo, A. 2009. *Pemahaman Individu*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Tim Pengembangan MKDK IKIP Semarang. 1993. *Bimbingan Konseling Sekolah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Tohirin. 2008. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada. Hlm. 141.
- Winkel & Hastuti, S. 2006. *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

LAMPYRAN

Lampiran 1**PANDUAN WAWANCARA**

1. Tujuan : Mengetahui kegiatan belajar siswa disekolah
2. Interviewer : Mahasiswa
3. Pelaksanaan : 25 Desember 2014
4. Aspek :
 - a. Apakah siswa berangkat tepat waktu?
 - b. Apa yang dilakukan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung?
 - c. Apakah siswa mencatat ketika guru menjelaskan?
 - d. Apa yang dilakukan siswa selama jam istirahat?
 - e. Apakah siswa disiplin dalam mengumpulkan tugas?
 - f. Apakah siswa suka pergi ke perpustakaan?

Lampiran 2

Analisis per Butir Masalah
Kelas VIII H SMP NEGERI 2 KARANGRAYUNG

No	BIDANG BELAJAR	N	%	Kriteria
1	Saya belajar kalau ada ulangan	9	36%	D
2	Saya belajar tidak teratur waktunya	22	88%	E
3	Saya belajar hanya waktu malam hari	6	24%	B
4	Saya belajar hanya waktu siang hari	8	32%	D
5	Saya sukar memusatkan perhatian waktu belajar di rumah	5	20%	C
6	Saya sukar memusatkan perhatian waktu mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas	4	16%	B
7	Saya sukar mengingat pelajaran yang telah dihafal	11	44%	D
8	Saya sulit memulai belajar	3	12%	B
9	Kalau belajar saya sering mengantuk	8	32%	D
10	Saya sering merasa malas belajar	21	84%	E
11	Saya sering merasa terganggu saudara ketika belajar	2	8%	A
12	Saya belajar dengan cara menghafal	10	40%	D
13	Saya belajar dengan cara membayangkan	5	20%	C
14	Saya belajar dengan cara membuat ringkasan	9	36%	D
15	Saya tidak dapat menerapkan cara belajar yang baik	15	60%	E
16	Saya sering menyalin PR teman	10	40%	D
17	Saya sering memperoleh nilai di bawah KKM setiap ulangan	3	12%	B
18	Saya masih terbawa dengan cara belajar ketika SD	15	60%	E
19	Beberapa mata pelajaran saya anggap tidak penting	4	16%	B
20	Saya sering datang terlambat	4	16%	B
21	Saya sering absen (tidak masuk sekolah)	0	0%	A
22	Tidak ada teman yang saya sukai untuk belajar bersama	10	40%	D
23	Saya sering tidak dapat menyelesaikan tugas sekolah	11	44%	D
24	Catatan pelajaran tidak lengkap dan tidak teratur	20	80%	E
25	Saya sering takut/cemas menghadapi ulangan	10	40%	D
26	Saya tidak suka belajar	12	48%	D
27	Saya tidak tertarik dengan buku-buku pelajaran	7	28%	C
28	Saya sering mendapat nilai rendah	5	20%	C
29	Saya tidak senang belajar bersama (belajar kelompok)	10	40%	D
30	Sulit mengerti isi buku pelajaran yang saya baca	16	64%	E

Lampiran 3

Kisi-kisi Instrumen Hasil *Try Out*

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
			+	-
Kreativitas Belajar Siswa	1. Kelancaran Berpikir	1.4 Mengajukan banyak pertanyaan dan menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan,	1,2,3	5
		1.5 Mempunyai banyak gagasan dan lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya	6,7,8	9
		1.6 Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi	10, 11	12,13
	2. Berpikir Luwes	2.4 Memberikan berbagai penafsiran terhadap suatu masalah	14,15, 16	17
2.5 Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda yang diberikan orang lain		18,19, 20		
2.6 Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan berbagai cara yang berbeda untuk menyelesaikannya		21,22, 23	24,25	
3. Berpikir orisinal	3.4 Memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain	26,27, 28	29,30	
	3.5 Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru	31,32, 33	34	
	3.6 Memiliki cara berpikir yang lain daripada yang lain	35, 36	37,38	
4. Elaborasi	4.3 Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci	39,40, 41		
	4.4 Mengembangkan gagasan orang lain dan menambahkan sesuatu terhadap gambarannya sendiri maupun orang lain	41,42, 43	44,45	

Lampiran 4

INSTRUMEN SKALA PSIKOLOGIS KREATIVITAS BELAJAR (*Try Out*)

A. Pengantar

Pernyataan dalam skala psikologis kreativitas belajar siswa ini disusun dalam rangka pembuatan skripsi. Skala psikologis kreativitas belajar ini digunakan untuk memperoleh informasi empiris secara deskriptif tentang kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung, Purwodadi. Kesediaan anda dalam mengisi skala psikologis kreativitas belajar ini sangat besar membantu kami karena membantu tujuan penelitian ini. Anda dimohon agar mengisi skala psikologis kreativitas belajar ini dengan jujur, sesuai pilihan anda dan kondisi anda pada saat ini.

Anda tidak perlu khawatir karena jawaban skala psikologis anda akan dirahasiakan. Jawaban yang anda isi tidak bersifat benar dan salah. Skala psikologis kreativitas belajar ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai anda. Isilah identitas anda dengan lengkap pada tempat yang telah disediakan sebelum mengerjakan skala psikologis ini.

B. Identitas Diri

Nama :

Kelas :

No. Absen :

C. Cara Mengerjakan

Dibawah ini terdapat 55 pernyataan dan pada setiap pernyataan diikuti dengan pilihan jawaban. Cara menjawab skala psikologis kreativitas belajar ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan keadaan atau kondisi anda. Adapun alternatif jawabannya adalah sebagai berikut:

- SL : **Selalu**, dimaksudkan apabila anda tiap kali melakukan aktivitas tersebut.
- SR : **Sering**, dimaksudkan apabila anda melakukan aktivitas ini dengan frekuensi lebih banyak namun tidak tiap kali.
- KD : **Kadang-kadang**, dimaksudkan apabila anda melakukan pada saat tertentu sesuai dengan kebutuhan tetapi frekuensi tidak banyak.
- JR : **Jarang**, dimaksudkan apabila anda melakukan aktivitas tersebut pada saat tertentu.
- TP : **Tidak Pernah**, dimaksudkan apabila anda sama sekali tidak melakukan aktivitas tersebut.

Contoh:

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu	√				

Keterangan :

Jika anda beri tanda cek (√) dibawah kolom “SL” seperti pada contoh diatas maka jawaban yang anda pilih adalah selalu anda lakukan saat ini.

SELAMAT MENGERJAKAN ☺

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya mengajukan pertanyaan ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya					
2	Saya mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru					
3	Saya mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
4	Saya lebih lambat dari teman-teman yang lain dalam mengerjakan tugas					
5	Saya mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru					
6	Saya berani maju kedepan kelas ketika guru memberikan tugas untuk mengerjakan soal					
7	Saya mengacungkan tangan ketika guru memberikan pertanyaan tentang materi pelajaran					
8	Saya mengemukakan pendapat dalam kegiatan diskusi					
9	Saya tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang sulit					
10	Saya lebih suka duduk diam dalam mengikuti kegiatan belajar					
11	Saya bertanya jika ada materi yang belum saya pahami kepada guru					
12	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu walaupun belum terselesaikan					
13	Saya menyelesaikan tugas sendiri sebisa dan semampu saya					
14	Saya takut ketika disuruh mengerjakan soal didepan kelas					
15	Saya merasa masa bodoh ketika tidak memahami materi pelajaran yang telah disampaikan					
16	Saya mampu memberikan berbagai alternatif jawaban ketika kegiatan diskusi					
17	Saya mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dikelas					
18	Saya mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas					
19	Saya malas membaca materi pelajaran					
20	Saya tidak pernah menggunakan waktu luang saya untuk membaca					
21	Saya berdiskusi dengan teman tentang materi pelajaran diwaktu istirahat					
22	Saya berdiskusi dengan teman sekelas apabila ada materi yang kurang dipahami					
23	Saya memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran					
24	Jika ada hal baru dari orang lain saya					

	langsung terima tanpa ada pertimbangan					
25	Saya tidak menyukai teman yang tidak sependapat dengan saya					
26	Saya menambah pengetahuan tentang materi yang disampaikan melalui browsing di internet					
27	Saya terus mengulang mengerjakan soal jika belum menemukan jawabannya					
28	Saya meluangkan waktu di malam hari untuk mempelajari materi yang akan diberikan esok hari					
29	Saya mencontek teman saat ragu menjawab soal					
30	Saya hanya belajar jika akan ada ulangan saja					
31	Saya mempelajari kembali materi pelajaran sepulang sekolah					
32	Saya mencoba membuat latihan soal dari materi yang diterangkan oleh guru					
33	Saya membuat catatan dengan kombinasi warna sehingga lebih mudah dipahami					
34	Saya suka menunda pekerjaan					
35	Saya hanya mengerjakan tugas setelah diperintah					
36	Saya membaca materi pelajaran terlebih dahulu sebelum pelajaran dimulai					
37	Saya dapat belajar dengan baik jika dengan membuat catatan					
38	Saya meneliti kembali tugas yang selesai dikerjakan					
39	Waktu belajar saya habis untuk bermain					
40	Saya belum menemukan cara belajar yang sesuai dengan kemampuan saya					
41	Saya membuat kalender belajar yang berisikan catatan tugas					
42	Saya membutuhkan referensi buku lebih dari satu					
43	Saya meluangkan waktu untuk belajar dipustakaaan					
44	Saya tidak dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan teman					
45	Putus asa jika tidak dapat mengerjakan tugas					
46	Tidak puas dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga saya menambah referensi dengan membaca buku dipustakaaan					
47	Saya mampu menyelesaikan kesulitan yang ada dalam belajar					
48	Saya yakin dengan apa yang saya kerjakan					
49	Saya hanya mengandalkan buku yang					

	diberikan sekolah					
50	Saya kesulitan dalam memahami materi yang baru saya temui					
51	Bisa menyelesaikan masalah sendiri tanpa bantuan dari teman					
52	Mampu belajar dengan mudah dengan metode belajar yang saya buat sendiri					
53	Saya percaya diri ketika menyampaikan pendapat					
54	Saya hanya bisa bekerja secara kelompok					
55	Saya bingung jika banyak buku yang harus saya pelajari					

Lampiran 5

Instrumen Skala Psikologis Kreativitas Belajar Setelah *Try Out*

A. Pengantar

Pernyataan dalam skala psikologis kreativitas belajar siswa ini disusun dalam rangka pembuatan skripsi. Skala psikologis kreativitas belajar ini digunakan untuk memperoleh informasi empiris secara deskriptif tentang kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung, Purwodadi. Kesediaan anda dalam mengisi skala psikologis kreativitas belajar ini sangat besar membantu kami karena membantu tujuan penelitian ini. Anda dimohon agar mengisi skala psikologis kreativitas belajar ini dengan jujur, sesuai pilihan anda dan kondisi anda pada saat ini.

Anda tidak perlu khawatir karena jawaban skala psikologis anda akan dirahasiakan. Jawaban yang anda isi tidak bersifat benar dan salah. Skala psikologis kreativitas belajar ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai anda. Isilah identitas anda dengan lengkap pada tempat yang telah disediakan sebelum mengerjakan skala psikologis ini.

B. Identitas Diri

Nama :

Kelas :

No. Absen :

C. Cara Mengerjakan

Dibawah ini terdapat 45 pernyataan dan pada setiap pernyataan diikuti dengan pilihan jawaban. Cara menjawab skala psikologis kreativitas belajar ini dengan memberikan tanda cek (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan keadaan atau kondisi anda. Adapun alternatif jawabannya adalah sebagai berikut:

- SL : **Selalu**, dimaksudkan apabila anda tiap kali melakukan aktivitas tersebut.
- SR : **Sering**, dimaksudkan apabila anda melakukan aktivitas ini dengan frekuensi lebih banyak namun tidak tiap kali.
- KD : **Kadang-kadang**, dimaksudkan apabila anda melakukan pada saat tertentu sesuai dengan kebutuhan tetapi frekuensi tidak banyak.
- JR : **Jarang**, dimaksudkan apabila anda melakukan aktivitas tersebut pada saat tertentu.
- TP : **Tidak Pernah**, dimaksudkan apabila anda sama sekali tidak melakukan aktivitas tersebut.

Contoh:

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu	\checkmark				

Keterangan :

Jika anda beri tanda cek (\checkmark) dibawah kolom "SL" seperti pada contoh diatas maka jawaban yang anda pilih adalah selalu anda lakukan saat ini.

SELAMAT MENGERJAKAN ☺

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya mengajukan pertanyaan ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya					
2	Saya mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru					
3	Saya mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
4	Saya mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru					
5	Saya berani maju kedepan kelas ketika guru memberikan tugas untuk mengerjakan soal					
6	Saya mengacungkan tangan ketika guru memberikan pertanyaan tentang materi pelajaran					
7	Saya mengemukakan pendapat dalam kegiatan diskusi					
8	Saya tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang sulit					
9	Saya bertanya jika ada materi yang belum saya pahami kepada guru					
10	Saya menyelesaikan tugas sendiri sebisa dan semampu saya					
11	Saya takut ketika disuruh mengerjakan soal didepan kelas					
12	Saya merasa masa bodoh ketika tidak memahami materi pelajaran yang telah disampaikan					
13	Saya mampu memberikan berbagai alternatif jawaban ketika kegiatan diskusi					
14	Saya mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dikelas					
15	Saya mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas					
16	Saya malas membaca materi pelajaran					
17	Saya berdiskusi dengan teman tentang materi pelajaran diwaktu istirahat					
18	Saya berdiskusi dengan teman sekelas apabila ada materi yang kurang dipahami					
19	Saya memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran					
20	Saya menambah pengetahuan tentang materi yang disampaikan melalui browsing di internet					
21	Saya terus mengulang mengerjakan soal jika belum menemukan jawabannya					
22	Saya meluangkan waktu dimalam hari untuk mempelajari materi yang akan diberikan esok hari					
23	Saya mencontek teman saat ragu menjawab					

	soal					
24	Saya hanya belajar jika akan ada ulangan saja					
25	Saya mempelajari kembali materi pelajaran sepulang sekolah					
26	Saya mencoba membuat latihan soal dari materi yang diterangkan oleh guru					
27	Saya membuat catatan dengan kombinasi warna sehingga lebih mudah dipahami					
28	Saya suka menunda pekerjaan					
29	Saya hanya mengerjakan tugas setelah diperintah					
30	Saya membaca materi pelajaran terlebih dahulu sebelum pelajaran dimulai					
31	Saya dapat belajar dengan baik jika dengan membuat catatan					
32	Saya meneliti kembali tugas yang selesai dikerjakan					
33	Waktu belajar saya habis untuk bermain					
34	Saya membuat kalender belajar yang berisikan catatan tugas					
35	Saya meluangkan waktu untuk belajar dipergustakaan					
36	Saya tidak dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan teman					
37	Putus asa jika tidak dapat mengerjakan tugas					
38	Tidak puas dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga saya menambah referensi dengan membaca buku dipergustakaan					
39	Saya mampu menyelesaikan kesulitan yang ada dalam belajar					
40	Saya yakin dengan apa yang saya kerjakan					
41	Bisa menyelesaikan masalah sendiri tanpa bantuan dari teman					
42	Mampu belajar dengan mudah dengan metode belajar yang saya buat sendiri					
43	Saya percaya diri ketika menyampaikan pendapat					
44	Saya hanya bisa bekerja secara kelompok					
45	Saya bingung jika banyak buku yang harus saya pelajari					

piran 6

Lampiran 7

Correlations

	jumlah
VAR00001 Pearson Correlation	.429 [†]
Sig. (2-tailed)	.032
N	25
VAR00002 Pearson Correlation	.613 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.001
N	25
VAR00003 Pearson Correlation	.620 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.001
N	25
VAR00004 Pearson Correlation	.133
Sig. (2-tailed)	.525
N	25
VAR00005 Pearson Correlation	.468 [†]
Sig. (2-tailed)	.018
N	25
VAR00006 Pearson Correlation	.524 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.007
N	25
VAR00007 Pearson Correlation	.451 [†]
Sig. (2-tailed)	.024
N	25
VAR00008 Pearson Correlation	.562 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.003
N	25
VAR00009 Pearson Correlation	.632 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.001
N	25
VAR00010 Pearson Correlation	-.098
Sig. (2-tailed)	.642
N	25

