

**PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN TERHADAP KREATIVITAS
BELAJAR SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 18 SUNGGAL
TAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi
tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai gelar sarjana pendidikan (S.pd) pada Program Studi
Pendidikan bimbingan dan konseling*

OLEH

ELY MURNIA
NPM.1402080178



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2018



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 10 Oktober 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

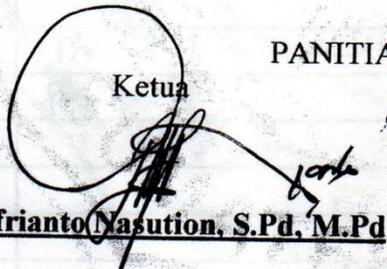
Nama : Ely Murnia
NPM : 1402080178
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

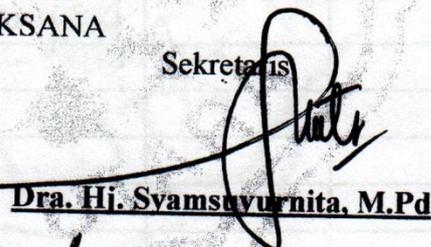
Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

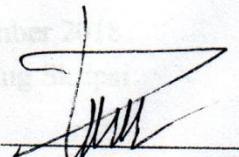
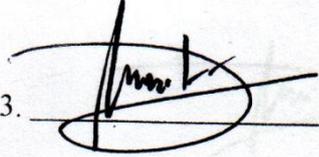

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Latifah Hanum, M.Psi
2. Drs. Zaharuddin Nur, MM
3. Dra. Jamila, M.Pd

1. 
2. 
3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

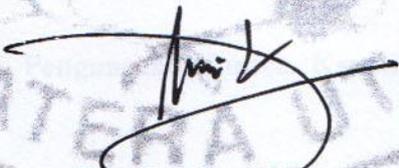
Nama Lengkap : Ely Murnia
N.P.M : 1402080178
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar
Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran
2018/2019

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2018

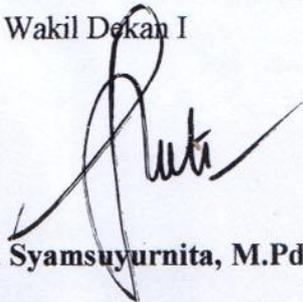
Disetujui oleh:

Pembimbing

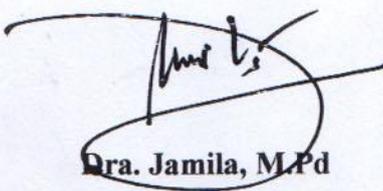

Dra. Jamila, M.Pd

Diketahui oleh:

Wakil Dekan I


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi


Dra. Jamila, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ely Murnia
N.P.M : 1402080178
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

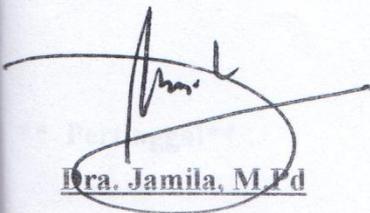
Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Ely Murnia

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling


Dra. Jamila, M.Pd

ABSTRAK

ELY MURNIA. NPM. 1402080178. Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu mengetahui hubungan variabel bebas (layanan Penguasaan Konten) dan variabel terikat (kreativitas belajar). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penyebaran angket tertutup. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa angket yang berisi 30 pernyataan yang terdiri 15 item angket layanan penguasaan konten dan 15 item angket kreativitas belajar. Sebagai populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian korelasi termasuk dalam kategori interpretasi cukup mengemukakan ada hubungan positif antara layanan penguasaan konten dengan kreativitas belajar. $r_{hitung} 0,6147 > r_{tabel} 0,3610$ dan hal ini dapat dipahami bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,6147 > 0,3610$, berarti ada hubungan antara variabel X dan variabel Y. Sedangkan nilai uji t_{hitung} sebesar 4,127 dan $t_{tabel} 2,048$ hal ini menunjukkan adanya hubungan signifikan antara layanan penguasaan konten dengan kreativitas belajar karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,127 > 2,048$. Ternyata ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga ada pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Kata Kunci : Layanan Penguasaan Konten, Kreativitas Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “**Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019.**”. Untuk memenuhi sebagai persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang, semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, Amin Ya Rabbal Alamin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan dan masih banyak kekurangan baik dalam kemampuan pengetahuan dan penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda **Sumarno** dan Ibunda **Boini** yang selama ini telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberi semangat, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada ternilai. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dikesempatan

ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa ada bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Agussani, M. AP selaku Rektor UMSU (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).
2. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S. Pd, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Jamila, selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling sekaligus Dosen Pembimbing saya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Drs. Zaharuddin Nur, MM, selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Seluruh Staf dan Pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, atas kerjasama dan bantuan kepada peneliti terutama urusan surat menyurat.
6. Kepada teman-teman seperjuangan saya di jurusan BK 2014 di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
7. Teruntuk Sahabat-Sahabat saya , Nur Annisa, Andani Yulnizar, Nur Putri Anggraini, Feby Ayu Ramadhani, dan Yeni Apriani yang selalu mendukung satu sama lain dalam keadaan suka maupun duka.

8. Teruntuk Keluargaku, Riza Valevi Panjaitan, Mikayla Nayra Panjaitan, dan Lismarini Pohan, yang selalu memberikan motivasi dan penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Serta seluruh pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, yang membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan skripsi ini.

Akhir kata penulis berdoa semoga Allah SWT membalas budi mereka, sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan khususnya bidang studi Bimbingan dan Konseling dan terlebih bagi penulis.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan , Agustus 2018

Penulis

ELY MURNIA
NPM. 1402080178

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN 1	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II LANDASAN TEORITIS 9	
A. Kerangka Teoritis	9
1. Layanan Penguasaan Konten	9
1.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten	9
1.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten	11
1.3 Fungsi Penguasaan Konten	11

1.4 Pendekatan Layanan Penguasaan Konten.....	12
1.5 Pelaksanaan Layanan Penguasaan konten	13
2. Kreativitas Belajar.....	14
2.1 Pengertian Kreativitas Belajar.....	14
2.2 Ciri-ciri Kreativitas Belajar.....	17
2.3 Cara Mengembangkan Kreativitas Belajar	20
2.4 Indikator Kreativitas Belajar	22
B. Kerangka Konseptual	23
C. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel.....	27
1. Populasi.....	27
2. Sampel	27
C. Variabel Penelitian.....	28
D. Definisi Operasional Variabel	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Angket.....	30
F. Uji Coba Instrumen.....	32
G. Teknik Analisis Data	34
1. Korelasi Product Moments	35
2. Uji Hipotesisi	35

3. Uji Determinasi.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	37
A. Deskripsi Data	37
1. Gambaran Profil Sekolah	37
2. Visi dan Misi Sekolah	39
3. Tujuan Sekolah.....	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian	40
1. Hasil Angket Variabel X.....	41
2. Hasil Angket Variabel Y	43
C. Uji Reabilitas.....	45
D. Uji Korelasi Product Moment	49
E. Pengujian Hipotesis.....	52
F. Uji Determinasi	53
G. Diskusi Hasil Penelitian	53
H. Keterbatasan Penelitian	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian	26
Tabel 3.2 Populasi	27
Tabel 3.3 Sampel	28
Tabel 3.4 Pemberian Skor Angket Skala Likert	31
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket	31
Tabel 4.1 Pengukuran Skala Likert.....	41
Tabel 4.2 Hasil Angket Variabel X	41
Tabel 4.3 Skor Angket Variabel X setelah diuji.....	42
Tabel 4.4 Hasil Angket Variabel Y	42
Tabel 4.5 Skor Angket Variabel Y setelah diuji.....	44
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Reabils Angket	47
Tabel 4.7 Distribusi Product Moment	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Angket (Variabel X dan Y)**
- Lampiran 2 : Hasil Pengolahan Angket**
- Lampiran 3 : Data Validitas Variabel X (Layanan Informasi)**
- Lampiran 4 : Skor Angket Variabel X (Setelah diuji)**
- Lampiran 5 : Data Validitas Variabel Y (Learning Disabilities)**
- Lampiran 6 : Skor Angket Variabel Y (Setelah diuji)**
- Lampiran 7 : Hasil Perhitungan Reabilitas Angket**
- Lampiran 8 : Distribusi Product Moment**
- Lampiran 9 : From K-1**
- Lampiran 10 : From K-2**
- Lampiran 11 : From K-3**
- Lampiran 12 : Berita Acara Bimbingan Proposal**
- Lampiran 13 : Berita Acara Seminar Proposal**
- Lampiran 14 : Lembar Pengesahan Hasil Seminar**
- Lampiran 15 : Surat Keterangan Plagiat**
- Lampiran 16 : Berita Acara Bimbingan Skripsi**

Lampiran 17 : Surat Izin Riset

Lampiran 18 : Surat Balasan Riset

Lampiran 19 : Surat Keterangan Bebas Perpustakaan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan akan mendorong manusia untuk belajar aktif, mandiri, dan memberdayakan semua potensi yang ada di dalam diri individu. Untuk itu pendidikan merupakan dasar dari perkembangan masyarakat dan harus disertai dengan tujuan yang telah ditentukan agar dapat berjalan dengan baik. Sebagaimana dalam UU SISDIKNAS NO. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa:

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

Proses pendidikan di sekolah tidak lain dimaksudkan untuk mendewasakan peserta didik dalam kaitannya dengan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka dalam prosesnya pembelajaran di sekolah harus mampu membentuk peserta didik yang kreatif, memiliki ide dan gagasan yang terus berkembang untuk mencapai perubahan diri yang diharapkan.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (2003: 32)“kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang

pada dasarnya baru”. Siswa dapat berupa kegiatan imajinasi atau pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman. Mencangkup informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas merupakan sebuah proses, bukan hasil.

Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwakemampuan kreativitas seseorang dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Saat ini kreativitas menjadi hal yang paling diutamakan didunia pendidikan. Untuk itulah, kreativitas mulai dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan dengan membuat inovasi-inovasi model pembelajaran baru yang lebih mengaktifkan siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajarnya.

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

Menurut Abdurrahman dan Mulyono (2006: 32) “belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.” Terjadinya perubahan dalam situasi tertentu seiring isi ingatan yang membuat belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.

Proses yang terjadi dalam pelaksanaan pendidikan dipengaruhi oleh berpikir, maka manusia akan dapat melakukan kegiatan belajar dengan hasil yang diharapkan. Dalam hal ini aspek kreativitas sangat diperlukan dalam upaya tersebut, karena tanpa adanya kreativitas, maka penyerapan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan akan berjalan lambat. Tak seorang pun akan mengingkari bahwa kemampuan-kemampuan dan ciri-ciri kepribadian sampai tingkat tertentu dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah melakukan inovasi pembelajaran agar pembelajaran tersebut menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Fenomena di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal menunjukkan siswa kurang aktif dan kreatif dalam belajar. Berdasarkan informasi dari guru bimbingan dan konseling dan guru bidang studi di kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal , siswa belum sepenuhnya memiliki kreativitas dalam belajar. Siswa cenderung pasif dan berbicara kepada temanya dari pada menanggapi dan bertanya penjelasan dari guru. peserta didik lebih banyak diam ketika diberi kesempatan

untuk bertanya terhadap materi yang disampaikan, tidak mau menanggapi apa yang ditanyakan oleh guru, selalu bergantung pada temanya pada saat diberi tugas dan tidak berani untuk maju kedepan mengerjakan tugas, Catatan pelajaran tidak lengkap dan tidak teratur.

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

Disinilah dibutuhkan peran guru Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan kreativitas belajar terhadap peserta didik, salah satunya ialah dengan menerapkan layanan penguasaan konten.

Menurut Prayitno (2004: 20) “penguasaan konten yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya. Dengan penguasaan konten ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya.

Selama ini guru bimbingan konseling di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal hanya fokus ke peserta didik yang nakal saja contohnya peserta didik yang sering membolos, merokok dikantin, dan berkelahi, tetapi penanganan terkait kreativitas belajar pada peserta didik masih belum optimal. Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk memberikan layanan terkait proses kreativitas belajar peserta didik berupa layanan penguasaan konten yang mana dalam layanan ini bertujuan untuk membantu peserta didik menguasai konten tertentu.

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, dan 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 XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi.
2. Banyak siswa yang tidak berani mengekspreskan dirinya, malu bertanya tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.
3. Masih banyak siswa yang takut mengerjakan tugas didepan.
4. Masih banyak siswa yang prestasi belajarnya menurun.
5. Masih banyak siswa yang pasif tidak mau menanggapi pertanyaan dari guru tentang materi pelajaran.
6. Kurangnya sikap kepedulian guru bimbingna dan konseling terhadap anak yang prestasi belajarnya menurun.

C. Batasan Masalah

Sebagaimana yang diterangkan dalam latar belakang diatas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini peneliti membatasinya pada Layanan Penguasaan Konten dan Kreativitas Belajar Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal T.P 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal T.P 2018/2019?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal T.P 2018/2019”.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang penulis ajukan maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan memberikan masukan khususnya dalam penyelenggaraan bidang bimbingan belajar kepada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti akan bermnfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya mengenal penyelenggaraan bidang bimbingan belajar untuk menyelesaikan masalah belajar siswa.

b. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bahwa melalui layanan penguasaan konten dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kearah peningkatan mutu pendidikan disekolah.

c. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bahwa melalui pembinaan dan bimbingan dapat menumbuhkan kreativitas, kecerdasan dan keterampilan sehingga siswa dapat meningkatkan dan mencapai hasil belajar yang baik.

d. Manfaat bagi sekolah

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

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Layanan Penguasaan konten

1.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang memberikan keterampilan atau konten tertentu pada peserta didik. Ada beberapa pendapat mengenai layanan penguasaan konten diantaranya:

Menurut Heru Mugiarto,dkk, (2010:61)

“Layanan penguasaan konten merupakan salah satu layanan dalam 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 perkembangan dirinya”.