VAR00011 Pearson Correlation	.648 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.000
N	25
VAR00012 Pearson Correlation	.074
Sig. (2-tailed)	.727
N	25
VAR00013 Pearson Correlation	.427 [†]
Sig. (2-tailed)	.033
N	25
VAR00014 Pearson Correlation	.494 [†]
Sig. (2-tailed)	.012
N	25
VAR00015 Pearson Correlation	.398 [†]
Sig. (2-tailed)	.049
N	25
VAR00016 Pearson Correlation	.471 [†]
Sig. (2-tailed)	.018
N	25
VAR00017 Pearson Correlation	.428 [†]
Sig. (2-tailed)	.033
N	25
VAR00018 Pearson Correlation	.502 [†]
Sig. (2-tailed)	.011
N	25
VAR00019 Pearson Correlation	.477 [†]
Sig. (2-tailed)	.016
N	25
VAR00020 Pearson Correlation	.101
Sig. (2-tailed)	.632
N	25
VAR00021 Pearson Correlation	.430 [†]
Sig. (2-tailed)	.032
N	25
VAR00022 Pearson Correlation	.716 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.000
N	25

VAR00023	Pearson Correlation	.608**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	25
VAR00024	Pearson Correlation	.144
	Sig. (2-tailed)	.491
	N	25
VAR00025	Pearson Correlation	-.011
	Sig. (2-tailed)	.958
	N	25
VAR00026	Pearson Correlation	.515**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	25
VAR00027	Pearson Correlation	.456 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.022
	N	25
VAR00028	Pearson Correlation	.475 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.016
	N	25
VAR00029	Pearson Correlation	.796**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
VAR00030	Pearson Correlation	.489 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	25
VAR00031	Pearson Correlation	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
VAR00032	Pearson Correlation	.462 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.020
	N	25
VAR00033	Pearson Correlation	.588**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	25
VAR00034	Pearson Correlation	.416 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.039
	N	25

VAR00035	Pearson Correlation	.445 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	25
VAR00036	Pearson Correlation	.772**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
VAR00037	Pearson Correlation	.499 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	25
VAR00038	Pearson Correlation	.875**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
VAR00039	Pearson Correlation	.618**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	25
VAR00040	Pearson Correlation	.209
	Sig. (2-tailed)	.317
	N	25
VAR00041	Pearson Correlation	.423 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.035
	N	25
VAR00042	Pearson Correlation	.236
	Sig. (2-tailed)	.256
	N	25
VAR00043	Pearson Correlation	.771**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
VAR00044	Pearson Correlation	.645**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
VAR00045	Pearson Correlation	.521**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	25
VAR00046	Pearson Correlation	.633**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	25

VAR00047	Pearson Correlation	.422 [*]
	Sig. (2-tailed)	.036
	N	25
VAR00048	Pearson Correlation	.433 [*]
	Sig. (2-tailed)	.031
	N	25
VAR00049	Pearson Correlation	.218
	Sig. (2-tailed)	.295
	N	25
VAR00050	Pearson Correlation	.199
	Sig. (2-tailed)	.341
	N	25
VAR00051	Pearson Correlation	.572 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	25
VAR00052	Pearson Correlation	.750 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
VAR00053	Pearson Correlation	.696 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	25
VAR00054	Pearson Correlation	.418 [*]
	Sig. (2-tailed)	.038
	N	25
VAR00055	Pearson Correlation	.406 [*]
	Sig. (2-tailed)	.044
	N	25
<u>jumlah</u>	Pearson Correlation	1

Sig. (2-tailed)	
N	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.927	55

Lampiran 8

Responden	INDIKATOR																				Jumlah																								
	Kecelakaan Berhik					Berpikar Lawes					Berpikar Orsani					Ekaborasi																													
	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5																				
R-1	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3																			
R-2	4	4	2	3	4	3	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3																	
R-3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	2	3	4	2	3	4	3	3																
R-4	5	3	5	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3																
R-5	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	2	3	2	4	3																
R-6	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	2	4	4	3	3	2	4	2	3	3	3	4																
R-7	3	4	3	2	3	4	3	4	3	5	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	4																
R-8	3	3	3	3	3	4	3	4	4	5	3	4	4	3	3	3	5	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4																
R-9	3	3	4	3	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	3	2	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3																
R-10	3	3	4	4	3	3	4	3	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3																
R-11	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3																
R-12	3	3	5	4	2	5	3	2	3	4	4	3	1	2	3	4	3	1	1	3	4	2	5	4	3	1	4	4	3																
R-13	3	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	1	3	2															
R-14	3	5	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3															
R-15	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	4	4	3	2	4	3	2	4	3	4															
R-16	3	3	2	4	3	3	3	3	5	3	3	5	2	5	4	2	1	2	3	1	3	5	2	4	3	2	4	3	3	4															
R-17	3	5	3	5	3	3	4	5	3	2	4	5	4	5	4	3	3	5	4	3	3	5	5	3	3	4	5	5	3	4															
R-18	2	4	3	3	3	4	4	5	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	3	3	2	3	3															
R-19	2	4	3	3	3	4	4	5	3	5	3	4	5	2	2	5	2	3	5	3	2	3	5	3	3	5	3	2	5	3															
R-20	3	4	4	3	2	3	4	3	5	4	2	5	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	2	4	3	2	3	2	3	2															
R-21	3	4	5	3	4	2	3	3	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	4	4	2	3	4	3	4															
R-22	2	4	5	3	3	4	4	5	3	5	3	4	2	5	3	2	5	2	2	3	5	3	5	3	5	3	5	3	2	5															
R-23	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3															
R-24	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	5	3	3	4	3	4	3	3	1	4	3	2	4															
R-25	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	4															
Jumlah	77	86	97	77	85	73	91	81	85	91	87	94	81	94	100	98	71	85	102	74	90	89	85	88	69	69	67	89	86	88	94	97	89	69	59	93	90	69	74	95	72	84	88	94	80
Total																															656														
																															1057														
																															1059														
																															656														
																															3796														

Lampiran 9

Data Hasil *Pretest* Skala Psikologis Kreativitas Belajar per Indikator

No	Responden	Kelancaran Berfikir			Berfikir Luwes			Berfikir Orisinal			Elaborasi		
		Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria
1	R-1	36	60%	S	43	72%	T	43	66%	S	25	63%	S
2	R-2	40	67%	S	39	65%	S	40	62%	S	23	58%	S
3	R-3	44	73%	T	42	70%	S	43	66%	S	26	65%	S
4	R-4	45	75%	T	42	70%	S	46	71%	T	28	70%	S
5	R-5	39	65%	S	40	67%	S	42	65%	S	22	55%	S
6	R-6	44	73%	T	43	72%	T	42	65%	S	25	63%	S
7	R-7	40	67%	S	42	70%	S	39	60%	S	24	60%	S
8	R-8	42	70%	S	46	77%	T	45	69%	S	29	73%	T
9	R-9	42	70%	S	40	67%	S	44	68%	S	27	68%	S
10	R-10	46	77%	T	43	72%	T	47	72%	T	27	68%	S
11	R-11	39	65%	S	44	73%	T	40	62%	S	27	68%	S
12	R-12	41	68%	S	41	68%	S	36	55%	S	27	68%	S
13	R-13	30	50%	R	31	52%	R	35	54%	S	21	53%	R
14	R-14	43	72%	T	45	75%	T	46	71%	T	28	70%	S
15	R-15	40	67%	S	44	73%	T	45	69%	S	26	65%	S
16	R-16	38	63%	S	44	73%	T	35	54%	S	26	65%	S
17	R-17	46	77%	T	50	83%	T	48	74%	T	36	90%	ST
18	R-18	40	67%	S	43	72%	T	39	60%	S	24	60%	S
19	R-19	46	77%	T	43	72%	T	48	74%	T	28	70%	S
20	R-20	39	65%	S	40	67%	S	42	65%	S	22	55%	S
21	R-21	40	67%	S	38	63%	S	43	66%	S	33	83%	T
22	R-22	46	77%	T	43	72%	T	48	74%	T	28	70%	S
23	R-23	36	60%	S	43	72%	T	43	66%	S	25	63%	S
24	R-24	43	72%	T	44	73%	T	42	65%	S	26	65%	S
25	R-25	39	65%	S	44	73%	T	38	58%	S	23	58%	S
	Total	1024	68%	S	1057	70%	T	1059	65%	S	656	66%	S

Lampiran 11

Data Hasil *Posttest* Skala Psikologis Kreativitas Belajar per Indikator

No	Responden	Kelancaran Berfikir			Berfikir Luwes			Berfikir Orisinal			Elaborasi		
		Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria
1	R-1	42	70%	S	43	72%	T	44	68%	S	28	70%	S
2	R-2	41	68%	S	42	70%	S	46	71%	T	28	70%	S
3	R-3	46	77%	T	48	80%	T	49	75%	T	31	78%	T
4	R-4	49	82%	T	43	72%	T	44	68%	S	31	78%	T
5	R-5	44	73%	T	47	78%	T	46	71%	T	27	68%	S
6	R-6	39	65%	S	48	80%	T	57	88%	ST	31	78%	T
7	R-7	42	70%	S	42	70%	S	47	72%	T	30	75%	T
8	R-8	41	68%	S	49	82%	T	47	72%	T	26	65%	S
9	R-9	42	70%	S	50	83%	T	47	72%	T	32	80%	T
10	R-10	44	73%	T	46	77%	T	50	77%	T	32	80%	T
11	R-11	40	67%	S	43	72%	T	47	72%	T	27	68%	S
12	R-12	40	67%	S	46	77%	T	51	78%	T	30	75%	T
13	R-13	43	72%	T	44	73%	T	44	68%	S	29	73%	T
14	R-14	43	72%	T	50	83%	T	47	72%	T	30	75%	T
15	R-15	44	73%	T	47	78%	T	46	71%	T	28	70%	S
16	R-16	51	85%	T	52	87%	T	53	82%	T	32	80%	T
17	R-17	50	83%	T	54	90%	ST	57	88%	ST	35	88%	ST
18	R-18	40	67%	S	42	70%	S	50	77%	T	30	75%	T
19	R-19	46	77%	T	45	75%	T	49	75%	T	27	68%	S
20	R-20	45	75%	T	42	70%	S	52	80%	T	27	68%	S
21	R-21	43	72%	T	40	67%	S	46	71%	T	28	70%	S
22	R-22	46	77%	T	51	85%	T	45	69%	S	29	73%	T
23	R-23	44	73%	T	46	77%	T	51	78%	T	28	70%	S
24	R-24	43	72%	T	48	80%	T	44	68%	S	28	70%	S
25	R-25	46	77%	T	50	83%	T	50	77%	T	32	80%	T
Jumlah		1094	73%	T	1158	77%	T	1209	74%	T	736	74%	T

Lampiran 12

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SETELAH MENGIKUTI
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN**

No	Responden	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>			Kenaikan (%)
		Jumlah	%	Kriteria	Jumlah	%	Kriteria	
1	R-1	147	65,33%	S	157	69,78%	S	4,44%
2	R-2	142	63,11%	S	157	69,78%	S	6,67%
3	R-3	155	68,89%	S	174	77,33%	T	8,44%
4	R-4	161	71,56%	T	167	74,22%	T	2,67%
5	R-5	143	63,56%	S	164	72,89%	T	9,33%
6	R-6	154	68,44%	S	175	77,78%	T	9,33%
7	R-7	145	64,44%	S	161	71,56%	T	7,11%
8	R-8	162	72,00%	T	163	72,44%	T	0,44%
9	R-9	153	68,00%	S	171	76,00%	T	8,00%
10	R-10	163	72,44%	T	172	76,44%	T	4,00%
11	R-11	150	66,67%	S	157	69,78%	S	3,11%
12	R-12	145	64,44%	S	167	74,22%	T	9,78%
13	R-13	117	52,00%	R	160	71,11%	T	19,11%
14	R-14	162	72,00%	T	170	75,56%	T	3,56%
15	R-15	155	68,89%	S	165	73,33%	T	4,44%
16	R-16	143	63,56%	S	188	83,56%	T	20,00%
17	R-17	180	80,00%	T	196	87,11%	ST	7,11%
18	R-18	146	64,89%	S	162	72,00%	T	7,11%
19	R-19	165	73,33%	T	167	74,22%	T	0,89%
20	R-20	143	63,56%	S	166	73,78%	T	10,22%
21	R-21	154	68,44%	S	157	69,78%	S	1,33%
22	R-22	165	73,33%	T	171	76,00%	T	2,67%
23	R-23	147	65,33%	S	169	75,11%	T	9,78%
24	R-24	155	68,89%	S	163	72,44%	T	3,56%
25	R-25	144	64,00%	S	178	79,11%	T	15,11%
Total		3796	67,48%	S	4197	74,61%	T	7,13%

Lampiran 13

HASIL UJI NORMALITAS DATA

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	posttest
N		25	25
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	152.7600	166.9600
	Std. Deviation	12.93020	9.54149
Most Extreme Differences	Absolute	.163	.178
	Positive	.151	.178
	Negative	-.163	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		.813	.892
Asymp. Sig. (2-tailed)		.523	.404

a. Test distribution is Normal.

Hasil uji normalitas sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan menggunakan program komputer SPSS diperoleh nilai data signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,523 dan data *posttest* sebesar 0,404 yang melebihi 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa menunjukkan data berdistribusi normal sehingga dalam penelitian ini dapat menggunakan statistik parametrik yaitu uji *t-test*.