Menurut Dewa Ketut Sukardi (2008 : 62) mengungkapkan:

“layanan pembelajaran (layanan penguasaan konten), yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien/konseli) mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik , materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajarnya”.

Menurut Prayitno (2004:2) mengungkapkan:

“Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-srndiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai 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 di dalamnya. Layanan penguasaan membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang di alaminya”.

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

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

- a. Pemantapan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam mencari informasi dan berbagai sumber, dalam bersikap terhadap guru dan staf sekolah, mengerjakan tugas dan mengembangkan keterampilan;
- b. Menumbuhkan belajar dan berlatih baik secara mandiri maupun kelompok;
- c. Mengembangkan penguasaan materi pelajaran;

- d. Mengembangkan pemahaman dan pemanfaatan kondisi fisik, sosial dan budaya di lingkungan sekolah atau alam sekitar untuk pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan pengembangan pribadi.

1.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten

Menurut Heru Mugiarto ddk (2010:16) “layanan penguasaan konten bertujuan agar 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”. Dari penjelasan di atas dapat di tarik simpulan bahwa tujuan layanan penguasaan konten adalah dikuasainya suatu konten tertentu oleh siswa dan peserta didik. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian sikap, menguasai cara-cara kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang di maksud adalah individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupan secara efektif.

1.3 Fungsi Penguasaan Konten

Fungsi dari layanan penguasaan konten yaitu fungsi pemeliharaan dan pengembangan. Menurut Prayitno dan Erman Amti (2004:215) “fungsi pemeliharaan dan pengembangan yaitu memelihara segala sesuatu yang baik (positif) yang ada dalam diri individu (siswa), baik hal itu merupakan bawaan maupun hasil perkembangan yang telah di capai selama ini”.

Senada dengan hal tersebut Heru Mugiarto dkk (2010:61) mengungkapkan bahwa “fungsi pengembangan dan pemeliharaan berarti bahwa layanan yang di berikan dapat membantu para klien dalam memelihara mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantap, terarah, dan berkelanjutan”. Dalam fungsi ini hal-hal yang di pandang positif dijaga agar tetap baik dan mantap. Dengan demikian klien dapat memelihara dan mengembangkan berbagai potensi dan kondisi yang positif dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

1.4 Pendekatan layanan penguasaan konten

Layanan penguasaan konten pada umumnya diselenggarakan secara langsung (bersifat direktif) dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok, atau individual. Penyelenggara layanan (konselor) secara aktif menyajikan bahan, memberikan contoh, merangsang, mendorong, dan menggerakkan para peserta untuk berpartisipasi aktif mengikuti dan menjalani materi dalam kegiatan layanan. Menurut Prayitno (2004:8) “konselor menegakan dua nilai proses pembelajaran yaitu *High-touch* dan *High-tech*”.

1) *High-touch*, yaitu sentuhan-sentuhan tingkat tinggi yang mengenai aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan peserta layanan (terutama aspek-aspek efektif, semangat, sikap, nilai, moral), melalui implementasi oleh konselor; (a) kewibawaan, (b) kasih sayang dan kelembutan, (c) keteladanan, (d) pemberian penguatan, (e) tindakan tegas yang mendidik.

2) *High-tech*, yaitu teknologi tingkat tinggi yang menjamin kualitas penguasaan konten, melalui implementasi oleh konselor; (a) materi pembelajaran, (b) metode

pembelajaran, (c) alat bantu pembelajaran, (d) lingkungan pembelajaran, (e) penilaian hasil pembelajaran.

1.5 Pelaksanaan layanan penguasaan konten

Menurut Dewa Ketut Sukardi (2003:43) “Layanan penguasaan konten dilaksanakan dalam bentuk kegiatan klasikal, kelompok, dan perorangan”. Materi layanan penguasaan konten secara klasikal (diikuti oleh seluruh siswa di dalam kelas) dengan metode ceramah dengan di sertai tanya jawab bahkan diskusi dapat di selenggarakan. Metode ini dapat di lengkapi dengan peragaan, pemberian contoh, tayangan film dan video.

Teknik atau metode yang dapat di gunakan dalam layanan penguasaan konten menurut Prayitno (2004:10) adalah:

- 1) Penyajian, konselor menyajikan materi pokok konten, setelah parah peserta di siapkan sebgaimana mestinya.
- 2) Tanya jawab dan diskusi, konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai kaitan dalam segenap aspek-aspek konten.
- 3) Kegiatan lanjutan, sesuai dengan pendekatan aspek tertentu dari konten di lakukan berbagai kaitan lanjutan. Kegiatan ini dapat berupa:
 - a) Diskusi kelompok.
 - b) Penugasan dan latihan terbatas.
 - c) Survei lapangan, studi kepustakaan.
 - d) Percobaan.
 - e) Latihan tindakan.

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

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

2. Kreativitas Belajar

2.1 Pengertian Kreativitas Belajar

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

Menurut Supriyadi (2003: 7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Baron (2004: 63) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang

untuk menciptakan ide yang baru dan dapat juga merupakan kemampuan seseorang untuk mengkombinasikan unsur-unsur menjadi sesuatu yang berbeda.

Menurut Munandar (2005: 68) kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik berubah didalam individu maupun dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Jadi berdasarkan pengertian kreativitas dari para ahli di atas bahwa kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan maupun karya nyata yang baru, yang relatif berbeda dengan karya yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Devinisi Renzulli (2004 : 76) tentang keberbakatan mengatakan "Sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegen (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi." Saat ini, kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak karena mereka sudah mulai menyadari betapa pentingnya kreativitas. Untuk itulah, kreativitas mulai dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan. Hal tersebut dilakukan dengan membuat inovasi- inovasi model pembelajaran baru yang lebih mengaktifkan siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajarnya.

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

Menurut Abdurrahman dan Mulyono (2006: 53) “belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan”. Terjadinya perubahan dalam situasi tertentu seiring isi ingatan yang membuat belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa kreativitas belajar yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru denganserangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya yang dikombinasikan melalui interaksi antara individu dan

lingkungannya yang berkaitan dengan aspek kecakapan, keterampilan, sikap, harga diri, watak, dan penyesuaian diri seseorang.

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

2.2 Ciri-Ciri Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar sebagai suatu kemampuan dan keaktifan kegiatan fisik dan mental, memiliki ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan kegiatan yang lain. Menurut Sund (2002: 44) menyatakan bahwa individu yang mempunyaikreativitas dalam belajar dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
- c. Panjang akal;
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
- e. Cenderung memiliki tugas yang berat dan sulit;
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
- g. Aktif dalam melaksanakan tugas;
- h. Berfikir fleksibel;

- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;
- j. Memiliki semangat bertanya.

Menurut pendapat Rika Purwanti (2005: 39) seseorang yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi menunjukkan beberapa ciri, diantaranya adalah:

- 1) Selalu ingin tahu atau memiliki dorongan ingin tahu yang kuat mencakup keinginan untuk mendapatkan pengalaman baru, keinginan bertanya dan mencoba, tertarik pada sesuatu yang belum jelas (misteri), avonturisme, sifat penuh semangat, optimis, ambisius, minat yang luas, toleransi terhadap kemajemukan, serta setuju dalam perbedaan, tekun, dan pantang menyerah/ energik dan aktif, kritis dan berani berpendapat;
- 2) Memiliki harga diri dan percaya diri yang tinggi, akan menyebabkan individu lebih mantap dalam melakukan pemerikayaan informasi dan lebih berinovasi, serta dapat menghargai dan memanfaatkan kesempatan;
- 3) Memiliki sifat mandiri atau independen. Sifat mandiri berkaitan dengan keberanian dalam mengambil resiko dan berani mencoba;
- 4) Memiliki sifat asertif (berani berpendapat), dapat dilihat dari sikap/ cara kerja individu melakukan aktivitas yang cenderung lebih berpegang pada tugas dan permasalahannya (task oriented) dan tidak berorientasi pada erson (self oriented). Dalam penampakannya, sifat asertif sering berupa berani berpendapat, kedisiplinan, dan ketegasan;

5) Keberanian dalam mengambil resiko atau berani mencoba. Bentuk perwujudan sifat berani mengambil resiko, diantaranya suka berinisiatif, berani mempertahankan pendapat dan berani mengakui kesalahan, tidak teralu takut, ragu, atau malu dikritik, bahkan tidak terlalu takut berbuat salah.

Sedangkan Utami Munandar (2004: 65) mengungkapkan beberapa ciri-ciri kreativitas belajar, sebagai berikut:

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

11) Dapat bekerja sendiri;

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

2.3 Cara Mengembangkan Kreativitas Belajar

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

Davis (2004: 55) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan di dalam pengembangan kreativitas belajar:

- a. sikap individu mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal perlu diperhatikan:
 1. Perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan. Secara aktif guru perlu membantu siswa

mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif. Kepercayaan diri meningkatkan keyakinan siswa bahwa ia mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, dan juga merupakan sumber perasaan aman dalam diri siswa.

2. Rasa keingintahuan siswa perlu di bangkitkan. Rasa keinginan tahu merupakan kapasitas untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya.

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

1. Melakukan Pendekatan Inquiry (Pencaritahuan)

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

2. Memberikan Penghargaan

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

3. Meningkatkan Pemikiran Melalui Banyak Media

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

2.4 Indikator Kreativitas Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar anak yang memiliki kreativitas lebih mampu dalam menemukan masalah-masalah belajar yang dihadapinya dan mampu memecahkan masalah belajarnya sendiri. Oleh karena itu, guru perlu memberi kesempatan yang seluas luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Piers Asrori (2009:72) Mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah:

1. Memiliki dorongan yang tinggi
2. Memiliki keterlibatan yang tinggi
3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Memiliki ketekunan yang tinggi

5. Tekun dalam mengerjakan tugas
6. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas
7. Aktif dalam proses belajar mengajar

Menurut Clak (2009:73) Mengemukakan karakteristik kreativitas adalah:

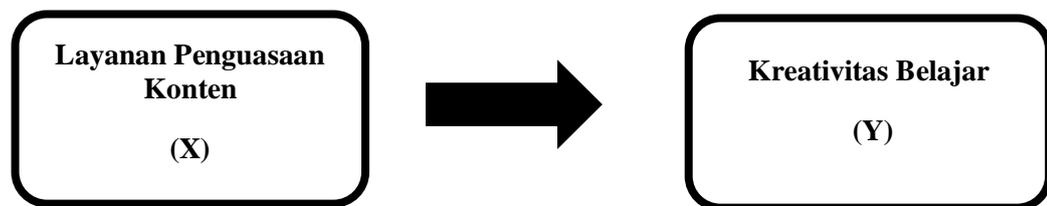
1. Memiliki disiplin yang tinggi
2. Memiliki kemandirian yang tinggi
3. Lebih mampu menyesuaikan diri
4. Memiliki kemampuan yang tinggi
5. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
6. Berani menyatakan pendapat
7. Berani mencoba tidak takut akan kegagalan

B. Kerangka Konseptual

Layanan penguasaan konten adalah proses pemberian bantuan kepada peserta didik baik sendiri maupun kelompok untuk menguasai konten tertentu yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, dan masyarakat. Kreativitas belajar yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru denganserangkaian kegiatan misalnya membaca, menulis, mengamati, mendengarkan, dan sebagainya yang dikombinasikan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya yang berkaitan dengan aspek kecakapan, keterampilan, sikap, harga diri, watak, dan penyesuain diri seseorang. 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, dan 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.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Arikunto (2002 : 62) mengemukakan hipotesis adalah merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai memulai data yang terkumpul. Maka hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ada :

1. H_a (hipotesis alternatif : ada Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal T.P 2018/2019.
2. H_0 (hipotesis nol) : tidak ada Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal T.P 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Tempat Penelitian di lakukan di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal JL. Sei Mencirim No.60 Desa Medan Krio Sunggal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada bulan Desember 2017 sampai dengan Oktober 2018. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Jadwal waktu Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan / Minggu																							
		Des/17				Mei/17				Jun/18				Agt/18				Sep/18				Okt/18			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul	■																							
2.	Penulisan Proposal		■	■	■																				
3.	Bimbingan Proposal					■	■	■	■																
4.	Seminar Proposal										■														
5.	Perbaikan Proposal											■	■												
6.	Permohonan surat izin penelitian														■										
7.	Penyebaran Angket															■									
8.	Pengumpulan Data																■								
9.	Pengolahan Data																	■	■	■					
10.	Penulisan Hasil penelitian																			■					
11.	Bimbingan Hasil Penelitian																				■				
12.	Sidang Meja Hijau																						■		

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2002 : 108) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal yang berjumlah 127 siswa yang terdiri dari 4 kelas.

Tabel 3.2
Populasi

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas XI MIA-1	32 Siswa
2	Kelas XI MIA-2	32 Siswa
3	Kelas XI IPS-1	33 Siswa
4	Kelas XI IPS-2	30 Siswa
	Jumlah	127 Siswa

2. Sampel

Menurut pendapat Arikunto (2002 : 112) “Apabila subjeknya kurang dari 100 orang maka lebih baik di ambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, tetapi jika jumlah subjeknya besar dapat di ambil 10%-15% atau 20%-25%atau lebih besar”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik purposive sampling dalam penentuan sampel, yakni peneliti mengambil seluruh siswa kelas XI IPS-2 yang berjumlah sebanyak 30 siswa. Dikarenakan kelas ini dibandingkan dengan kelas lainnya lebih cenderung pasif karena kurangnya kreativitas dalam belajarnya.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas XI IPS-2	30 Siswa
	Jumlah	30 Siswa

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang digunakan, yaitu Variabel Independen (bebas) yaitu variabel X dan dependen (terkait) variabel Y. Adapun variabel bebas yaitu layanan penguasaan konten dan variabel terkait yaitu kreativitas belajar.