Lampiran 14

HASIL UJI HIPOTESIS (*t-test*)

Responden	Pre-test	Post-test	d	Xd	Xd ²
R-1	147	157	10	-6,04	36,4816
R-2	142	157	15	-1,04	1,0816
R-3	155	174	19	2,96	8,7616
R-4	161	167	6	-10,04	100,802
R-5	143	164	21	4,96	24,6016
R-6	154	175	21	4,96	24,6016
R-7	145	161	16	-0,04	0,0016
R-8	162	163	1	-15,04	226,202
R-9	153	171	18	1,96	3,8416
R-10	163	172	9	-7,04	49,5616
R-11	150	157	7	-9,04	81,7216
R-12	145	167	22	5,96	35,5216
R-13	117	160	43	26,96	726,842
R-14	162	170	8	-8,04	64,6416
R-15	155	165	10	-6,04	36,4816
R-16	143	188	45	28,96	838,682
R-17	180	196	16	-0,04	0,0016
R-18	146	162	16	-0,04	0,0016
R-19	165	167	2	-14,04	197,122
R-20	143	166	23	6,96	48,4416
R-21	154	157	3	-13,04	170,042
R-22	165	171	6	-10,04	100,802
R-23	147	169	22	5,96	35,5216
R-24	155	163	8	-8,04	64,6416
R-25	144	178	34	17,96	322,562
Jumlah	3796	4197	401		3198,96
Rata-rata	151,84	167,88	16,04		

Keterangan:

d = Selisih data awal dan akhir

Md = Rata-rata dari d

Xd = d – Md

X²d = Kuadrat dari d

Diketahui :

$$Md = 16,04$$

$$\sum X^2 d = 3198,96$$

$$N = 25$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{16}{\sqrt{\frac{3198,96}{25(24-1)}}} = \frac{16}{5,3316} = \frac{16}{2,3090} = 6,929$$

$t_{\text{tabel}} = 2,064$ pada taraf signifikan 0,05

Jadi, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 6,929 > 2,064$

Lampiran 15**PEDOMAN OBSERVASI**

- A. Tujuan : mengetahui yang dilakukan siswa selama pemberian layanan
- B. Observer : Siswa kelas VIII H
- C. Observee : Guru BK
- D. Pelaksanaan :
- E. Aspek-aspek :
1. Kelancaran Berpikir
 - a) Mengajukan banyak pertanyaan dan menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan
 - b) Mempunyai banyak gagasan dan lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya
 - c) Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi
 2. Berpikir Luwes
 - a) Memberikan berbagai penafsiran terhadap suatu masalah
 - b) Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda yang diberikan orang lain
 - c) Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan berbagai cara yang berbeda untuk menyelesaikannya
 3. Berpikir Orisinal
 - a) Memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain
 - b) Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru
 - c) Memiliki cara berpikir yang lain daripada yang lain
 4. Elaborasi
 - a) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci
 - b) Mengembangkan gagasan orang lain dan menambahkan sesuatu terhadap gambarannya sendiri maupun orang lain

Lampiran 16

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

1. Topik Bahasan : Motivasi belajar
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, pemeliharaan, dan Pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII H
7. Waktu Penyelenggaraan : 19 Juni 2015
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII H
9. Metode : Ceramah bimbingan, dan Tanya jawab
10. Tujuan Layanan :
 1. Siswa mampu memahami pentingnya memiliki motivasi belajar
 2. Siswa mampu mendiskripsikan hal-hal yang berhubungan dengan motivasi belajar
11. Materi : **Materi lengkap terlampir**
12. Uraian Kegiatan/Skenario :
 - a. Kegiatan pendahuluan :
 - 1) Menyampaikan salam pembuka
 - 2) Melakukan apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan layanan
 - b. Kegiatan Inti :
 - 1) Mengamati (learning To know) →Berpikir
 - a) Menyampaikan materi

- b) Menggunakan media sebagai alat bantu supaya siswa lebih mampu dan memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang disampaikan
 - 2) Menanya (learning To know) → Merasa
 - a) Mengajak siswa untuk ikut aktif dalam membahas materi
 - b) Mengajak siswa untuk memahami dirinya agar nantinya dapat lebih bias memiliki batasan dalam berteman dengan baik
 - 3) Mengumpulkan Informasi (learning To know)→Bersikap
 - a) Mengajak siswa untuk memahami dirinya
 - b) Membimbing siswa agar terlibat dalam memunculkan ide/gagasan
 - 4) Mengasosiasi (Learning to do)→Bertindak
 - a) Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari siswa
 - b) Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menganalisa tugas yang diberikan
 - 5) Mengkomunikasikan (learning To Live Together)→Bertanggungjawab
 - a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keaktifan siswa
 - b) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum berpartisipasi aktif
 - c. Kegiatan Penutup :
 - 1) Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
 - 2) Menutup pertemuan dengan memberikan sedikit refleksi
 - 3)Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan lainnya dan/atau pemberian tugas
 - 4)Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :
- a. Sumber :
 - 1) Sardiman, A,M. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.

2) Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*.

Jakarta: Rineka Cipta.

- b. Media: kertas
- c. Alat : spidol, white board

14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses

a. Penilaian Hasil Laiseg : **Laiseg**

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

b. Penilaian proses

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

15. Catatan Khusus :

.....

Mengetahui,
 Guru BK

Dra Siti Manisah

Semarang, Juni 2015
 Peneliti

Endah Setyaningrum

Motivasi Belajar

A. Pengertian Motivasi Belajar

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

B. Cara-cara meningkatkan motivasi belajar

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

C. Ciri-ciri motivasi

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

selesai). 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai). 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya). 4) Lebih senang bekerja mandiri. 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif). 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

D. Fungsi motivasi belajar

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

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

1. Topik Bahasan : Good Habits (Kebiasaan Baik dan Daftar Kegiatan Sehari-hari)
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, pemeliharaan, dan pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII H
7. Waktu Penyelenggaraan : 20 Juni 2015
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII H
9. Metode : Ceramah bimbingan,
10. Tujuan Layanan : Siswa mampu memiliki kebiasaan baik dengan membuat prioritas dari kegiatan sehari-harinya.
11. Materi : **Materi lengkap terlampir**
12. Uraian Kegiatan/Skenario :
 - a. Kegiatan pendahuluan :
 - 1) Menyampaikan salam pembuka
 - 2) Melakukan apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan layanan
 - b. Kegiatan Inti :
 - 1) Mengamati (learning To know) →Berpikir
 - a) Menyampaikan materi
 - b) Menggunakan media sebagai alat bantu supaya siswa lebih mampu dan memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang disampaikan
 - 2) Menanya (learning To know) → Merasa
 - a) Mengajak siswa untuk ikut aktif dalam membahas materi
 - b) Mengajak siswa untuk memahami dirinya agar nantinya dapat

lebih bias memiliki batasan dalam berteman dengan baik

- 3) Mengumpulkan Informasi (learning To know)→Bersikap
 - a) Mengajak siswa untuk memahami dirinya
 - b) Membimbing siswa agar terlibat dalam memunculkan ide/gagasan
 - 4) Mengasosiasi (Learning to do)→Bertindak
 - a) Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari siswa
 - b) Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menganalisa tugas yang diberikan
 - 5) Mengkomunikasikan (learning To Live Together)→Bertanggungjawab
 - a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keaktifan siswa
 - b) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum berpartisipasi aktif
- c. Kegiatan Penutup :
- 1) Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
 - 2) Menutup pertemuan dengan memberikan sedikit refleksi
 - 3) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan lainnya dan/atau pemberian tugas
 - 4) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan

13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :

a. Sumber :

- 1) [http://www.telaga.org/audio/membentuk kebiasaan baik](http://www.telaga.org/audio/membentuk_kebiasaan_baik). Diunduh pada tanggal 8 september 2014.
- 2) <http://www.ayahbunda.co.id/Artikel/balita/psikologi/menanamkan.kebiasaan.baik.sejak.dini/001/007/514/1/1>. Diunduh pada tanggal 18 september 2014.

b. Media: kertas

c. Alat : spidol, white board

14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses

- a. Penilaian Hasil Laiseg : **Laiseg**
- 1) Pengetahuan (*Understanding*)
 - 2) Sikap/perasaan positif (*Comfortable*)
 - 3) ketrampilan/rencana kegiatan (*Action*)

b. Penilaian proses

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

15. Catatan Khusus :

.....

Mengetahui,
 Guru BK

Dra Siti Manisah

Semarang, Juni 2015
 Peneliti

Endah Setyaningrum

GOOD HABITS (KEBIASAAN BAIK)

Good Habits (kebiasaan baik) adalah sesuatu yang sering dilakukan yang mempunyai nilai positif (baik). Betapa pentingnya mempunyai kebiasaan baik. Seseorang dapat mahir dalam suatu bidang karena mempunyai kebiasaan melakukan hal tersebut. Ternyata begitu pentingnya mempunyai kebiasaan yang baik. Pembentukan kebiasaan bisa dilakukan melalui beberapa cara misalnya:

- a. Melakukan trial and error atau coba-coba, lalu suatu ketika karena dari eksperimen-eksperimen, terjadi suatu pembentukan tingkah laku dalam hal ini kebiasaan tertentu.
- b. Kebiasaan juga terbentuk melalui contoh yang dikagumi atau diidolakan.
- c. Kebiasaan terbentuk melalui dukungan, pujian dan penghargaan dari orang lain.
- d. Kebiasaan terbentuk melalui latihan terus-menerus.

Menilik contoh-contoh berikut, tampaknya kebiasaan adalah sesuatu yang dipelajari. Lalu adakah peran faktor bawaan di sini?

1. Ada, dalam arti faktor bawaan dapat mempercepat, memperkuat atau justru menyulitkan terbentuknya suatu kebiasaan tertentu. Contoh: melatih diri untuk tekun sulit dilakukan oleh orang yang tidak mudah berkonsentrasi, melatih diri untuk bertindak dengan cepat dan efisien tidak mudah bagi orang yang energinya terbatas atau lemah fisiknya.
2. Faktor bawaan sering menyebabkan kita terpatok pada batasan-batasan yang menyulitkan atau mempermudah kita memperoleh kebiasaan baru.
3. Tetapi kabar baik bagi kita adalah bahwa faktor belajar atau latihan lebih banyak berperan dalam pembentukan kebiasaan seseorang.
4. Karena itu kuranglah bijaksana apabila kita tidak berusaha mendisiplin diri dalam membentuk kebiasaan baik dengan mengatakan, ya saya memang sudah begini dari sononya.

Kebiasaan baik yang perlu kita perhatikan dalam hidup:

- a. Dalam hal pikiran. Contoh dalam hal pikiran :
 1. Kita perlu melatih diri supaya kita bisa berpikir sehat dan rasional.

2. Kita lebih mengutamakan kekekalan dari pada yang sementara
 3. Kita melatih diri bagaimana membantu orang lain dari pada memikirkan secara egois tentang diri sendiri dan menimbun harta bagi diri kita.
- b. Dari segi perasaan, biasakan untuk memiliki berbagai perasaan yang positif, rendah hati, sabar, penuh kasih, damai.
 - c. Dari segi tindakan, biarlah kita bertindak dengan melatih diri dengan penguasaan diri, kemudian perbanyak perkataan yang menyejukkan, mendatangkan damai sejahtera serta mendidik orang lain.
 - d. Biasakan untuk hidup disiplin, hidup jujur dan adil terhadap orang lain dan rela mengaku salah dan memperbaiki kesalahan sendiri.

Hambatan-hambatan untuk memperoleh kebiasaan baik:

- a. Adakalanya kita terlambat untuk belajar kebiasaan baik tertentu sejak kecil.
 - b. Sering kali kita mempunyai cara berpikir yang kurang baik.
- Saran praktis untuk kita memperoleh kebiasaan baik:
- a. Biasakan untuk berdoa dan membaca Alkitab tiap hari dan mohon bantuan Roh Kudus.
 - b. Usahakan untuk mengarahkan diri selalu kepada hadiah yang akan diberikan oleh Allah untuk setiap orang yang menang dalam pertandingan.
 - c. Jangan mudah patah semangat karena kritik atau cemooh ketika kita berbuat baik.
 - d. Ingat bahwa adakalanya kebiasaan baik itu adalah juga suatu perjuangan seumur hidup, jadi terus berlatih tanpa putus asa.

10 Kiat Membentuk Kebiasaan Baik

1. Pastikan diri Anda betul-betul siap berusaha dengan optimal untuk membentuk kebiasaan-kebiasaan baru. Ingatkan selalu bahwa kebiasaan baik akan menghasilkan sifat baik. Sifat yang baik akan membentuk karakter yang baik. Dan karakter yang baik akan mendatangkan nasib yang baik. Seorang yang sangat bijak pernah mengatakan masa depan yang baik sedang di persiapkan ketika kita mengisi hari ini dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik.
2. Tentukanlah kebiasaan-kebiasaan baik apa yang ingin Anda miliki atau kembangkan. Uraikan kebiasaan itu secara khusus. Misalnya, kebiasaan

berolahraga rutin tiga kali dalam seminggu lebih khusus dibandingkan dengan sekedar kebiasaan memelihara kebugaran tubuh. Kebiasaan belajar minimal dua jam setiap hari lebih khusus dari pada sekedar belajar rajin. Bersikap ramah lebih khusus daripada meningkatkan kemampuan bergaul, dsb.

3. Untuk tiap awal, lakukanlah kebiasaan itu selama 21 hari. Menurut para ahli, suatu kebiasaan akan terbentuk menjadi pola yang tetap setelah dilakukan secara berturut turut selama 21 hari. Kalau Anda sudah melewati masa percobaan 21 hari dengan berhasil, berarti Anda sudah menempuh lebih dari setengah perjalanan. Tapi kalau Anda tidak berhasil melewati masa percobaan 21 hari pertama, ulangilah dari awal.
4. Bertahanlah untuk tidak menyerah bila Anda tidak melihat perkembangan yang cukup memuaskan. Wajar sekali kalau Anda mengharapkan hasil yang cepat dan signifikan dalam waktu yang singkat. Namun itu tidak pernah terjadi. Ketika Anda mulai membentuk kebiasaan baru, Anda akan banyak menghadapi perlawanan dari kebiasaan lama yang sudah terbentuk selama bertahun-tahun. Misalnya, ketika Anda berusaha untuk mulai membiasakan diri untuk bersikap sabar, bisa jadi Anda akan berhadapan dengan orang-orang yang merangsang kemarahan Anda. Bila mulai membiasakan diri untuk menyimpan barang ditempatnya, bisa jadi ada perasaan malas yang menghalangi Anda melakukan kebiasaan itu.
5. Pantaulah perkembangan Anda sesering mungkin. Untuk masa percobaan, mungkin perlu tiga hari sekali, atau seminggu sekali, kemudian diperpanjang menjadi sebulan sekali. Jangan malas untuk menilai perkembangan Anda karena dari hasil penilaian Anda akan tahu apa yang menyebabkan kegagalan dan langkah-langkah apa yang harus diambil untuk mencapai hasil yang baik.
6. Gambarlah suatu bintang untuk hasil kebiasaan baru yang sudah melekat dalam diri anda. Anda layak berbangga diri karena sudah berhasil mengendalikan diri melewati hambatan yang menghalangi kemajuan hidup anda. Anda telah membuktikan bahwa Anda benar-benar seorang pribadi yang berpikiran jauh ke depan.

7. Tambahlah satu kebiasaan baru yang Anda bentuk. Kalau Anda sudah berhasil menepati janji kepada orang lain selama tiga bulan, dan Anda sudah mendapatkan bintang untuk kebiasaan baru itu, carilah kebiasaan lain yang lebih menantang. Jangan mudah berpuas diri dengan beberapa kebiasaan baru yang positif, karena masih banyak kebiasaan baru lainnya yang perlu dikembangkan.
8. Untuk menggairahkan dan perjuangan Anda dan memotivasi Anda untuk lebih maju, Anda juga bisa bekerjasama dengan sahabat atau keluarga yang punya visi yang sama dengan anda. Anda bisa saling menilai kemajuan dengan lebih obyektif, bisa merayakan bersama dan bisa maju bersama. Tapi hati-hati jangan mencari partner yang yang tidak mempunyai kemauan untuk maju karena mereka bisa melemahkan kemauan Anda dan bisa membuat Anda kehilangan gairah untuk melanjutkan perjuangan anda.
9. Jangan berhenti berusaha jika Anda mengalami kegagalan atau kemunduran. Wajar sekali bila ada hari-hari dimana Anda tidak bisa mengendalikan diri dan melakukan tindakan yang bertentangan dengan kebiasaan baru yang sedang Anda bentuk. Jangan menghukum diri seakan akan Anda tidak mungkin berhasil. Jangan terlalu lama terhanyut dalam perasaan kalah. Belajarlah seperti seorang prajurit berkuda di medan peperangan yang jatuh sesaat, tapi segera bangkit dan mulai bertempur lagi.
10. Belajarlah sebanyak mungkin dari sekolah kehidupan. Bacalah riwayat hidup orang-orang besar yang berhasil. Kalau mereka bisa, Andapun pasti bisa meskipun mungkin dalam ukuran yang lebih kecil dari mereka.

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

1. Topik Bahasan : Gaya Belajar Efektif
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pemeliharaan, dan Pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII H
7. Waktu Penyelenggaraan : 10 Juli 2015
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII H
9. Metode : Ceramah bimbingan,
10. Tujuan Layanan :
 - a) Siswa mampu mengemukakan macam-macam gaya belajar
 - b) Siswa mampu mengenali gaya belajar yang efektif
11. Materi : **Materi lengkap terlampir**
12. Uraian Kegiatan/Skenario :
 - a. Kegiatan pendahuluan :
 - 1) Menyampaikan salam pembuka
 - 2) Melakukan apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan layanan
 - b. Kegiatan Inti :
 - 1) Mengamati (learning To know) →Berpikir
 - a) Menyampaikan materi
 - b) Menggunakan media sebagai alat bantu supaya siswa lebih mampu dan memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang disampaikan
 - 2) Menanya (learning To know) → Merasa

- a) Mengajak siswa untuk ikut aktif dalam membahas materi
- b) Mengajak siswa untuk memahami dirinya agar nantinya dapat lebih bias memiliki batasan dalam berteman dengan baik
- 3) Mengumpulkan Informasi (learning To know) → Bersikap
 - a) Mengajak siswa untuk memahami dirinya
 - b) Membimbing siswa agar terlibat dalam memunculkan ide/gagasan
- 4) Mengasosiasi (Learning to do) → Bertindak
 - a) Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari siswa
 - b) Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menganalisa tugas yang diberikan
- 5) Mengkomunikasikan (learning To Live Together) → Bertanggungjawab
 - a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keaktifan siswa
 - b) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum berpartisipasi aktif
- c. Kegiatan Penutup :
 - 1) Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
 - 2) Menutup pertemuan dengan memberikan sedikit refleksi
 - 3) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan lainnya dan/atau pemberian tugas
 - 4) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan

13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :

a. Sumber :

- 1) Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2) Hadila, Raisa. *Belajar efektif dan efisien*. 2013.
<https://raisahadila.wordpress.com/2013/10/14/makalah-belajar-efektif-dan-efisien>

b. Media: kertas

c. Alat : spidol, white board

14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses

a. Penilaian Hasil Laiseg : **Laiseg**

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

b. Penilaian proses

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

15. Catatan Khusus :

.....

Mengetahui,
 Guru BK

Dra Siti Manisah

Semarang, Juni 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum

Gaya Belajar Efektif

A. Gaya Belajar

Gaya belajar siswa atau *student learning style* dapat diartikan sebagai karakteristik kognitif, afektif, dan perilaku psikologis seorang siswa tentang bagaimana dia memahami sesuatu, berinteraksi dan merespons lingkungan belajarnya, yang bersifat unik dan relatif stabil. Adapun macam-macam gaya belajar antara lain sebagai berikut:

1. Gaya belajar visual

Siswa dengan gaya belajar ini lebih menyukai belajar ataupun menerima informasi dengan melihat atau membaca. Biasanya siswa belajar dan memahami informasi dalam bentuk peta konsep, gambar, video, poster, buku teks, catatan, essay, grafik dan memberikan tanda yang dianggap penting dari bahan ajar dengan warna yang berbeda. Jadi, strategi yang efektif adalah dengan mengganti kata-kata dengan simbol atau gambar, membaca catatan berkali-kali.

2. Gaya belajar Audio

Siswa dengan gaya belajar audio ini lebih senang belajar atau menerima informasi dengan mendengarkannya secara langsung atau secara lisan. Media yang cocok untuk siswa dengan gaya belajar ini adalah dengan berdiskusi, membahas suatu topik dengan teman atau guru, menjelaskan ide-ide barunya pada orang lain, menggunakan perekam, mengngat cerita, contoh atau lelucon yang menarik dan dengan menjelaskan bahan yang didapat secara visual. Strategi yang efektif adalah dengan:

- a. Menambahkan informasi dengan cara berbicara dengan orang lain dan mengumpulkan catatan dari buku.
- b. Merekam ringkasan dari catatan yang telah dibuat dan mendengarkannya.
- c. Membaca buku atau catatan dengan keras.

3. Gaya belajar kinestetik

Seorang siswa yang memiliki tipe belajar kinestetik sangat senang jika belajar sambil menggerakkan/ menyentuh sesuatu, entah pulpen yang

digoyang-goyangkan, kursi tempat duduknya, maupun belajar sambil berjalan atau menggerak-gerakan tubuhnya sendiri. Media yang cocok untuk gaya belajar ini antara lain dengan menggunakan seluruh panca indra untuk belajar, laboratorium, kunjungan lapangan, pembicaraan dengan contoh kehidupan nyata, pengaplikasian, dsb. Strategi yang efektif dapat digunakan dengan cara:

- a. Mengingat kejadian nyata yang terjadi.
- b. Memasukkan berbagai macam contoh untuk memudahkan dalam mengingat konsep materi.
- c. Menggunakan benda-benda untuk mengilustrasikan ide.
- d. Ke laboratorium atau tempat untuk melakukan eksperimen.
- e. Mengingat kembali kegiatan yang pernah dilaksanakan.

B. Persiapan Belajar

Persiapan sebelum kita belajar, yaitu:

1. Berdoalah sebelum belajar.
2. Murnikan niat. Jadikan menuntut ilmu sebagai ibadah.
3. Hilangkanlah kata “akan” dari hidup anda, dan jangan menunda-nunda.
4. Waspadalah dengan sugesti-sugesti yang negative, seperti, “aku gagal”, atau, “pelajaran yang sulit”.
5. Harus yakin diri sendiri, kalo kita bisa.
6. Percayalah tentang pentingnya ilmu dan mempelajarinya.
7. Waspadalah dengan teman yang kurang baik dan membuang-buang waktu.
8. Aturlah buku tulis dan belajar anda.
9. Kerjakan pekerjaan rumah dan ulangilah setiap hari.
10. Makanlah makanan yang sehat, dan jauhi makanan instant.
11. Jangan pernah belajar di saat merasa lelah.
12. Ikuti program pembelajaran disekolah dengan baik.
13. Buat jadwal belajar mulai sekarang, dan fokuslah pada satu hal.
14. Belajar kelompok, bahas soal saling bantu.
15. Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
16. Atur suhu udara senyaman mungkin.
17. Pasang tulisan di depan pintu kamar “jangan diganggu! Lagi belajar nih!!”

18. Silent HP agar konsentrasi belajar tidak terganggu.
19. Dengarkan musik-musik yang enak didengar, kalau bisa musik instrumental, supaya kita tidak ikut bernyanyi. Dan jangan musik rock.
20. Kalau bisa, jangan belajar sambil tiduran diatas kasur, tujuannya agar tidak gampang ngantuk karena bersandar pada bantal.
21. Sediakan cemilan ringan jika mulai bosan.
22. Jangan ragu bertanya pada teman, guru, atau siapa saja yang lebih mengerti tentang materi yang anda pelajari.

C. Strategi Belajar yang Efektif dan Efisien

Cara belajar efektif adalah cara belajar yang sesuai dengan kondisi personal pembelajar, baik dari segi metode, penggunaan tempat, ataupun penggunaan waktu. Sedangkan belajar efisien adalah cara belajar yang meminimalkan usaha tetapi mendapatkan hasil yang maksimal. Yang diminilkan disini juga berupa waktu, tempat, sarana dan prasarana belajar dan lain-lain. Biasanya seseorang belajar tidak terlalu lama, tetapi sangat menguasai materi tersebut, karena orang tersebut kemungkinan mempunyai cara efisien dalam belajar, selain metode yang mereka gunakan dalam belajar. Yang perlu diingat disini adalah, tidak ada orang pintar atau bodoh dalam belajar, yang ada hanyalah orang malas, dan tak tahu cara belajar yang baik. Dibawah ini adalah cara belajar yang efektif dan efisien:

1. Jangan paksa belajar pada satu kegiatan

Bagi warga belajar yang istiqomah (rutin) belajar, ia akana meluangkan waktu setiap hari meskipun sebentar untuk mengulang pelajaran, latihan atau sekedar membaca materi pokok pelajaran. Kebiasaan ini sangat baik, jika dilakukan setiap hari. Hal itu, lebih baik ketimbang belajar satu sesi menjelang ujian, atau semester. seperti kata pepatah: “Sedikit demi sedikit lama-lama menjadi bukit.”

2. Saat mau belajar memiliki rencana

Rencana belajar maksudnya adalah memiliki jadwal-jadwal belajar di luar sekolah. Buatlah jadwal belajar harian, mingguan jam demi jam. Lalu usahakan dengan tegas, dan tepati semua jadwal yang kamu buat. Bagi warga belajar yang tidak teratur, biasanya tidak sebagus yang memiliki rencana dan rutin belajar.

3. Tepati rencana belajar sebagai kebiasaan

Memiliki jadwal belajar itu bagus, yang terpenting dari itu adalah menepati kegiatan jadwal belajar itu sesuai waktu yang ditetapkan dengan rutin dan menjadi kebiasaan. Misalnya, setiap malam jam 20.00 – 21.00 Wib. Nah, jika ini rutin dilakukan, maka kamu akan lebih fokus dan menikmati proses belajar sebagai bagian dari jam tubuh kamu seperti juga makan dan ibadah. Dampak dari semuanya, secara psikologis akan lebih tenang, fresh dan percaya diri serta lebih produktif.

4. Memiliki tujuan khusus di setiap kegiatan belajar

Tujuan khusus dalam setiap sesi belajar itu maksudnya agar saat mau belajar sudah siap mau menyelesaikan problem apa, atau hendak memahami sesuatu yang dicari. Nah, dengan demikian, cobalah kamu mengatur tujuan belajar yang kamu lakukan itu setiap hari secara spesifik pada masalah yang telah disusun. Ini akan membantu sekali pada keseluruhan topik pelajaran yang diajarkan di sekolah.

5. Sekali-kali jangan menunda belajar

Kebanyakan pelajar (warga belajar) ada yang suka dan tidak suka dalam mata pelajaran. Dampaknya, jika kamu tidak suka dengan pelajaran tersebut akan mudah menunda belajar, dan lebih memilih kegiatan lain. Nah, warga belajar yang berhasil, biasanya tidak pernah menunda sesi belajar meski sibuk sekalipun. Jika kamu melakukan penundaan, maka masalah akan bertumpuk-tumpuk dan ini menjadi penyebab kegagalan dalam belajar. Jadi, sekali-kali jangan menunda belajar!

6. Dahulukan pelajaran yang paling sulit

Karena pelajaran yang sulit butuh konsentrasi tinggi, usaha dan mental pelajar, maka dahulukan dan jadikan perhatian yang utama. Nah, jika kamu memulai dengan yang sulit-sulit, percaya atau tidak, ini akan mengantarkan kamu menjadi pelajar yang meningkat dan sangat akan sangat efektif bagi kelangsungan pembelajaran kamu.

7. Selalu mengulang catatanmu sebelum mulai mengerjakan tugas

Pastikan kamu mengulang atau membaca terlebih dahulu catatan yang dimiliki sebelum mengerjakan tugas. Karena itu, buatlah catatan yang baik selama

mengikuti pelajaran di kelas. Karena hal ini akan membantu untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugas yang harus diselesaikan. Jadi, pastikan kamu tahu persis bagaimana mengerjakan tugas utama itu dengan benar.

8. Gangguan selama belajar. Jangan biarkan ada

Hal yang bisa menenangkan itu perlu dicari. Karena itu, carilah tempat belajar yang aman dari gangguan. Sebab, saat kamu terganggu, maka ini akan mengganggu konsentrasi belajar dan ini sungguh mengganggu belajar kamu.

9. Ikuti belajar kelompok dengan efektif

Percaya atau tidak, belajar kelompok dengan efektif akan membawa banyak keuntungan. Seperti mendapat bantuan teman, menyelesaikan tugas dengan cepat, memahami konsep dengan tepat dan bisa berbagi pengetahuan dengan teman-teman lainnya. Masih ingatkah pepatah, “Dua kepala lebih baik daripada satu kepala?”. Jadi, gunakan pepatah ini untuk belajar. Lalu mana kelompok belajar yang tidak efektif? yaitu mereka yang minim dari persiapan dan strategi belajar.

10. Catat ulang setiap tugas, dan materi setiap minggu terakhir.

Ada pengalaman yang bagus dari kebiasaan para pelajar yang sukses yaitu mereka selalu setiap akhir pekan mengulang catatannya. Kenapa begitu? Karena dengan mengulang catatan setiap akhir minggu, maka satu sisi dia lebih menguasai pelajaran selama seminggu, dan akan mempersiapkan materi apa saja yang belum dikuasai pada minggu berikutnya sehingga kamu akan lebih siap menerima konsep-konsep baru dalam pelajaran pada minggu berikutnya.

11. Hindari Belajar Berlebihan

Ternyata sesuatu yang berlebihan tidaklah bagus, begitu juga dalam belajar, seperti jika waktu ujian atau ulangan sudah dekat biasanya kita akan panik jika belum siap. Jalan pintas yang sering dilakukan oleh pelajar yang belum siap adalah dengan belajar hingga larut malam / begadang atau membuat contekan. Sebaiknya ketika akan ujian tetap tidur tepat waktu karena jika begadang semalaman akan membawa dampak yang buruk bagi kesehatan, terutama bagi anak-anak.

12. Jujur Dalam Mengerjakan Ulangan Dan Ujian

Hindari mencontek ketika sedang mengerjakan soal ulangan atau ujian, karena dengan mencontek dapat membuat sifat kita curang dan pembohong. Kebohongan bagaimanapun juga tidak dapat ditutup-tutupi terus-menerus dan cenderung untuk melakukan kebohongan selanjutnya untuk menutupi kebohongan selanjutnya.

13. Disiplin Dalam Belajar

Kedisiplinan memang perlu diterapkan dalam belajar, seperti disiplin waktu dan disiplin dalam berkonsentrasi pada pelajaran. Dengan adanya sifat disiplin dalam diri Anda, dapat dipastikan pelajaran yang Anda lakukan dapat efektif dan efisien.

14. Menjadi Aktif Bertanya dan Ditanya

Ada pepatah Malu bertanya sesat di jalan, ternyata pepatah ini benar, terlebih jika dalam pelajaran. Jika ada hal yang belum jelas, maka tanyakan kepada guru, teman atau orang tua. Jika kita bertanya biasanya kita akan ingat jawabannya. Jika bertanya, bertanyalah secukupnya dan jangan bersifat menguji orang yang kita tanya.

15. Belajar Dengan Serius dan Tekun

Ketika belajar di kelas dengarkan dan catat apa yang guru jelaskan. Catat yang penting karena bisa saja hal tersebut tidak ada di buku dan nanti akan keluar saat ulangan atau ujian. Ketika waktu luang baca kembali catatan yang telah dibuat tadi dan hapalkan sambil dimengerti. Jika Anda sudah merasa mantap dengan suatu pelajaran maka ujilah diri sendiri dengan soal-soal. Setelah soal dikerjakan periksa jawaban dengan kunci jawaban. Pelajari kembali soal-soal yang salah dijawab.

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

1. Topik Bahasan : Cara Belajar kelompok
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pemeliharaan, dan Pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII H
7. Waktu Penyelenggaraan : 11 Juli 2015
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII H
9. Metode : Ceramah bimbingan,
10. Tujuan Layanan :
 1. Siswa mampu belajar secara kelompok
 2. Siswa mampu memahami cara pembagian tugas dalam kelompok
11. Materi : **Materi lengkap terlampir**
12. Uraian Kegiatan/Skenario :
 - a. Kegiatan pendahuluan :
 - 1) Menyampaikan salam pembuka
 - 2) Melakukan apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan layanan
 - b. Kegiatan Inti :
 - 1) Mengamati (learning To know) → Berpikir
 - a) Menyampaikan materi
 - b) Menggunakan media sebagai alat bantu supaya siswa lebih mampu dan memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang disampaikan
 - 2) Menanya (learning To know) → Merasa
 - a) Mengajak siswa untuk ikut aktif dalam membahas materi

- b) Mengajak siswa untuk memahami dirinya agar nantinya dapat lebih bias memiliki batasan dalam berteman dengan baik
- 3) Mengumpulkan Informasi (learning To know)→Bersikap
 - a) Mengajak siswa untuk memahami dirinya
 - b) Membimbing siswa agar terlibat dalam memunculkan ide/gagasan
- 4) Mengasosiasi (Learning to do)→Bertindak
 - a) Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari siswa
 - b) Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menganalisa tugas yang diberikan
- 5) Mengkomunikasikan (learning To Live Together)→Bertanggungjawab
 - a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keaktifan siswa
 - b) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum berpartisipasi aktif
- c. Kegiatan Penutup :
- 1) Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
- 2) Menutup pertemuan dengan memberikan sedikit refleksi
- 3) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan lainnya dan/atau pemberian tugas
- 4) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- 13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :
- d. Sumber : Walgito, Bimo. 2010. *Bimbingan dan Konseling (Studi & Karir)*. Yogyakarta: Andi Offset
- e. Media: kertas
- f. Alat : spidol, white board
- 14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses
- a. Penilaian Hasil Laiseg : **Laiseg**
 - 1) Pengetahuan (*Understanding*)
 - 2) Sikap/perasaan positif (*Comfortable*)

3) ketrampilan/rencana kegiatan (*Action*)

b. Penilaian proses

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

15. Catatan Khusus :

.....
.....
.....

Mengetahui,
Guru BK

Dra Siti Manisah

Semarang, Juni 2015
Peneliti

Endah Setyaningrum

Cara Belajar Kelompok

A. Dasar pembentukan kelompok belajar

Penyelenggaraan kelompok belajar merupakan salah satu bentuk realisasi bimbingan dan konseling di sekolah. Di samping belajar secara individual, anak-anak pun sebaiknya juga belajar dengan sistem kelompok (Bimo Walgito, 2010:123). Berdasarkan tujuan tersebut, tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah selain memberikan kecakapan, juga mempunyai tugas untuk mengembangkan sikap sosial anak. Salah satu alat untuk mengembangkan sikap sosial ini adalah dengan melalui penyelenggaraan kelompok belajar. Selain ditinjau dari dasar paedagogis, pembentukan kelompok belajar juga mempunyai dasar psikologis sesuai dengan sifat hakiki anak yaitu dapat memupuk rasa kegotong-royongan dari si anak dan sifat ini merupakan sifat asli bangsa Indonesia (Bimo Walgito, 2010:124).

Meninjau dari penjelasan-penjelasan di atas, diketahui bahwa kelompok belajar yang merupakan salah satu bentuk dari realisasi bimbingan dan konseling di sekolah, yang mempunyai dasar paedagogis dan psikologis yaitu agar siswa dapat mengembangkan sikap sosial mereka dan dapat memupuk rasa kegotong-royongan dengan teman sebaya mereka, sehingga selain siswa dapat berkembang dalam bidang belajar (prestasi belajar), siswa dapat membangun interaksi sosial yang baik, dan juga siswa dapat memiliki rasa kegotong royongan antar sesama teman.

B. Tujuan pembentukan kelompok belajar

Siswa dalam kelompok kecil adalah anggota kelompok yang belajar untuk memecahkan masalah kelompok yang merupakan satuan kerja yang kompak dan kohesif. Terdapat beberapa hal yang dapat dicapai dalam penyelenggaraan kelompok belajar yang dikemukakan oleh Bimo Walgito (2010:124) yaitu sebagai berikut:

1. Membiasakan anak bergaul dengan teman-temannya, bagaimana mengemukakan pendapat dan menerima pendapat dari teman lain.

2. Belajar secara kelompok turut pula merealisasikan tujuan pendidikan dan pengajaran.
3. Untuk belajar mengatasi kesulitan secara bersama-sama, terutama dalam hal pelajaran.
4. Belajar hidup bersama agar nantinya tidak canggung di dalam masyarakat yang lebih luas.
5. Memupuk rasa kegotong-royongan yang merupakan sifat dari bangsa Indonesia.

Pembelajaran kelompok kecil diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009:166) bertujuan untuk “memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah secara rasional, mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong royong dalam kehidupan, mendinamiskan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga tiap anggota merasa dirinya sebagai bagian kelompok yang bertanggung jawab dan mengembangkan kemampuan kepemimpinan-keterpemimpinan pada tiap anggota kelompok dalam pemecahan masalah kelompok”.

C. Cara membentuk kelompok belajar

Besarnya kelompok belajar yang akan dibentuk, pada umumnya berkisar antara 3-5 orang. Dikemukakan oleh Bimo Walgito (2010:127) bahwa “selain besar kecilnya kelompok, perlu diperhatikan pula faktor-faktor seperti tempat tinggal anak, kemampuan di dalam belajarnya, interaksi sosial anak, intelegensi anak, dan sifat-sifat lain dari anak”. Hal tersebut ditujukan agar keberadaan anak sebagai anggota kelompok saling melengkapi satu sama lain dan dapat terjalin interaksi sosial yang mendukung kemajuan belajar antar siswa dalam kelompok tersebut.

Pembentukan kelompok belajar menurut Prayitno (2004:275) dapat dilakukan dengan pengelompokkan siswa berdasar kemampuan yang berbeda-beda (pandai, sedang, kurang) atau dapat dilakukan berdasarkan atas pilihan siswa. Dalam hal ini, siswa bebas memilih teman-teman sekelas yang disukai untuk dijadikan teman belajar. Pembentukan kelompok ini bertitik tolak dari anggapan dasar bahwa siswa dapat belajar bersama, saling memberi dan menerima, serta bertukar pengetahuan dan keterampilan. Karena dalam kelompok

ada siswa yang pandai, dan ada siswa yang kurang pandai, maka siswa yang pandai dapat menularkan apayang ia miliki kepada siswa lain yang kurang pandai. Sedangkan siswa yang pandai itu sendiri dapat semakin memantapkan pengetahuan dan keterampilan yang ia miliki.

Pembentukan kelompok berdasarkan kesukaan dalam bergaul akan bermanfaat sekali dalam kegiatan belajar kelompok. Hal ini didasarkan bahwa setiap individu dalam kelompok akan mendapatkan kebebasan untuk melakukan interaksi dalam belajar. Dalam hal ini, setiap individu kelompok lebih terbuka dalam menyampaikan berbagai kesulitan yang dihadapi. Keterbukaan ini karena keakraban mereka dalam bergaul dalam setiap harinya, sehingga dalam kelompok tersebut terjadi hubungan erat yang saling membantu dan saling membutuhkan.

Pembentukan kelompok belajar berdasarkan kesukaan bergaul ini, kelompok disusun oleh siswa sendiri sebab yang mengetahui teman akrab dalam bergaul adalah siswa-siswa itu sendiri, hal dapat dilakukan identifikasi oleh guru pembimbing melalui sosiometri. Namun demikian, harus memperhatikan apabila secara kebetulan kelompok itu tersusun dari teman bergaul yang tingkat kemampuannya rendah, maka akan dapat menghambat siswa dalam kelancaran belajar, dan sebaliknya apabila secara kebetulan terbentuk dari kelompok teman bergaul yang taraf kemampuannya tinggi justru akan memperlancar dalam proses belajar, sebab dalam kelompok tersebut akan muncul kecenderungan aktivitas belajar untuk bersaing.

D. Pemeliharaan kelompok belajar

Kelompok belajar yang sudah dibentuk harus dipelihara dengan baik, agar suatu kelompok dapat hidup dan berlangsung dengan baik kegiatan belajarnya. Dalam hal ini Bimo Walgito (2010:130) menyebutkan upaya pemeliharaan kelompok termasuk halnya dapat diterapkan dalam kelompok belajar, yaitu perlu menghindari terjadinya hal-hal sebagai berikut:

1. Desintegrasi kelompok

Apabila dalam suatu kelompok telah ada tanda-tanda bahwa para anggotanya sudah tidak memiliki tujuan yang bulat, tidak mempunyai tim kerja yang baik sehingga tidak ada kerja sama yang baik, muncul kontradiksi-kontradiksi dan tidak saling memercayai satu sama lain maka ini merupakan suatu tanda adanya desintegrasi dalam kelompok itu. Keadaan ini dapat meningkat ke arah terjadinya kelumpuhan kelompok.

2. Kelumpuhan kelompok

Kelumpuhan kelompok terjadi jika kelompok sudah tidak dapat berbuat sesuatu dan tidak dapat memberikan hasil, apalagi hasil yang baik. Jadi, kelompok sudah lumpuh dan tidak dapat berlangsung. Untuk mencegah hal tersebut, kelompok perlu dipelihara sebaik-baiknya, baik dengan cara preventif maupun korektif. Sekalipun suatu kelompok itu telah berlangsung baik. Ini tidak berarti bahwa kelompok itu terlepas dari pemeliharaan. Kelompok yang telah berjalan baik harus diusahakan agar menjadi lebih baik atau paling tidak agar kebaikan itu dapat dipertahankan, jangan sampai mengalami kemunduran.

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

1. Topik Bahasan : Cara Membuat Catatan
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pemeliharaan, dan pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII H
7. Waktu Penyelenggaraan : 31 Juli 2015
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII H
9. Metode : Ceramah bimbingan,
10. Tujuan Layanan : Siswa mampu memahami pentingnya membuat catatan
11. Materi : **Materi lengkap terlampir**
12. Uraian Kegiatan/Skenario :
 - a. Kegiatan pendahuluan :
 - 1) Menyampaikan salam pembuka
 - 2) Melakukan apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan layanan
 - b. Kegiatan Inti :
 - 1) Mengamati (learning To know) →Berpikir
 - a. Menyampaikan materi
 - b. Menggunakan media sebagai alat bantu supaya siswa lebih mampu dan memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang disampaikan
 - 2) Menanya (learning To know) → Merasa
 - a) Mengajak siswa untuk ikut aktif dalam membahas materi
 - b) Mengajak siswa untuk memahami dirinya agar nantinya dapat lebih bias memiliki batasan dalam berteman dengan baik

- 3) Mengumpulkan Informasi (learning To know)→Bersikap
 - a) Mengajak siswa untuk memahami dirinya
 - b) Membimbing siswa agar terlibat dalam memunculkan ide/gagasan
- 4) Mengasosiasi (Learning to do)→Bertindak
 - a) Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari siswa
 - b) Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menganalisa tugas yang diberikan
- 5) Mengkomunikasikan (learning To Live Together)→Bertanggungjawab
 - a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keaktifan siswa
 - b) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum berpartisipasi aktif

c. Kegiatan Penutup :

- 1) Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
- 2) Menutup pertemuan dengan memberikan sedikit refleksi
- 3) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan lainnya dan/atau pemberian tugas
- 4) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan

13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :

- a. Sumber : Kadafi, Ahmad. *Cara membuat Catatan*. 2012.
<http://achkhadafy86-terbaru.blogspot.com/2012/03/cara-membuat-catatan.html>
- b. Media: kertas, gambar
- c. Alat : spidol, white board

14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses

- a. Penilaian Hasil Laiseg : **Laiseg**
 - 1) Pengetahuan (*Understanding*)
 - 2) Sikap/perasaan positif (*Comfortable*)
 - 3) ketrampilan/rencana kegiatan (*Action*)

b. Penilaian proses

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

15. Catatan Khusus :

.....
.....
.....

Mengetahui,
Guru BK

Dra. Siti Manisah

Semarang, Juni 2015
Peneliti

Endah Setyaningrum

CARA MEMBUAT CATATAN

Pada saat membaca buku nonfiksi atau artikel hendaknya kita tertarik pada suatu segi apa yang kita baca karena menarik, kita perlukan, atau untuk diingat.

1. Alasan membuat catatan adalah sebagai berikut :
 - a. Karena mempunyai informasi atau ide yang dikandung dalam buku bacaan itu kita perlukan.
 - b. Karena kita tidak dapat mencoret-coret buku (pinjaman, dan lain-lain).
 - c. Untuk memudahkan mencari kembali bila kita memerlukan pokok yang kita perlukan.
2. Guna Catatan
 - a. Untuk membantu melihat struktur apa yang dibaca.
 - b. Untuk mengambil pokok yang menarik, berguna, atau sesuatu yang diperlukan.
 - c. Untuk mengingat-ingat apa yang perlu diingat.
 - d. Untuk mengacu kembali beberapa waktu kemudian.
 - e. Untuk membantu konsentrasi kita dan memudahkan apa yang kita baca.
 - f. Dengan membuat ringkasan, mengambil intisari suatu bab, bagian, atau paragraph kita akan menguasai ide yang terkandung.
3. Pokok-pokok yang dibaca

Catatan tidak perlu panjang, tetapi secukupnya dalam arti :

 - a. Elemen-elemen kunci termasuk ide sentral, soal-soal besar, atau informasi penting.
 - b. Tujuan atau asumsi penulis tentang segi-segi tertentu.
 - c. Detail dan fakta yang kita perlukan.
 - d. Pokok-pokok yang menarik atau yang kita ikuti, seperti gagasan baru, ide yang memberi kemungkinan, komentar yang menentang.

4. Jenis-jenis catatan

Yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut :

- a. Kolektif fakta detail yang spesifik
- b. Kutipan : Frase, paragraph, kata-kata kunci. Kita harus mengutipnya secara tepat, jangan lupa menuliskan dalam tanda petik.
- c. Ringkasan. Yang paling baik adalah setelah membaca bagian tertentu yang akan kita ringkas.

Dengan pedoman pada ketentuan sebagai berikut :

- a. Contoh-contoh yang tidak perlu disertakan.
- b. Buang hal-hal yang tidak relevan.
- c. Buang komentar-komentar tambahan.
- d. Tetaplah pada topic anda.
- e. Ambil ide kuncinya saja.

5. Sistem kartu

Cara yang paling populer dan banyak digunakan adalah dengan system kartu.

Ukuran 10x15 cm. Kekurangan system kartu adalah mudah tercecer dn tercampur.

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

1. Topik Bahasan : Mind Mapping
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pemeliharaan, dan pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII H
7. Waktu Penyelenggaraan : 1 Agustus 2015
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII H
9. Metode : Ceramah bimbingan,
10. Tujuan Layanan : Siswa mampu membuat catatan yang menarik dan mudah dipahami/ dihafal
11. Materi : **Materi lengkap terlampir**
12. Uraian Kegiatan/Skenario :
 - a. Kegiatan pendahuluan :
 - 1) Menyampaikan salam pembuka
 - 2) Melakukan apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan layanan
 - b. Kegiatan Inti :
 - 1) Mengamati (learning To know) →Berpikir
 - c. Menyampaikan materi
 - a) Menggunakan media sebagai alat bantu supaya siswa lebih mampu dan memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang disampaikan
 - 2) Menanya (learning To know) → Merasa
 - a) Mengajak siswa untuk ikut aktif dalam membahas materi
 - b) Mengajak siswa untuk memahami dirinya agar nantinya dapat

lebih bias memiliki batasan dalam berteman dengan baik

- 3) Mengumpulkan Informasi (learning To know)→Bersikap
 - a) Mengajak siswa untuk memahami dirinya
 - b) Membimbing siswa agar terlibat dalam memunculkan ide/gagasan
 - 4) Mengasosiasi (Learning to do)→Bertindak
 - a) Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari siswa
 - b) Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menganalisa tugas yang diberikan
 - 5) Mengkomunikasikan (learning To Live Together)→Bertanggungjawab
 - a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keaktifan siswa
 - b) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum berpartisipasi aktif
- c. Kegiatan Penutup :
- 1) Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
 - 2) Menutup pertemuan dengan memberikan sedikit refleksi
 - 3) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan lainnya dan/atau pemberian tugas
 - 4) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan

13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :

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

14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses

- a. Penilaian Hasil Laiseg : **Laiseg**
 - 1) Pengetahuan (*Understanding*)
 - 2) Sikap/perasaan positif (*Comfortable*)

3) ketrampilan/rencana kegiatan (*Action*)

b. Penilaian proses

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

15. Catatan Khusus :

.....
.....
.....

Mengetahui,
Guru BK

Dra Siti Manisah

Semarang, Juni 2015
Peneliti

Endah Setyaningrum

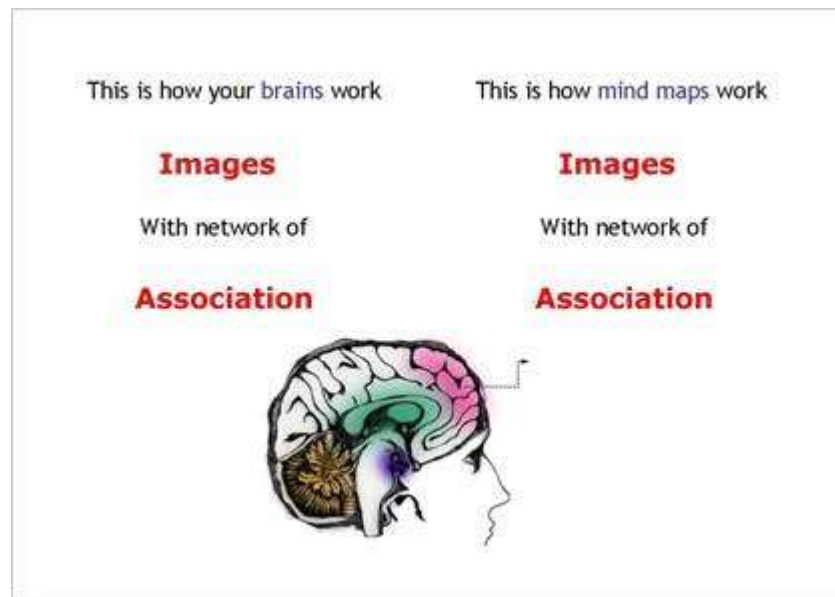
MIND MAPPING

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

1. Bagaimana Mind Mapping Bekerja

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

Dalam membuat Mind Mapping juga disarankan menggunakan warna. Cara ini akan mempermudah Anda untuk menyusun pokok pikiran yang berbeda serta memperkuat efek asosiasi yang dibentuk oleh kata kunci-gambar-warna.



Dengan demikian Mind Mapping menjadi cara mencatat yang mengakomodir cara kerja otak Anda secara natural. Berbeda dengan catatan konvensional yang ditulis dalam bentuk daftar panjang ke bawah, maka mind mapping mengajak Anda untuk membayangkan suatu subjek sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Jika menggunakan catatan konvensional, Anda harus menghafal daftar panjang yang Anda buat dan seringkali ada yang terlewati. Sebaliknya dengan mind mapping, secara mental Anda membangun sebuah gambar yang dapat dibayangkan. Ketika gambar tersebut muncul dalam benak Anda, maka seluruh penjelasan yang terkandung di dalamnya akan terjabarkan.

2. Membuat Catatan Mind Map Pertama Anda

Untuk membuat mind map tidak sulit. Yang Anda butuhkan adalah:

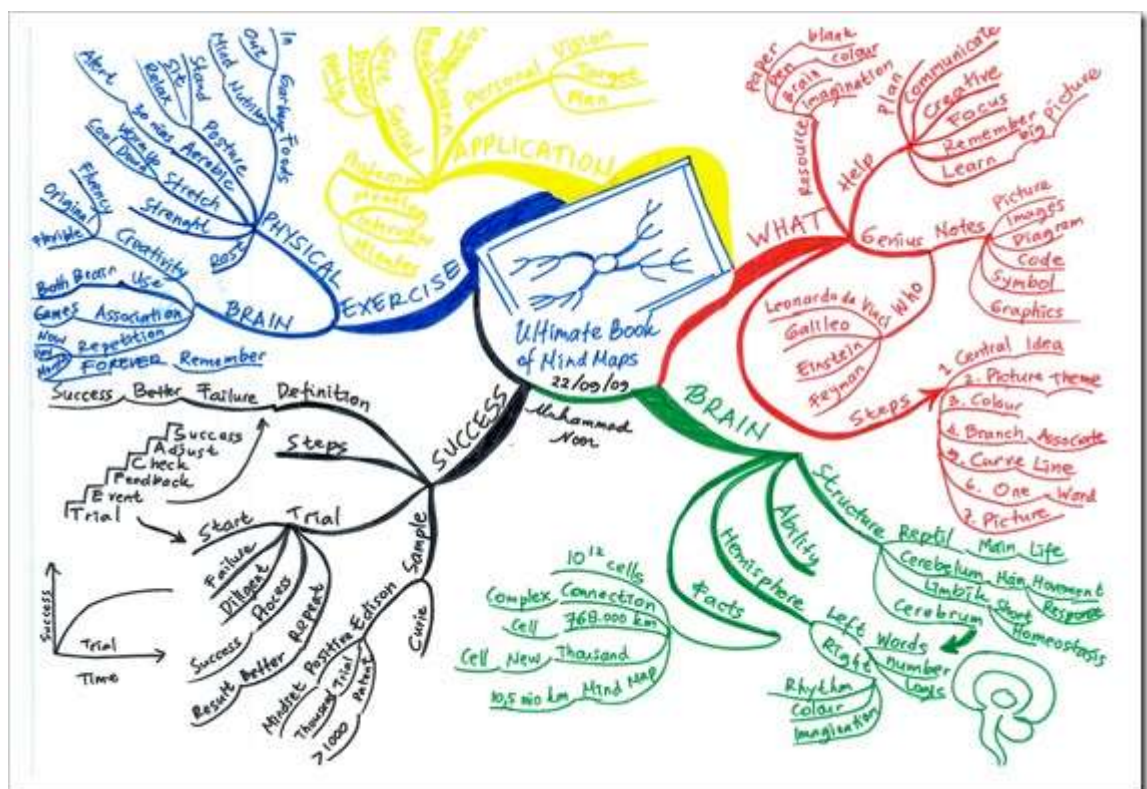
- a. Kertas putih bersih. Disarankan menggunakan kertas yang cukup lebar kira-kira ukuran A4. Jangan gunakan kertas bergaris karena akan mengganggu gambar yang Anda buat
- b. Pensil, spidol warna-warni
- c. Kreativitas dan imajinasi Anda

Maka langkah yang harus dilakukan adalah:

- a. Tulis judul di tengah-tengah kertas dan beri gambar yang sesuai untuk memudahkan mengingat judul tersebut.

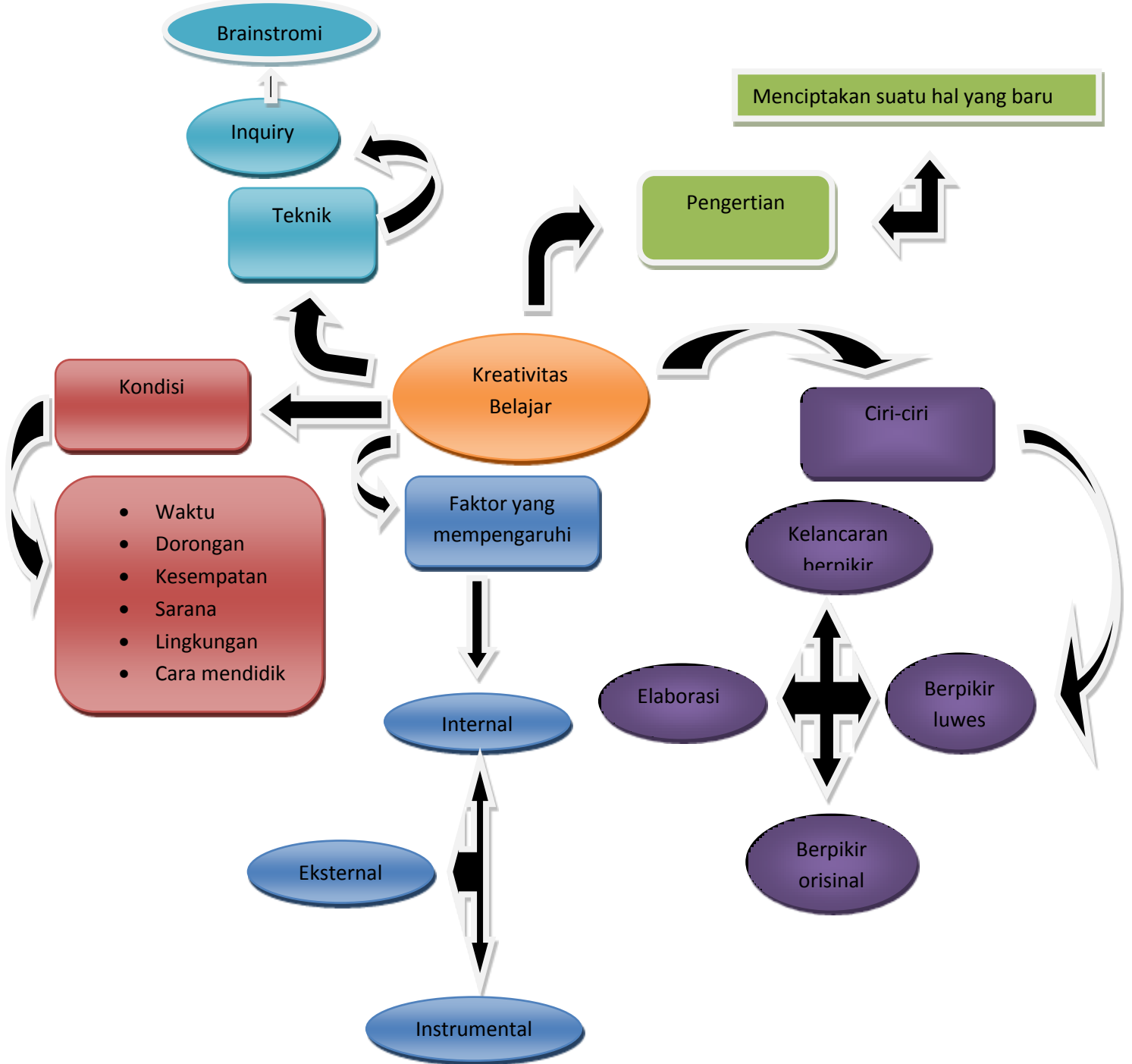
- b. Buat cabang utama terkait topik tadi misalkan apa definisi mind map, bagaimana otak bekerja, apa itu kesuksesan, latihan apa yang bisa dilakukan dan bagaimana aplikasinya.
- c. Teruskan dengan membuat cabang-cabang utama lainnya dan gunakan warna berbeda.
- d. Ingat beri label setiap cabang hanya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

Berikut contoh catatan akhir yang saya buat untuk merangkum buku ke dalam selebar catatan.



Dengan catatan ini Anda akan dengan mudah mengingat ada lima pokok yang harus dibahas dalam buku tersebut. Dengan alur-alur yang diberi label kata kunci tertentu dan gambar Anda dapat membayangkan dan memahami keseluruhan catatan yang Anda buat tanpa harus menghafal. Menarik bukan?

3. Contoh Mind Map



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

1. Topik Bahasan : Manajemen Waktu Belajar
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pemeliharaan, dan Pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII H
7. Waktu Penyelenggaraan : 7 Agustus 2015
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII H
9. Metode : Ceramah bimbingan
10. Tujuan Layanan :
 - a) Siswa mampu mengemukakan pentingnya manajemen waktu belajar
 - b) Siswa mampu memajemen waktu belajar
11. Materi : **Materi lengkap terlampir**
12. Uraian Kegiatan/Skenario :
 - a. Kegiatan pendahuluan :
 - 1) Menyampaikan salam pembuka
 - 2) Melakukan apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan layanan
 - b. Kegiatan Inti :
 - 1) Mengamati (learning To know) →Berpikir
 - a) Menyampaikan materi
 - b) Menggunakan media sebagai alat bantu supaya siswa lebih mampu dan memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang disampaikan
 - 2) Menanya (learning To know) → Merasa

- a) Mengajak siswa untuk ikut aktif dalam membahas materi
- b) Mengajak siswa untuk memahami dirinya agar nantinya dapat lebih bias memiliki batasan dalam berteman dengan baik
- 3) Mengumpulkan Informasi (learning To know)→Bersikap
 - c) Mengajak siswa untuk memahami dirinya
 - a) Membimbing siswa agar terlibat dalam memunculkan ide/gagasan
- 4) Mengasosiasi (Learning to do)→Bertindak
 - a) Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari siswa
 - b) Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menganalisa tugas yang diberikan
- 5) Mengkomunikasikan (learning To Live Together)→Bertanggungjawab
 - a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keaktifan siswa
 - b) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum berpartisipasi aktif
- c. Kegiatan Penutup :
 - 1) Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
 - 2) Menutup pertemuan dengan memberikan sedikit refleksi
 - 3) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan lainnya dan/atau pemberian tugas
 - 4) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan

13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :

- a. Sumber : Whyna'. *Cara Mengatur Waktu Belajar Secara Efisien*. 2010. <http://whynasblog.blogspot.com/2010/07/cara-mengatur-waktu-belajar-secara.html> diunduh tanggal 6 Juli 2013
- b. Media: Video
- c. Alat : Laptop

14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses

- a. Penilaian Hasil Laiseg : Laiseg

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

b. Penilaian proses

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

15. Catatan Khusus :

.....
.....
.....

Mengetahui,
Guru BK

Dra. Siti Manisah

Semarang, Juni 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum

Manajemen Waktu

A. Petunjuk Menyusun waktu Belajar Secara Efisien

Agar Anda dapat menggunakan waktu belajar secara efisien, Anda dapat mengikuti petunjuk di bawah ini.

1. Susunlah daftar kegiatan belajar.

Anda dapat menentukan kegiatan-kegiatan lain yang akan Anda lakukan pada hari itu. Kegiatan itu mencakup kegiatan sekolah pada hari itu terutama tugas-tugas yang harus diselesaikan di rumah dan kegiatan belajar lainnya. Jenis kegiatan belajar di rumah mencakup kegiatan mengerjakan tugas sekolah dan kegiatan belajar di rumah, yaitu mempelajari buku paket, menghafal buku pelajaran, mengerjakan pekerjaan rumah, memindah catatan, membuat ringkasan bahan pelajaran, mempersiapkan diri menghadapi ulangan, dan lain-lain. Setelah Anda menentukan jenis kegiatan, selanjutnya Anda menentukan prioritas pelaksanaannya. Dari kegiatan terpenting berturut-turut sampai yang kurang penting. Anda dapat membuat daftar kegiatan belajar dalam buku catatan harian atau dalam kertas.

2. Menetapkan waktu belajar.

Masing-masing individu mempunyai kebiasaan belajar yang berbeda. Ada individu yang bias belajar dengan baik pada sore hari, ada yang pada malam hari, dan ada yang pagi hari. Dengan menetapkan waktu belajar dengan kondisi masing-masing individu, akan terbentuk kebiasaan belajar yang baik.

3. Bertanyalah pada diri sendiri tentang pelajaran yang Anda anggap sukar dan pelajaran yang Anda anggap mudah.

Masing-masing orang berbeda dalam menentukan pelajaran yang sukar dan pelajaran yang mudah. Ada yang menganggap pelajaran Matematika lebih suka dari pelajaran Bahasa Inggris. Ada juga siswa yang menganggap pelajaran Bahasa Inggris lebih sukar daripada pelajaran Matematika.

4. Pelajarilah dahulu yang Anda anggap sukar karena menentukan lamanya waktu belajar.

5. Mata pelajaran yang Anda anggap sukar hendaknya dipelajari lebih lama agar Anda betul-betul menguasai.
6. Berilah waktu yang cukup untuk setiap mata pelajaran.
7. Buatlah satuan belajar selama satu jam.

Tidak ada pedoman yang pasti untuk menetapkan lamanya waktu belajar. Umumnya, setiap babak waktu belajar antara 80 menit sampai 90 menit. Setelah Anda belajar kurang lebih selama satu jam Anda dapat melakukan selingan belajar antara 5-10 menit. Anda dapat melakukan selingan makan-makan kecil, mendengarkan music atau melakukan gerakan kecil, mendengarkan musik, atau melakukan gerakan kecil untuk meluruskan kaki sehingga selingan perlu Anda lakukan agar badan Anda tetap segar dan tidak mudah lelah.

8. Ulangilah pelajaran yang baru saja diberikan di kelas.

Bacalah kembali pelajaran tersebut, sebelum Anda mempelajari pelajaran selanjutnya.

9. Pelajarilah setiap mata pelajaran sesering mungkin.

Jika Anda belajar satu jam setiap hari selama enam hari berturut-turut Anda dapat memperoleh hasil yang lebih besar daripada belajar enam jam sekaligus, tetapi hanya sehari.

10. Jangan menyia-nyiakan waktu luang.

Misalnya, ada guru yang berhalangan hadir, atau pelajaran selesai sebelum waktunya, gunakan waktu luang itu untuk belajar, diskusi, atau membaca.

11. Gantilah waktu belajar Anda yang hilang.

Anda harus mengganti waktu belajar Anda yang hilang karena Anda melakukan kegiatan lain saat Anda harus belajar. Misalnya, Anda harus menghadiri pesta pernikahan saudara sehingga waktu belajar Anda yang hilang dapat diganti dengan mengurangi waktu untuk rekreasi.

B. Menyusun Jadwal Belajar

Ada enam langkah yang perlu dilakukan untuk menyusun waktu belajar yaitu berikut ini.

1. Catatlah semua pelajaran yang sudah pasti. Kegiatan ini merupakan kegiatan rutin di luar belajar, seperti makan, mandi, kegiatan belajar di sekolah,

kegiatan keagamaan, kegiatan, mengembangkan bakat, kegiatan les tambahan, dan istirahat.

2. Menentukan waktu tidur. Sebaiknya Anda menyediakan waktu antara enam sampai delapan jam untuk tidur. Jika Anda tidak ada kegiatan siang hari, Anda dapat tidur selama satu jam.
3. Menentukan waktu makan, mandi, berpakaian, berhias, dan lain-lain.
4. Menentukan waktu belajar (kurang lebih dua jam). Secara pasti Anda telah mengetahui jumlah waktu untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah kurang lebih delapan jam. Untuk waktu belajar di rumah, dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kondisi Anda masing-masing.
5. Menentukan waktu untuk kegiatan lain, seperti nonton televisi, mengembangkan hobi, dan rekreasi (kurang lebih dua jam).
6. Gunakan hari Minggu untuk kegiatan lain selain belajar.

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

1. Topik Bahasan : *Deadline Table*
2. Bidang Bimbingan : Belajar
3. Jenis Layanan : Penguasaan Konten
4. Fungsi Layanan : Pemahaman, Pemeliharaan, dan Pengembangan
5. Sasaran Layanan/Semester : Kelas VIII
6. Tempat Penyelenggaraan : Ruang Kelas VIII H
7. Waktu Penyelenggaraan : 8 Agustus 2015
8. Pihak-pihak yang Dilibatkan : Siswa Kelas VIII H
9. Metode : Ceramah bimbingan
10. Tujuan Layanan :
 - a) Siswa mampu mengatur waktu belajarnya
 - b) Siswa mampu mengerjakan tugas sesuai jangka waktu yang ditentukan
 - c) Siswa mampu bertanggung jawab atas tugas yang diberikan
11. Materi : **Materi lengkap terlampir**
12. Uraian Kegiatan/Skenario :
 - a. Kegiatan pendahuluan :
 - 1) Menyampaikan salam pembuka
 - 2) Melakukan apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan layanan
 - b. Kegiatan Inti :
 - 1) Mengamati (learning To know) →Berpikir
 - a) Menyampaikan materi
 - b) Menggunakan media sebagai alat bantu supaya siswa lebih mampu dan memiliki gambaran yang jelas tentang materi yang

disampaikan

- 2) Menanya (learning To know) → Merasa
 - a) Mengajak siswa untuk ikut aktif dalam membahas materi
 - b) Mengajak siswa untuk memahami dirinya agar nantinya dapat lebih bias memiliki batasan dalam berteman dengan baik
 - 3) Mengumpulkan Informasi (learning To know)→Bersikap
 - a) Mengajak siswa untuk memahami dirinya
 - b) Membimbing siswa agar terlibat dalam memunculkan ide/gagasan
 - 4) Mengasosiasi (Learning to do)→Bertindak
 - a) Melakukan diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik lisan maupun tertulis dari siswa
 - b) Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menganalisa tugas yang diberikan
 - 5) Mengkomunikasikan (learning To Live Together)→Bertanggungjawab
 - a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap keaktifan siswa
 - b) Memberikan motivasi kepada siswa yang belum berpartisipasi aktif
- c. Kegiatan Penutup :
- 1) Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan
 - 2) Menutup pertemuan dengan memberikan sedikit refleksi
 - 3) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk layanan lainnya dan/atau pemberian tugas
 - 4) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
13. Sumber/Bahan, Media, dan Alat :
- a. Sumber : Aditya bayu kusama, “*Manajemen Waktu Menurut Para Ahli*”. Personality.blogspot.com_ diunduh pada tanggal 9 desember 2012. Pukul 11.30 wib
 - b. Media: Papan tulis
 - c. Alat : Spidol

14. Rencana Penilaian : penilaian hasil dan proses

c. Penilaian Hasil Laiseg : Laiseg

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

d. Penilaian proses

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

15. Catatan Khusus :

.....

Mengetahui,
 Guru BK

Dra. Siti Manisah

Semarang, Juni 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum

MANAJEMEN WAKTU

1.1 DEFINISI WAKTU

Waktu adalah besaran yang menunjukkan lamanya suatu peristiwa berlangsung. Sering dalam kehidupan sehari – hari waktu dibedakan dengan kronos (kejadian peristiwa yang akan datang tiap saat) dan kairos (kesempatan tidak akan terulang).

1.2 PENGERTIAN MANAJEMEN WAKTU

Manajemen waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan produktivitas waktu. Waktu menjadi salah satu sumber daya unjuk kerja. Sumber daya yang mesti dikelola secara efektif dan efisien. Efektifitas terlihat dari tercapainya tujuan menggunakan waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dan efisien tidak lain mengandung dua makna, yaitu: makna pengurangan waktu yang ditentukan, dan makna investasi waktu menggunakan waktu yang ada. Manajemen waktu bertujuan kepada produktifitas yang berarti rasio output dengan input. Tampak dan dirasakan seperti membuang-waktu dengan mengikuti fungsi manajemen dalam mengelola waktu. Merencanakan terlebih dahulu penggunaan waktu bukanlah suatu pemborosan melainkan memberikan pedoman dan arah bahkan pengawasan terhadap waktu.

1.3 LANGKAH-LANGKAH MENGELOLA WAKTU

Kebiasaan mengatur atau mengelola waktu merupakan upaya untuk memanfaatkan waktu sekarang ini sebaik-baiknya. Anda mempunyai tujuan yang jelas, rencana dan prioritas utama, tetapi anda tidak mengelola saat-saat sekarang ini dengan baik. Anda tenggelam dalam hal-hal yang menyebabkan waktu anda terbuang, sehingga menyebabkan tujuan-tujuan anda hilang dan prioritas tercampur aduk dan anda harus memulainya dari awal. Oleh karena itu kebiasaan mengatur waktu merupakan kebiasaan pribadi sukses terpenting.

1.4 HAL HAL YANG PENTING DALAM MENGELOLA WAKTU

1. Mempelajari tujuan, rencana dan prioritas anda
2. Membuat rencana kerja periodik, dapat berupa rencana harian.
3. Menentukan tingkat urgensinya

4. Menentukan hal-hal yang dapat anda delegasikan pada orang lain
5. Melakukan prioritas (yang terpenting) dan yang paling dekat batas waktunya.
6. Memberi tanda pada hal-hal yang telah selesai
7. Memindahkan hal-hal yang belum tuntas pada rencana hari berikutnya.
8. Menyiapkan Tabel Kerja Harian
9. Menyiapkan tabel kerja harian di awal atau di akhir hari sebelumnya.
10. Membuat tabel yang praktis, agar mudah dibawa
11. Tabel berisi seluruh tugas dan aktivitas yang harus diselesaikan hari itu.
12. Alokasi waktu sesuai dengan skala prioritas. Dua puluh persen tabel terlaksana dapat mewujudkan 80% hasil yang diharapkan.
13. Padukan aktivitas yang serupa
14. Alokasikan waktu khusus untuk setiap tugas.
15. Mengkaji lagi tugas-tugas harian, dan menghapus tugas-tugas yang tidak penting.
16. Membuat rencana kerja yang fleksibel , sisakan waktu untuk tugas-tugas darurat.
17. Alokasikan waktu istirahat dan santai untuk diri sendiri, keluarga dan teman –teman.
18. Komitmen pada tabel harian anda, jangan menyimpang darinya, bisa diubah sedikit sesuai situasi.

1.5 Hambatan-hambatan dalam Manajemen Waktu

1. Mendahulukan pekerjaan yang dicintai, baru kemudian mengerjakan pekerjaan yang kurang diminati.
2. Mendahulukan pekerjaan yang mudah sebelum menyelesaikan pekerjaan yang sulit.
3. Mendahulukan pekerjaan yang cepat penyelesaiannya, sebelum menyelesaikan pekerjaan yang membutuhkan waktu yang lama.
4. Mendahulukan pekerjaan darurat / mendesak, sebelum menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang penting.

5. Melakukan aktivitas yang dapat mendekatkan mereka pada tujuan atau mendatangkan kemaslahatan bagi diri mereka.
6. Menunggu batas waktu (mepet) untuk menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggungjawabnya.
7. Skala prioritas disusun tidak berdasarkan kepentingannya, tetapi berdasarkan urutannya.
8. Terperangkap pada tuntutan yang mendesak dan memaksa.

1.6 Aplikasi Manajemen Waktu Bagi Mahasiswa

Menurut Steven Covey yang ditulis didalam buku sehingga dapat menjadi bahan acuan untuk membedakan antara Urgent Vs Important. Urgent merupakan area / domain waktu sedangkan important merupakan area target. Masih menurut Steven, ada 4 domain yang seringkali dapat membuat bingung antara urgent dan important, yaitu

1. Ada tugas yang urgent dan important
Misal penyelesaian tugas akhir atau skripsi menjelang batas akhir, proyek yang sudah mendekati deadline dan lain-lain.
2. Ada tugas yang urgent tetapi tidak important. Misal, panggilan telpon atau sms, perbaikan atap bocor di musim hujan, dan lain-lain.
3. Ada tugas yang tidak urgent tetapi important. Misal, perhatian kepada anak/keluarga, perencanaan proyek, perencanaan keuangan keluarga, dan lain-lain.
4. Ada tugas yang tidak urgent dan tidak important. Misal, menonton infotainment, bermain game, chatting/telepon yang tidak perlu, dan lain-lain.

Prioritas dan bukan hal prioritas adalah jika tidak dilakukan akan berdampak tidak baik bagi diri sendiri. Selain itu ada hal yang perlu kita ketahui untuk mengakomodir semua kebutuhan kita dalam perencanaan perlu kita mengetahui hal proiritas dan tidak. Yang di maksud dengan hal prioritas adalah sesuatu yang kalau tidak dilakukan akan memberikan dampak buruk bagi kita, sehingga hal ini adalah mendesak yang tidak bias ditunda. Sehingga dalam proses manajemen waktu perlu dilakukan identifikasi kebutuhan bagi mahasiswa untuk dimasukkan dalam perencanaan sesuai dengan ukuran prioritas dan tidak seperti

dalam. Beberapa kebutuhan mahasiswa dalam hal ini dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian besar :

1. Kebutuhan Belajar (peningkatan kecerdasan intelektual)
2. Kebutuhan Kecerdasan Spiritual
3. Kebutuhan Pengembangan Diri
4. Pengabdian Masyarakat

1.7 Kiat Manajemen Waktu

Bagi siapapun, melakukan manajemen waktu secara bijak amat penting. Bila Anda melewatkan janji penting dan tenggat waktu, tak ayal ini bakal mengganggu alur karir dan kehidupan sosial anda. Buntutnya, timbul rasa bersalah, frustrasi, dan perasaan buruk lain. Berikut tips manajemen waktu yang tepat dari George Mason University.

1. Lakukan survai waktu pribadi.

Untuk mulai mengatur waktu, anda harus tahu pasti bagaimana anda menggunakan waktu. Survai waktu akan membantu anda memperkirakan berapa banyak waktu yang telah anda habiskan dalam aktivitas tertentu. Untuk memperoleh perkiraan akurat, anda dapat melihat waktu yang telah dihabiskan selama satu minggu.

2. Perhatikan jadwal harian.

Ada beragam jadwal waktu yang sesuai dengan kepribadian anda. Begitu Anda memutuskan satu gaya tertentu, langkah berikut adalah membentuknya. Yang paling baik sisakan sedikit waktu untuk istirahat pada tiap jam, sedangkan setengah jam lainnya disiapkan untuk jadwal yang benar-benar padat.

3. Jangan menjadi perfeksionis

Berusahalah agar menjadi orang sempurna yang siap menghadapi kekalahan. Tidak ada orang yang sempurna. Anda butuh tujuan yang dapat dicapai dengan kemampuan yang ada. Tugas-tugas sulit biasanya berakhir dengan penolakan dan penundaan.

4. Belajarlah berkata tidak

Misalnya, teman dekat anda mengajak jalan-jalan. Sebenarnya, Anda tidak tertarik. Tapi, Anda tidak sampai hati mengecewakan orang. Berkata tidak dengan sopan selayaknya menjadi kebiasaan.

5. Belajar menentukan prioritas

Sangat penting melakukan prioritas pada tanggung jawab dan kesepakatan yang telah dicapai. Orang-orang yang tidak tahu bagaimana melakukan prioritas bakal menjadi orang yang gemar menunda-nunda pekerjaan.

6. Gabungkan sejumlah aktivitas

Bila memungkinkan, gabungkan sejumlah aktivitas dalam satu waktu. Ketika dalam perjalanan, baca catatan-catatan penting. Banyak cara untuk memadukan aktivitas, tapi yang penting adalah berusaha agar selalu kreatif.

7. Adaptasi diri

Setelah penjadwalan sukses dilakukan, maka tinggal anda berusaha keras untuk menyesuaikan diri. Namun, yang paling penting adalah bagaimana agar upaya ini dapat berhasil untuk anda. Jadwal waktu yang tidak jujur dan jadwal kegiatan pribadi bukan jadwal waktu yang tepat.

Lampiran 17

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN**Pertemuan 1****SEKOLAH : SMP N 2 KARANGRAYUNG****KELAS : VIII H**

No	Tanggal Kegiatan	Jam Pembelajaran	Sasaran Kegiatan	Kegiatan Layanan/ Pendukung	Materi Kegiatan	Evaluasi	
						Proses	Hasil
1.	19 Juni 2015 (10.00-10.40)	4	Kelas VIII H	PKO	Motivasi Belajar	Pelaksanaan layanan diawali presensi kemudian penyampaian materi dan penugasan. Proses layanan berjalan lancar dan siswa mendengarkan dengan baik	Siswa memahami pentingnya memiliki strategi meningkatkan motivasi belajar dan hal-hal yang berhubungan dengan motivasi belajar

Karangrayung, 19 Juni 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum
NIM. 1301411029

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
Pertemuan 2

SEKOLAH : SMP N 2 KARANGRAYUNG

KELAS : VIII H

No	Tanggal Kegiatan	Jam Pembelajaran	Sasaran Kegiatan	Kegiatan Layanan/ Pendukung	Materi Kegiatan	Evaluasi	
						Proses	Hasil
1.	20 Juni 2015 (12.00-12.40)	-	Kelas VIII H	PKO	Good Habbit	Pelaksanaan layanan diawali presensi kemudian penyampaian materi dan penugasan. Proses layanan berjalan lancar, siswa mendengarkan dengan baik dan merasa senang.	Siswa memahami pentingnya membuat perencanaan kegiatan sehari-hari

Karangrayung, 20 Juni 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum
NIM. 1301411029

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
Pertemuan 3

SEKOLAH : SMP N 2 KARANGRAYUNG

KELAS : VIII H

No	Tanggal Kegiatan	Jam Pembelajaran	Sasaran Kegiatan	Kegiatan Layanan/ Pendukung	Materi Kegiatan	Evaluasi	
						Proses	Hasil
1.	10 Juli 2015 (10.00-10.40)	4	Kelas VIII H	PKO	Gaya Belajar Efektif	Pelaksanaan layanan diawali presensi kemudian penyampaian materi dan penugasan. Proses layanan berjalan lancar, siswa mendengarkan dengan baik.	Siswa dapat memahami macam-macam gaya belajar dan pentingnya belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya

Karangrayung, 10 Juli 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum
NIM. 1301411029

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
Pertemuan 4

SEKOLAH : SMP N 2 KARANGRAYUNG
KELAS : VIII H

No	Tanggal Kegiatan	Jam Pembelajaran	Sasaran Kegiatan	Kegiatan Layanan/ Pendukung	Materi Kegiatan	Evaluasi	
						Proses	Hasil
1.	11 Juli 2015 (12.00-12.40)	-	Kelas VIII H	PKO	Cara Belajar Kelompok	Pelaksanaan layanan diawali presensi kemudian penyampaian materi dan penugasan. Proses layanan berjalan lancar, siswa berdiskusi dengan tertib.	Siswa dapat memahami tujuan dan pentingnya kelompok belajar, siswa juga dapat menyelesaikan penugasan dengan membagi tugas pada setiap anggota kelompok.

Karangrayung, 11 Juli 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum
NIM. 1301411029

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
Pertemuan 5

SEKOLAH : SMP N 2 KARANGRAYUNG
KELAS : VIII H

No	Tanggal Kegiatan	Jam Pembelajaran	Sasaran Kegiatan	Kegiatan Layanan/ Pendukung	Materi Kegiatan	Evaluasi	
						Proses	Hasil
1.	31 Juli 2015 (10.00-10.40)	4	Kelas VIII H	PKO	Cara membuat catatan	Pelaksanaan layanan diawali presensi kemudian penyampaian materi dan penugasan. Proses layanan berjalan lancar.	Siswa dapat memahami cara membuat catatan yang mudah dipahami dan menarik. Selain itu siswa juga dapat memanfaatkan kertas bekas untuk mencatat bahan belajar dengan dibuat catatan kartu.

Karangrayung, 31 Juli 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum
NIM. 1301411029

**LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
Pertemuan 6**

SEKOLAH : SMP N 2 KARANGRAYUNG

KELAS : VIII H

No	Tanggal Kegiatan	Jam Pembelajaran	Sasaran Kegiatan	Kegiatan Layanan/ Pendukung	Materi Kegiatan	Evaluasi	
						Proses	Hasil
1.	1 Agustus 2015 (12.00-12.40)	-	Kelas VIII H	PKO	Mind Mapping	Pelaksanaan layanan diawali presensi kemudian penyampaian materi dan penugasan. Proses layanan berjalan lancar.	Siswa dapat memahami cara membuat catatan yang mudah dipahami dan menarik.

Karangrayung, 1 Agustus 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum
NIM. 1301411029

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
Pertemuan 7

SEKOLAH : SMP N 2 KARANGRAYUNG

KELAS : VIII H

No	Tanggal Kegiatan	Jam Pembelajaran	Sasaran Kegiatan	Kegiatan Layanan/ Pendukung	Materi Kegiatan	Evaluasi	
						Proses	Hasil
1.	7 Agustus 2015 (10.00-10.40)	4	Kelas VIII H	PKO	Manajemen waktu	Pelaksanaan layanan diawali presensi kemudian penyampaian materi dan penugasan. Proses layanan berjalan lancar.	Siswa dapat dan mampu memahami pentingnya mengatur waktu belajar dan mampu membuat jadwal belajar.

Karangrayung, 7 Agustus 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum
NIM. 1301411029

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
Pertemuan 8

SEKOLAH : SMP N 2 KARANGRAYUNG

KELAS : VIII H

No	Tanggal Kegiatan	Jam Pembelajaran	Sasaran Kegiatan	Kegiatan Layanan/ Pendukung	Materi Kegiatan	Evaluasi	
						Proses	Hasil
1.	8 Agustus 2015 (12.00-12.40)	-	Kelas VIII H	PKO	Deadline Table	Pelaksanaan layanan diawali presensi kemudian penyampaian materi dan penugasan. Proses layanan berjalan lancar.	Siswa mampu memahami pentingnya membuat deadline table sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

Karangrayung, 8 Agustus 2015

Peneliti

Endah Setyaningrum
NIM. 1301411029

Lampiran 18

JADWAL PELAKSANAAN LAYANAN

No	Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan	Materi	Tempat	Waktu
1.	19 Juni 2015	Pertemuan I	Motivasi Belajar	Ruang Kelas VIII H	10.00-10.40
2.	20 Juni 2015	Pertemuan II	Good Habbit	Ruang Kelas VIII H	12.00-12.40
3.	10 Juli 2015	Pertemuan III	Gaya Belajar Efektif	Ruang Kelas VIII H	10.00-10.40
4.	11 Juli 2015	Pertemuan IV	Cara Belajar Kelompok	Ruang Kelas VIII H	12.00-12.40
5.	31 Juli 2015	Pertemuan V	Cara Membuat Catatan	Ruang Kelas VIII H	10.00-10.40
6.	1 Agustus 2015	Pertemuan VI	Mind Mapping	Ruang Kelas VIII H	12.00-12.40
7.	7 Agustus 2015	Pertemuan VII	Manajemen Waktu	Ruang Kelas VIII H	10.00-10.40
8.	8 Agustus 2015	Pertemuan VIII	Deadline Table	Ruang Kelas VIII H	12.00-12.40

Lampiran 19

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII H
SMP NEGERI 2 KARANGRAYUNG
TAHUN AJARAN 2014/2015

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	
		L	P
1	AHMAD AFIF	L	
2	DEDI SUHENDRA	L	
3	DEVI SINTIYA MARAMIS		P
4	DIAN FITRI ANA		P
5	DYAS YUNAND FERNANDA		P
6	DWI ANNA SUSANTI		P
7	ELSA INDRASWARI		P
8	ENDANG MELI PURWATI		P
9	ERICHA DITAMA MIRAMAN		P
10	FERI SAPUTRA	L	
11	HARIO NUR UTOMO	L	
12	IMAM YUWONO	L	
13	INTAN RAHAYUNING ATI		P
14	KRISBIYANTORO	L	
15	MONALISA DWI ANFRIYANI		P
16	NURKHAYATI EKA PRATIWI		P
17	PURNO UTOMO	L	
18	PUTRI NADIA SARI		P
19	REGITA SAHARANI		P
20	RINI SETYOWATI		P
21	RIZAL MAARIF	L	
22	SOFIATUN NINDITA UTAMI		P
23	SYAIFUL MUKHITH	L	
24	WAHYU SITI KHOTIMAH		P
25	YULI SATRIYANING PUTRI		P
JUMLAH		9	16

Lampiran 20

Perkenalan dan Permainan



Saat Pemberian Layanan Penguasaan Konten



Saat Pemberian Layanan Penguasaan Konten



Saat Pemberian Layanan Penguasaan Konten





PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 KARANGRAYUNG
 Alamat : Ds. Telawah Kec. Karangayung Kab. Grobogan

SURAT PERNYATAAN PENELITIAN
 NOMOR : 423.7 / 867 / 2015

Kepala SMP Negeri 2 Karangrayung Kabupaten Grobogan, Propinsi Jawa Tengah menyatakan bahwa :

Nama : ENDAH SETYANINGRUM
 N P M : 1301411029
 Fak. / Program Studi : Bimbingan dan Konseling, S1

Telah benar-benar melakukan Penelitian dengan judul : PENGARUH LAYANAN PENGUWASAAN KONTEK TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 KARANGRAYUNG PURWODADI TAHUN AJARAN 2015/2016.

Yang dilaksanakan mulai tanggal 19 Juni 2015 sampai dengan tanggal 8 Agustus 2015

Demikian surat pernyataan ini di buat untuk dapat di gunakan seperlunya.

Karangrayung, 8 Agustus 2015
 Kepala Sekolah

 H. Sisono, S.Pd
 NIP. 19601212 198301 1 005