Variabel X : Layanan penguasaan konten

Indikator :

1. Pemantapan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam mencari informasi dan berbagai sumber.
2. Menumbuhkan belajar dan berlatih baik secara mandiri.
3. Mengembangkan penguasaan materi pelajaran.
4. Mengembangkan pemahaman dan pemanfaatan kondisi fisik, sosial dan budaya.

Variabel Y : Kreativitas belajar

Indikator :

1. Memiliki disiplin yang tinggi
2. Memiliki kemandirian yang tinggi

3. Lebih mampu menyesuaikan diri
4. Memiliki kemampuan yang tinggi
5. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
6. Berani menyatakan pendapat

D. Definisi Oprasional Variabel

Guna menghindari kesalahan dan mengarahkan penelitian ini untuk mencapai tujuan, maka dapat dilihat penjelasan mengenai defenisi operasional sebagai berikut :

1. Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten adalah proses pemberian bantuan kepada peserta didik baik sendiri maupun kelompok untuk meguasai konten tertentu yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, masyarakat.

2. Kreativitas Belajar

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

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dalam penelitian ini, maka digunakan alat atau disebut juga instrument penelitian. Alat yang digunakan adalah model angket.

1. Angket

Banyak pengertian dari beberapa ahli diantaranya menurut Suroyo Anwar (2009:168) yang mendefinisikan angket sebagai berikut : “Angket atau kuisioner merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden. “

Untuk memperoleh data yang sesuai dalam penelitian ini, maka digunakan alat atau disebut juga instrument penelitian. Alat yang digunakan adalah model angket yang akan digunakan untuk memperoleh data penelitian yang dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden (siswa) untuk dijawab. Penggunaan angket dimaksudkan untuk memperoleh data tentang sikap pembentukan peningkatan moral siswa terhadap pelaksanaan layanan informasi yang dilakukan oleh guru pembimbing (konselor).

Angket terdiri dari variabel X yang terdiri dari 12 dan variabel Y yang terdiri dari 18. Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini, peneliti membuat skor untuk pertanyaan positif dan negative sebagai berikut.

Tabel 3.4**Pemberian skor angket berdasarkan skala Likert**

Pertanyaan positif	Skor	Pertanyaan negatif	Skor
Pilihan		Pilihan	
Sangat setuju	5	Sangat setuju	1
Setuju	4	Setuju	2
Kurang setuju	3	Kurang setuju	3
Tidak setuju	2	Tidak setuju	4
Sangat tidak setuju	1	Sangat tidak setuju	5

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 3.5

Variabel	Indikator	No. Item soal
Layanan Penguasaan Konten (X)	1. Pemantapan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam mencari informasi dan berbagai sumber.	1,2,3,4
	2. Menumbuhkan belajar dan berlatih baik secara mandiri.	5,6,7,8
	3. Mengembangkan penguasaan materi pelajaran.	9,10,11,12
	4. Mengembangkan pemahaman dan pemanfaatan kondisi fisik, sosial dan budaya.	13,14,15
	1. Memiliki disiplin yang tinggi	16,17,18

Kreativitas belajar (Y)	2. Memiliki kemandirian yang tinggi	19,20
	3. Lebih mamapu menyesuaikan diri	21,22
	4. Memiliki kemampuan yang tinggi	23,24
	5. Memiliki rasa ingin tahu yang besar	25,26,27
	6. Berani menyatakan pendapat	28,29,30

Dalam penelitian ini sebelum penggunaan instrument,peneliti akan lebih dahulu memerlukan uji coba untuk mendapatkan instrument yang sah dan handal. Validitas yaitu untuk melihat sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang harus diukur dan realibilitas (keterhandalan) yaitu sejauh mana suatu alat ukur mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dalam waktu dan tempat yang berbeda.

F. Uji Coba Instrumen

Prosedur pelaksanaan uji coba instrument ialah : (1) penentuan responden uji coba. (2) pelaksanaan uji coba (3) analisis hasil uji coba. Analisis data dan hasil uji coba dimaksudkan untuk memperoleh butir-butir instrument yang memenuhi syarat sehingga dapat dijadikan alat dalam pengumpulan data antara lain :

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Arikunto (2002:220), suatu test dapat dikatakan validitas yang tinggi apabila test tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil yang sesuai dengan maksud yang dikemukakan dengan test tersebut. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur dengan test tersebut. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur dalam hal ini yakni teknik korelasi product moment, dengan menggunakan rumus Karl Person sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{XY} = Koefisien korelasi

N = Jumlah responden

X = Skor responden untuk tiap item

Y = Total skor tiap responden dari seluruh item

$\sum X$ = Jumlah produk skor X

$\sum Y$ = Jumlah produk skor Y

N = Jumlah Siswa

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

Untuk menggunakan rumus diatas maka langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat tabulasi skor test dalam tabel
- 2) Menghitung $\sum X, \sum Y, \sum X^2, \sum Y^2, (\sum X)^2, \sum XY$
- 3) Menghitung dengan rumus r_{xy} hasil perhitungan tabel untuk $\alpha = 0,05$. $R_{hitung} > R_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan valid

2. Uji Reabilitas

Adapun rumus uji reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum b^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : Reabilitas instrumen
 k : Banyaknya Butir soal
 $\sum b^2$: Jumlah Varians butir
 σ^2 : Varians Total

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, statistik yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Korelasi Product Moments

Untuk mengetahui derajat keeratan antara variabel bebas (X) terhadap Variabel terikat (Y) digunakan korelasi sederhana (*product moment*) dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

- r = Validitas Instrumen
- n = Jumlah Sampel
- x = Variabel Bebas (Pelayanan)
- y = Variabel Terikat (Keputusan Pembelian)

Keterangan :

X^2 = Nilai X^2

O_i = Nilai Observasi

E_i =Nilai Expected / harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total frekuensi) (pi x N)

N = Banyak nya angka pada data (total frekuensi)

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis yang dirumuskan, maka digunakan uji -t dengan rumus :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t : harga yang dihitung dan menunjukkan nilai standar deviasi dari harga distribusi t

r : koefisien

n : jumlah responden.

Harga t hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t table. untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk = n-2$. Jika $t_{hitung} \geq t_{table}$ maka H_a di terima dan H_o ditolak. Dan jika $t_{hitung} \leq t_{table}$ maka H_a di tolak dan H_o diterima.

3. Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan variabel X dan Y ditentukan dengan korelasi determinasi sebagai berikut :

$$D = r^2 \times 100\%.$$

Keterangan :

D = Koefisien determinasi

r_{xy} = Koefisien korelasi ganda

Dalam perhitungan dan pengolahan data teknik analisis ini digunakan dengan bantuan komputer dengan aplikasi Microsoft Excel dan aplikasi SPSS (Statistical Program for Social Sciences).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Profil Sekolah

1.1 Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SMA MUHAMMADIYAH 18 SUNGGAL
2. NSS : 304070103145
3. NPSN : 10214128
4. Alamat : Jln. Sei Mencirim No.60 Medan Krio Kec. Sunggal
 - Telepon : (061) 42561071
 - Kabupaten : Deli Serdang
 - Propinsi : Sumatera Utara
5. Nama Kepala Sekolah : M. Muslim, M.Pd
- No. HP : 08126479303
6. Nama Yayasan :Majelis Dikdasmen Pimpinan Wilayah
Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Alamat Yayasan : Jln.Sisingamangaraja No.136 Medan
8. Telepon : (061) 8451850
9. Tahun Berdiri : 1997

10. Tahun Beroperasi : 1997

11. Kepemilikan Tanah

a. Status tanah : Milik sendiri

b. Luas Tanah : 4932 M²

12 .Status Bangunan

a. Luas seluruh Bangunan : 770 M2

13. Data Siswa dalam 4 (empat) tahun terakhir

Tahun Pelajaran	Jumlah Pendaftar Siswa baru	Kelas I		Kelas II		Kelas III		Jumlah	
		Jlh. Siswa	Jlh. Rombel						
2015-2016	114	112	3	64	2	56	2	232	7
2016-1017	114	108	3	104	3	64	2	276	8
2017-2018	139	132	4	102	3	102	3	336	10
2018-2019	128	118	4	127	4	96	3	336	11

14. Profil Tamatan (4 tahun terakhir)

Tahun Pelajaran	Tamatan (%)		Rata-rata NEM		Siswa yang melanjutkan ke PT (%)	
	Jlh	Target	Hasil	Target	Jumlah	Target
2014-2015	66	100	6.73	6.8	25	30
2015-2016	56	100	7.00	6.8	20	25
2016-2017	62	100	6,00	6.8	25	30
2017-2018	99	100	5.50	6,0	30	35

15 . a) Data Ruang Kelas

b) Data Kondisi Ruang

	Jlh Ruang
Ruang Kelas (asli)	10
Ruang Lainnya yg digunakan untk/sbg Ruang Kelas yaitu Ruang : ...kelas .Musholah	1
Jl.Ruang Kelas Seluruhnya	11

	Jumlah Ruang	Jlh Ruang yg Kondisinya Baik	Jl. Ruang yg Kondisinya Rusak	Kategori Kerusakan
Ruang Kelas	11	11	-	-
Perpustakaan	1	1	-	-
Ruang Lab. IPA	1	1	-	-
Keterampilan	-	-	-	-
Lab. Bahasa	-	-	-	-

16. Data Guru :

Jumlah Guru /Staf	Bagi SMA	Keterangan
Guru Tetap (PNS/Yayasan)	8 orang	
Guru tdk Tetap	17 orang	
Guru PNS	5 orang	
Guru Bantu	-	
Guru PNS Dipekerjakan (DPK)	-	
Staf Tata Usaha	2 orang	

17. Sumber Dana Operasional dan Perawatan :SPP,BOS
/Yayasan/Bantuan Lainnya

2. VISI dan MISI

2.1 Visi sekolah

Menjadi sarana pendidikan yang unggul di bidang ilmu pengetahuan dan keterampilan, memiliki karakter yang dilandasi oleh iman, akhlak, budi pekerti dan kecakapan hidup serta mampu bersaing di era globalisasi.

2.2 Misi Sekolah

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam kurikulum nasional.
2. Menyelenggarakan kegiatan yang berbasis keterampilan.
3. Meningkatkan pembelajaran Al Qur'an sebagai bagian integral dari perguruan Muhammadiyah.
4. Meningkatkan peserta akademik lulusan.
5. Membentuk peserta didik yang berakhlak dan berbudi pekerti yang luhur.

3. Tujuan Sekolah

1. Mengembangkan kompetensi peserta didik dalam IPTEK
2. Melaksanakan tugas pokok masing-masing secara profesional
3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran efektif dan efisien
4. Melaksanakan pembinaan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
5. Mewujudkan kedisiplinan dan budi pekerti yang luhur
6. Memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan di bidang jasa, industri yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS-2 yang berjumlah 30 orang. Sebelum melakukan penyebaran angket dilakukan dengan membuat jawaban alternative disekolah. Penyebaran angket dilakukan dengan membuat jawaban alternative dengan berupa SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju). Hal ini dimaksud

untuk mempermudah para responden dalam menentukan pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan mereka.

Data yang diuraikan dalam sub bahasan ini adalah hasil dari jawaban 30 orang responden atau siswa dalam 30 butir pernyataan yang terdiri dari 15 butir pernyataan mengenai Layanan Penguasaan Konten dan 15 butir pernyataan mengenai Kreativitas Belajar .

Tabel 4.1
Pengukuran Skala Likert

PERTANYAAN	BOBOT
Sangat Setuju	1
Setuju	2
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	4

Ketentuan diatas berlaku, baik dalam menghitung variabel (X) Layanan Penguasaan Konten, Kreativitas Belajar (Y).

1. Hasil Angket Untuk Variabel X : Layanan Penguasaan Konten

Tabel 4.2
Skor Angket Variabel X

No.	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0,0792	0,3610	Tidak Valid
2.	0,0993	0,3610	Tidak Valid
3.	0,1453	0,3610	Tidak Valid
4.	0,2039	0,3610	Tidak Valid
5.	0,2816	0,3610	Tidak Valid
6.	0,3967	0,3610	Valid
7.	0,6020	0,3610	Valid
8.	0,6299	0,3610	Valid
9.	0,7221	0,3610	Valid
10.	0,7933	0,3610	Valid
11.	0,8672	0,3610	Valid

17	4	4	4	4	4	4	4	28
18	1	2	2	2	5	5	4	21
19	5	3	5	4	4	5	4	30
20	5	5	5	3	5	5	5	33
21	4	3	4	4	4	4	4	27
22	4	3	3	4	4	3	4	25
23	4	4	4	4	2	4	4	26
24	4	4	4	4	4	4	4	28
25	5	4	5	5	4	5	4	32
26	4	3	3	4	4	3	4	25
27	4	2	3	5	5	5	5	29
28	4	4	4	4	5	5	4	30
29	5	3	3	5	5	5	5	31
30	4	4	4	4	4	4	4	28
Σ								822

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil Layanan Penguasaan Konten Bidang Bimbingan Belajar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2017/2018 sebanyak 30 siswa dengan 15 butir pernyataan penelitian dengan nilai tertinggi 33 dan nilai terendah 16.

1. Hasil Angket Untuk Variabel Y : Kreativitas Belajar

Tabel 4.4
Data Validitas Variabel Y

No.	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0,4377	0,3610	Valid
2.	0,1347	0,3610	Tidak Valid
3.	0,6192	0,3610	Valid
4.	0,4223	0,3610	Valid
5.	0,1736	0,3610	Tidak Valid
6.	0,3668	0,3610	Valid
7.	0,1641	0,3610	Tidak Valid
8.	0,5201	0,3610	Valid
9.	0,5441	0,3610	Valid
10.	0,6301	0,3610	Valid
11.	0,4327	0,3610	Valid

12.	0,6535	0,3610	Valid
13.	0,5306	0,3610	Valid
14.	0,2350	0,3610	Tidak Valid
15.	0,2233	0,3610	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa validitas data pada taraf $\alpha = 0.05$ dengan jumlah responden sebanyak 30 orang , dari daftar tabel harga kritik dari r product momen diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,3610$. Hasil uji validitas diatas untuk variabel Y , menunjukkan bahwa dari 15 butir pernyataan sebanyak 10 butir dinyatakan valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu butir nomor 1,3,4,6,8,9,10,11,12,13 dan sebanyak 5 butir dinyatakan tidak valid dengan $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu butir nomor 2,5,7,14,15.

Tabel 4.5
Skor Angket Variabel Y setelah diuji
(Layanan Penguasaan Konten)

No Responden	Nomor Item										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	5	5	5	5	3	4	3	2	4	39
2	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	46
3	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	42
4	1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	45
5	1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	45
6	5	5	5	5	5	2	5	4	2	4	42
7	3	5	5	4	4	3	4	4	3	4	39
8	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
9	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	41
10	4	5	5	5	5	2	5	4	2	4	41
11	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	35
12	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38
13	5	3	5	5	4	1	3	5	1	4	36
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
15	4	3	4	3	5	3	4	3	4	4	37
16	3	5	4	4	4	4	5	3	4	5	41

17	3	5	5	5	5	5	2	3	2	2	37
18	5	3	5	3	3	3	5	1	3	4	35
19	5	5	5	4	5	3	5	3	4	5	44
20	5	3	5	4	5	4	4	3	3	3	39
21	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37
22	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	37
23	2	4	2	2	4	4	2	4	4	4	32
24	2	5	5	4	4	3	4	4	3	4	38
25	3	4	5	5	4	4	5	3	5	4	42
26	4	1	5	4	5	3	5	2	4	5	38
27	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	46
28	5	5	4	5	5	4	3	4	3	4	42
29	4	1	5	3	5	5	4	5	3	5	40
30	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	36
Σ											1191

Berdasarkan tabel diatas mengenai Learning Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019 sebanyak 30 siswa dengan 15 butir pernyataan dengan nilai tertinggi 46 dan terendah 32 .

C. Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan reliable atau handal jika jawaban terhadap pernyataan tersebut selalu konsisten. Koefisien reabilitas instrument dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberikan oleh responden.

Reabilitas butir angket dihitung dengan menggunakan rumus *cronbach's alpha* , yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2} \right)$$

keterangan :

r_{11} = Koefisien reabilitas alfa

k = Banyak butir item

$\sum \sigma b$ = Jumlah varians tiap skor item

$\sum \sigma t$ = Varians butir soal

Rumus untuk varians total dan varians item :

$$\sum \sigma bi = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Dimana :

$\sum \sigma t$ = Total

n = Banyak Sampel

$\sum X^2$ = Skor total butir varians soal

$\sum (X)^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi X

Sebagai contoh perhitungan dari data uji coba angket dapat dihitung item nomor 1

sebagai berikut :

n = 30

$\sum X^2$ = 494

$\sum (X)^2$ = 15376

$$\sum \sigma_{bi} = \frac{494 - \frac{15376}{30}}{30}$$

$$\sum \sigma_{bi} = \frac{494 - 512,5}{30}$$

$$\sum \sigma_{bi} = 0,61$$

Dibawah ini disajikan dengan lengkap hasil perhitungan varians setiap item pernyataan angket.

Tabel 4.6

Hasil Perhitungan Reabilitas Angket

No item	$\sum \sigma_{bi}$	No item	$\sum \sigma_{bi}$
1	0,61	10	5,61
2	1,17	11	5,10
3	0,93	12	12,77
4	2,10	13	2,02
5	2,42	14	6,96
6	2,33	15	6,15
7	2,82	16	6
8	2,88	17	7,9
9	4,14	$\sum \sigma_b = 71,91$	

Varians total hitung dengan rumus :

$$\sigma^2 t = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

$$\sigma^2 t = \frac{70515 - \frac{2013^2}{30}}{30}$$

$$\sigma^2 t = \frac{70515 - \frac{4052169}{30}}{30}$$

$$\sigma^2 t = \frac{70515 - 135072,3}{30}$$

$$\sigma^2 t = 2151,91$$

Maka reabilitas angket

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-i} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b}{\sum \sigma b} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{30-i} \right) \left(1 - \frac{71,91}{2151,91} \right)$$

$$r_{11} = (1,03)(0,9666)$$

$$r_{11} = 0,995$$

Dari perhitungan diatas diperoleh $r_{11} = 0,995$. Selanjutnya untuk pengambilan keputusan yaitu berdasarkan harga r_{hitung} dikonsultasikan pada r_{tabel} dengan $n =$ banyaknya sampel . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen adalah reliabel.

Kriteria reliabilitas tes :

- a. $0,00 < r_{11} < 0,20$ reliabilitas sangat rendah
- b. $0,20 < r_{11} < 0,40$ reliabilitas rendah
- c. $0,40 < r_{11} < 0,60$ reliabilitas cukup
- d. $0,60 < r_{11} < 0,80$ reliabilitas tinggi
- e. $0,80 < r_{11} < 1,00$ reliabilitas sangat tinggi

Maka realibilitas angket dibandingkan dengan kriteria reabilitas tes menjadi 0,80 < 0,995 < 0,00 sehingga termasuk kedalam kategori “ Reabilitas Sangat Tinggi”.

D. Uji Korelasi Product Moment

Berikut ini adalah tabel bantuan distribusi product moment :

Tabel 4.7
Distribusi Product Moment

No	ΣX	ΣY	XY	X^2	Y^2
1	30	39	1170	900	1521
2	27	46	1242	729	2116
3	24	42	1008	576	1764
4	26	45	1170	676	2025
5	21	45	945	441	2025
6	30	42	1260	900	1764
7	26	39	1014	676	1521
8	29	41	1189	841	1681
9	30	41	1230	900	1681
10	30	41	1230	900	1681
11	27	35	945	729	1225
12	28	38	1064	784	1444
13	16	36	576	256	1296
14	28	40	1120	784	1600
15	29	37	1073	841	1369
16	28	41	1148	784	1681
17	28	37	1036	784	1369
18	21	35	735	441	1225
19	30	44	1320	900	1936
20	33	39	1287	1089	1521
21	27	37	999	729	1369
22	25	37	925	625	1369
23	26	32	832	676	1024
24	28	38	1064	784	1444
25	32	42	1344	1024	1764
26	25	38	950	625	1444
27	29	46	1334	841	2116

28	30	42	1260	900	1764
29	31	40	1240	961	1600
30	28	36	1008	784	1296
TOTAL	822	1191	32718	22880	47635

Berdasarkan tabel X dan Y diatas, diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut :

$$N = 30$$

$$\sum X = 822$$

$$\sum Y = 1191$$

$$\sum X^2 = 32718$$

$$\sum Y^2 = 22880$$

$$\sum XY = 47635$$

Kemudian dimasukkan ke rumus korelasi product moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30(47635) - (822)(1191)}{\sqrt{[30(32718) - (822)^2][30(22880) - (1191)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1429050 - 979002}{\sqrt{[981540 - 675684][686400 - 1418481]}}$$

$$r_{xy} = \frac{450048}{732081}$$

$$r_{xy} = 0,6147$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh layanan penguasaan konten sebesar 0,6147 terhadap kreativitas belajar. Selanjutnya untuk dapat memberi interpretasi terhadap kuatnya atau rendahnya hubungan tersebut, maka digunakan pedoman interpretasi koefisien yang ada di bawah ini, Arikunto (2010 : 319)

Kriteria Koefisien Korelasi

- a. 0,80 - 1,00 = Sangat Tinggi
- b. 0,60 - 0,80 = Tinggi
- c. 0,40 - 0,60 = Cukup
- d. 0,20 - 0,40 = Rendah
- e. 0,00 - 0,20 = Sangat Rendah

Berdasarkan pedoman diatas dinyatakan bahwa Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019 memperoleh nilai $r_{xy} = 0,6147$ yang termasuk kategori “Tinggi”.

Harga r_{xy} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga r_{tabel} . Untuk taraf signifikan 5% dan $n = 30$. Maka $r_{tabel} = 0,3610$ dan $r_{xy} = 0,6147$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa $r_{xy} > r_{tabel}$ ($0,6147 > 0,3610$) berarti ada pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

E. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji signifikan hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi yang berjumlah 30 orang, maka selanjutnya hasing r_{hitung} diuji dengan menggunakan rumus t sebagai berikut :

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,6147 \sqrt{30-2}}{\sqrt{1-(0,6147)^2}}$$

$$t = \frac{0,6147 \sqrt{28}}{\sqrt{0,622}}$$

$$t = \frac{3,25268}{0,788}$$

$$t = 4,127$$

Untuk taraf nyata 5% dan dk (30-2), berdasarkan perhitungan diatas diperoleh $t_{hitung} = 4,127$ sedangkan $t_{tabel} = 2,048$ yaitu $4,127 > 2,048$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

F. Uji Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar persentase yang dapat dijelaskan variabel bebas terhadap variabel terikat nilai r_{hitung} diuji dengan menggunakan rumus D sebagai berikut :

$$D = r^2 \times 100 \%$$

$$D = 0,6147^2 \times 100 \%$$

$$D = 0,37785 \times 100\%$$

$$D = 37,78 \%$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019 sebesar 37,78 % .

G. Diskusi Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Angket yang telah disebar adalah angket variabel (X) yaitu layanan penguasaan konten (Y) yaitu kreativitas belajar. Dari analisa data telah terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara layanan informasi terhadap learning disabilities siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal . Hal ini ditunjukkan dengan korelasi yang diperoleh dari perhitungan korelasi product moment ($r_{hitung} = 0,6147 > r_{tabel} = 0,3610$) dan ($t_{hitung} = 4,127 > t_{tabel} = 2,048$).

Jadi hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan “ Terdapat pengaruh yang signifikan antara Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019”.

H. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan yang disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya :

1. Keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti baik moril dan materil yang akhirnya mengakibatkan masalah baik dalam pembuatan proposal , penelitian hingga pengelolaannya.
2. Dalam pelaksanaan peneliti mengumpulkan sampel relatif rumit karena waktu yang singkat diberikan sekolah kepada peneliti.
3. Penulis juga menyadari kekurangan pengetahuan dalam penulisan pembuatan angket yang baik, di tambah dengan kekurangan buku pedoman tentang penyusunan teori-teori yang sesuai dengan pokok bahasan , merupakan keterbatasan peneliti yang tidak dapat dihindari

Kelemahan – kelemahan diatas diluar kemampuan peneliti meskipun peneliti sudah berusaha memaksimalkan mungkin dalam melaksanakan penelitian ini , untuk itu peneliti dengan senang hati menerima kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan peneliti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil layanan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Layanan Penguasaan Konten Bidang Bimbingan Belajar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. Maka sebagai akhir penelitian ini, penulis menarik kesimpulan dan menyampaikan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Skor rata – rata layanan Penguasaan Konten siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019 sebesar 30.
2. Skor rata – rata Kreativitas Belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019 sebesar 41 .
3. Dari hasil penelitian yang telah dihitung dengan rumus statistik, ada pengaruh yang signifikan antara layanan penguasaan konten bimbingan belajar terhadap kreativitas belajar. Dengan Koefisien 0,6147 dengan taraf signifikan 5 % bila dibandingkan dengan r_{tabel} yaitu 0,3610 maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,6147 > 0,3610$. Kemudian dapat dilihat dari pengujian hipotesis diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara layanan penguasaan konten dengan kreativitas belajar dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,127 >$

2,048. Dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk - N - 2 = 30 - 2 = 28$, berdasarkan perhitungan diatas diperoleh t_{hitung} 4,127 sedangkan t_{tabel} 2,048 maka H_a diterima dan H_0 ditolak .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan maka penulis memberikan saran yakni :

1. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah membuat prosedur atau program layanan penguasaan konten disekolah agar siswa lebih termotivasi dan mampu meningkatkan pemahaman dirinya.

2. Bagi guru BK / Konselor

Bagi guru BK atau Konselor sekolah sebaiknya melaksanakan layanan penguasaan konten secara lebih menarik dan terprogram supaya siswa lebih termotivasi dan mampu meningkatkan pemahaman-pemahaman serta mengembangkan kretivitas belajar siswa

3. Bagi Orangtua

Bagi orangtua siswa diharapkan untuk lebih memotivasi anaknya dan mengetahui kegiatan keseharian anaknya agar anak tersebut merasa diperhatikan dan lebih termotivasi untuk lebih memahami diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Asrori Piers. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima
- Baron. 2004. *Kreativitas Anak Cerdas*. Jakarta : Rineka Cipta
- Davis. 2004. *Pengembangan dan Faktor-Faktor Kreativitas Belajar*. Bumi Aksara
- Mulyono Abdurrahman. 2006. *Minat Belajar Anak*. Jakarta : Erlangga
- Beck Joan. 2003. *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Pustaka Delapratasa, Delapratasa Publishing
- Dewa Sukardi Ketut. 2003. *Bimbingan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fatoni Abdurrahmat. 2011. *Metodelogi Penelitian dan Tekhnik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hurlock B. Elizabeth. 2003. *Perkembangan Kreativitas Anak*. Jakarta : Erlangga
- Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mugiarso Heru ,Dkk. 2010. *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta
- Munandar Utami. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
- Narbuko Cholid & Achmadi Abu. 2015. *Metodelogi Penelitian*. Bumi Aksara
- Renzuli Devinisi. 2004. *Perkembangan Prestasi Belajar Anak*. Jakarta : Raja Gripando
- Slameto. 2013. *Belajar dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta

- Sukardi, Dewa Ketut. 2003. *Manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung : Alfabeta
- Prayitno. 2004. *Layanan L1- L9*. Padang : Jurusan BK FIP UNP
- Sutoyo Anwar. 2012. *Pemahaman Individu*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Tohirin. 2008. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta