

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN
PENDEKATAN EXPERENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X
SMA BUDI AGUNG MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas- tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling*

Oleh

ATIQA AULIA
NPM. 2002080046



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



**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 I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 September 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Atiqa Aulia
N.P.M : 2002080046
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, SS, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Jamila, M.Pd.
2. Sri Ngayomi Yudha Wastuti, M.Psi.
3. M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.

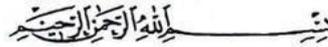


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Atiqa Aulia

NPM : 2002080046

Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling

Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan
Experiential Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa
Kelas X SMA Budi Agung Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyarnita, M.Pd

Ketua Program Studi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd, M.Pd.



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Atiqa Aulia
NPM : 2002080046
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Pengaruh “Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan”. adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

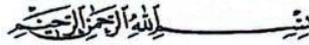
Medan, Agustus 2024
Hormat Saya
Yang membuat pernyataan,

Atiqa Aulia



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 BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Atiqia Aulia
NPM : 2002080046
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
13-05-2024	menambahkan fakta-fakta yang relevan dengan masalah yang diteliti (BAB I)		
30-05-2024	Menambahkan Paragraf tentang kreativitas belajar (BAB II)		
04-06-2024	Memperbaiki angket (BAB III)		
06-06-2024	Bimbingan usi Hipotesis (BAB IV)		
04-07-2024	Kesimpulan dan Saran (BAB V)		
23-08-2024	Disetujui Untuk Sidang Skripsi		

Medan, Agustus 2024

Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Atiqa Aulia, NPM. 2002080046. Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Sma Budi Agung Medan. Skripsi, 2024.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya layanan konseling kelompok menggunakan pendekatan *experiential learning*, Mendeskripsikan perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya layanan konseling kelompok serdta Mendeskripsikan Perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah dilaksanakannya layanan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif Eksperimen. Penelitian ini menggunakan sampel 26 orang siswa kelas X SMA Budi Agung Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bimbingan kelompok dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa (pre test) berada pada kategori sedang. Bimbingan kelompok dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa melelakui pendekatan *experiential learning* (post test) berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis secara statistik dan sudah dipaparkan serta diuji hipotesisnya, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan experiential learning mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X SMA Budi Agung Medan.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Pendekatan Experiential Learning, Kreativitas Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullah wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini untuk melengkapi tugastugas dan syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.Pd) tepat waktu pada program studi pendidikan Bimbingan dan Konseling. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalahnya kepada umatnya guna membimbing kegiatan yang diridhoi Allah SWT. Dalam penulisan skripsi yang berjudul “**Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa**”. Penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi pembacanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini dapat terselesaikan atas bantuan, dukungan dan do’a dari semua pihak, sehingga proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.

Wassalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, Februari 2024

Penulis,

Atiqa Aulia

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORITIS	12
A. Kerangka Teoritis.....	12
1. Bimbingan Kelompok.....	12
a. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	12
b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok.....	13
c. Unsur-Unsur Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok	14
d. Penyelenggaraan Bimbingan Kelompok.....	16
e. Asas-Asas Bimbingan Kelompok	17
f. Langkah-langkah bimbingan Kelompok.....	20
2. Model <i>Experiential Learning</i>	24
a. Pengertian <i>Model Experiential</i>	24
b. Tujuan model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	26

c. Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	26
d. Proses Pembelajaran Model <i>Experiential Learning</i>	31
e. Kelebihan dan kekurangan Model <i>Experiential Learning</i>	33
3. Kreativitas Belajar Siswa	34
a. Pengertian Kreativitas Belajar siswa	34
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar	36
c. Indikator Kreativitas Belajar	38
d. Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Kreativitas	41
B. Kerangka Konseptual	42
C. Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
B. Populasi dan Sampel	45
C. Variabel Penelitian	46
D. Metode Penelitian	47
E. Desain Penelitian	48
F. Definisi Operasional Variabel	49
G. Instrumen Penelitian	50
H. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN	59
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	59
4.1.1 Kecendrungan Variabel Penelitian	59
4.1.2 Pengujian Persyaratan Data	61
4.1.3 Uji Validitas dan Reliabilitas	62

4.1.4 Pengujian Hipotesis	64
4.2 Kelompok Eksperimen.....	68
4.3 Kelompok Kontrol	69
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program bimbingan dan konseling di SMA disusun untuk kebutuhan peserta didik / konseli dan kebutuhan sekolah. Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 111 tahun 2014 tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, struktur program bimbingan dan konseling terdiri atas rasional visi dan misi kebutuhan, tujuan, komponen program, bidang dan layanan.

Undang-undang sistem pendidikan nasional yang terbaru telah disahkan presiden pada 2013 Nomor 20 Tahun 2013 Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional yang baru ini syarat dengan tuntutan yang cukup mendasar karena harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional serta global.

Salah satu upaya yang segera dilakukan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah pembaruan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Konsep pendidikan dikembangkan melalui mekanisme proses belajar mengajar yang disebut sekolah, dimana sekolah merupakan tempat menuntut ilmu, guna memiliki pengetahuan akademik maupun non akademik, selain itu sekolah memiliki peranan sebagai media pengembangan diri, pengembangan kreativitas, dan pembentukan watak atau karakter dari peserta didik. Peran dan fungsi sekolah

membentuk dan mempengaruhi proses tumbuh kembang anak yang dikelola melalui proses manajemen sekolah (Zainal, 2020: 45).

Proses pembelajaran merupakan yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara Tenaga pendidik dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal, (Sholeh: 2017: 118).

Sebagaimana mestinya hal yang perlu diketahui bahwa belajar yaitu suatu peristiwa yang sangat kompleks. Dalam peristiwa tersebut terdapat beberapa faktor-faktor yang saling mempengaruhi dan saling menunjang, faktor tersebut adalah diantaranya terdapat dua faktor yang pertama dari guru mata pelajaran dan yang kedua dari diri peserta didiknya sendiri. Jadi secara teori dapat dipastikan bahwa ketercapainya suatu tujuan, khususnya tujuan pembelajaran diantaranya terdapat dua factor yaitu faktor eksternal dan internal. Jika metode pembelajaran yang ditetapkan oleh tenaga pendidik sudah mencapai standar tertentu berarti perlu ditanyakan atau perlu diteliti terhadap peserta didiknya itu sendiri. Erford, 2015: 197) mensistematisasikan proses ini dengan mengembangkan motivasi yang membantu klien mengembangkan motivasi untuk berubah dan mencapai tujuan konseling.

Menurut Prayitno (2019: 61) konseling kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang diberikan kepada peserta didik secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu menjadi kuat dan besar. Dari beberapa pendapat

tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah salah satu teknik dalam bimbingan konseling untuk memberikan bantuan kepada peserta didik yang dilakukan oleh seorang pembimbing/konselor melalui kegiatan kelompok yang dapat berguna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang dihadapi anak dan mengembangkan potensi yang ada.

Pada dasarnya manusia itu memiliki suatu kesanggupan didalam dirinya untuk menyadari dirinya sendiri, yaitu suatu kesanggupan yang sangat unik dan nyata yang memungkinkan manusia itu untuk selalau berfikir dan memutuskan suatu masalah-masalah tersebut, semakin kuat kesadaran diri pada diri seseorang, maka semakin bebas juga untuk memutuskan secara bebas didalam kerangka pembatasannya yaitu suatu aspek yang esensial pada diri manusia itu sendiri. Manusia itu sangat unik dalam arti bahwa dia berusaha untuk menemukan suatu tujuan hidup dan menciptakan nilai-nilai yang akan memberikannya makna bagi kehidupannya.

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah kreativitas belajar. kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya. siswa yang kreatif adalah siswa yang mempunyai rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko dan tidak mudah putus asa dan lain sebagainya.

Susanto (2018: 32) kreativitas siswa dapat dilihat dari empat aspek kreativitas, yaitu pribadi person pendorong press produk product dan proses

process. Aspek pribadi menunjukkan orisinalitas dari individu, sehingga diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Aspek pendorong, bakat kreativitas seseorang akan berkembang jika didukung oleh lingkungan dan dirinya sendiri. Aspek proses, guru memiliki peran penting dalam melibatkan siswa dalam kegiatan kreatif dan berusaha memberikan fasilitas pada siswa. Aspek produk, bakat dan ciri-ciri kreatif yang dimiliki seseorang akan mendorong untuk memunculkan produk-produk kreatif yang bermakna.

Manusia terlahir dengan kemampuan untuk berkreasi, menggali potensi, belajar, pencarian, dan juga kemampuan untuk menemukan. Namun demikian, kenyataan yang terjadi, hanya beberapa orang yang bisa mentransformasi ide, pengetahuan, dan pengalaman mereka. Ada pula yang tidak menyadari kemampuan tersebut dan sering juga kita tidak tahu apa yang dilakukan dengan kemampuan itu, tanpa keberanian dan bimbingan, yang terjadi adalah tindakan menyia-nyiaakan potensi yang telah dimiliki. Sebagaimana yang sudah kita ketahui lingkungan baik lingkungan sekolah dan masyarakat global berubah dengan cepat sesuai keberadaan teknologi di negara kita. Banyak hal dalam masyarakat yang mempengaruhi kehidupan salah satunya adalah sekolah dan tak luput juga dari kehidupan keluarga.

Keluarga inilah dimana anak-anak/peserta didik pertama kali mendapatkan pendidikan. Kecenderungan masa kini problem-problem yang dialami oleh peserta didik yang merupakan produk dari suatu keluarga mempengaruhi proses belajar mengajar apa lagi peserta didik yang saat ini masih dalam keadaan yang labil atau masa pertumbuhan, itulah sebabnya dalam masa seperti itu peserta didik

tidak hanya membutuhkan guru mata pelajaran saja untuk menunjang pembelajaran.

Disinilah keberadaan guru bimbingan dan konseling atau konselor juga sangat dibutuhkan untuk membantu memecahkan problem-problem yang ada dilingkungan sekolah. Layanan bimbingan dan konseling menjadi modal yang sangat besar bagi peserta didik, seperti yang disebutkan dari tujuan khusus bimbingan dan konseling adalah untuk membantu peserta didik agar dapat mencapai tujuan-tujuan perkembangan. Dengan adanya bimbingan dan konseling disekolah sangatlah penting untuk siswa menyadari potensi pemikiran yang inovatif dan kreatif sehingga pada akhirnya menjadi manusia yang mengembangkan ide ide cemerlang yang dimilikinya dan memiliki pengalaman yang tidak terlupakan.

Berdasarkan tujuan di atas diharapkan peserta didik dapat berkembang secara optimal dan dapat menjalankan tugas utama yaitu belajar. Kreativitas tidak akan berkembang jika anak dapat melakukan sesuatu dengan satu cara berilah kegiatan yang tidak berstruktur dalam struktur tertentu karena anak memerlukan batasan dan garis besar dalam mengerjakan suatu tugas, tetapi dalam batasan-batasan ini, hendaknya mereka dimungkinkan untuk membuat pilihan. Namun, dalam mengembangkan kreativitasnya, Munandar (2017: 81) menyatakan bahwa dalam mengembangkan dan mewujudkan potensi kreatifnya, seseorang apakah dia anak atau orang dewasa dapat mengalami berbagai hambatan kendala atau rintangan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Sumber kendala itu dapat bersifat internal, dan dapat bersifat eksternal. Jadi manfaat dari sumber belajar dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, sehingga siswa dapat mencari

sumber informasi yang relevan tentang materi pelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas.

Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa diperlukan layanan yang paling sesuai digunakan adalah layanan konseling kelompok. Konseling kelompok adalah layanan konseling yang diberikan konselor kepada konseli minimal ada dua konseli untuk mengungkapkan seluruh masalahnya dengan kondisi yang nyaman, terbuka dan penuh keakraban.

Dari hasil pengamatan di SMA Swasta Budi Agung Medan bahwa masih terdapat beberapa siswa dengan nilai yang rendah, dan siswa kerap masih terlihat kurang antusias dalam belajar. Penyebab rendahnya nilai yang disebabkan siswa kurang memperhatikan dan mengikuti pelajaran. Kurangnya perhatian siswa pada saat mengikuti pelajaran karna siswa kurang kreatif dalam pembelajaran, siswa tidak menindak lanjuti materi yang disampaikan dari guru, dan siswa hanya membuat strategi pengelolaan pembelajaran yang tidak dapat membangkitkan kreativitas dalam belajar. Pada umumnya siswa hanya belajar dari materi yang diajarkan oleh guru tanpa mencari bahan sumber bacaan lain yang dipelajari di kelas. Selain itu siswa kerap kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat apabila ditanya oleh guru.

Siswa dikatakan mempunyai daya kreativitas tinggi bilamana dia mampu menemukan, mencari tahu hal-hal yang baru serta menggabungkan gagasan / ide-ide atau pemikiran baru yang orsinil dan dalam kombinasi yang baru serta tidak terpengaruh oleh pemikiran maupun cara orang lain, namun bisa tetap menghargai pendapat orang lain. Untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, guru perlu menciptakan situasi belajar mengajar yang banyak

memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah, melakukan beberapa percobaan, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri. Sehingga tingkat kepercayaan diri siswa menjadi meningkat.

Bimbingan kelompok teknik experiential learning belum pernah digunakan dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok di sekolah. Tahapan layanan bimbingan kelompok masih bersifat umum dan topiknya pun masih bebas. Selain itu bimbingan kelompok belum secara variatif lebih berbentuk diskusi dan ceramah sehingga siswa lebih lebih banyak pasif dalam kegiatan bimbingan kelompok, siswa tampak mengalami kejenuhan, hal ini membutuhkan suasana baru dan pelaksanaan bimbingan kelompok harus menyediakan waktu khusus di luar jam pelajaran yang menjadikan susahny tercipta komitmen dengan anggota kelompok yang secara fisik sudah cukup lelah mengikuti pelajaran sekolah.

Agar hasil bimbingan kelompok benar-benar melekat pada diri anak maka diupayakan melakukan suatu kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik experiential learning. Experiential learning mendefinisikan belajar sebagai “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Kolb, 2014).

Kualitas belajar experiential learning mencakup: keterlibatan peserta didik secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh peserta didik sendiri dan adanya efek yang membekas pada peserta didik. Experiential learning merupakan pendekatan dari pengalaman konkrit yang dapat dilakukan dengan cara, bermain, bermain peran, simulasi, diskusi kelompok yang diharapkan agar terjadi suatu kombinasi

antara mendengar, melihat dan mengalami. Model experiential learning memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional di mana peserta didik menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan peserta didik. Prosedur pembelajaran dalam experiential learning terdiri dari 4 tahapan, yaitu; 1) tahapan pengalaman nyata, 2) tahap observasi refleksi, 3) tahap konseptualisasi, dan 4) tahap implementasi.

Dengan adanya interaksi yang intensif dan dinamis diharapkan tujuan bimbingan dapat tercapai secara lebih mantap. Pertimbangan penggunaan teknik experiential learning antara lain, model ini memberikan pengalaman secara langsung, bukan sekedar mendengarkan tetapi lebih pada mensimulasikan situasi kehidupan nyata, misalnya bermain peran, dan berpartisipasi dalam permainan.

Dalam experiential learning melibatkan tubuh, pikiran, perasaan, dan tindakan. Oleh karena itu merupakan pengalaman belajar pribadi yang utuh. Adapun tujuan akhir dari intervensi yang diberikan ini adalah agar subjek memiliki *transfer of learning*, yang dihasilkan dari pengalaman-pengalaman individu secara langsung, yakni dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik experiential learning.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas terdapat beberapa masalah yang muncul untuk mempermudah dalam melakukan penelitian ini, identifikasi masalah penelitian adalah:

1. Masih terdapat beberapa siswa dengan nilai yang rendah
2. Siswa kerap masih terlihat kurang antusias dalam belajar
3. Siswa kurang memperhatikan dan mengikuti pelajaran. Kurangnya perhatian siswa pada saat mengikuti pelajaran karna siswa kurang kreatif dalam pembelajaran,
4. siswa tidak menindak lanjuti materi yang disampaikan dari guru, dan siswa hanya membuat strategi pengelolaan pembelajaran yang tidak dapat membangkitkan kreativitas dalam belajar.
5. Umumnya siswa hanya belajar dari materi yang diajarkan oleh guru tanpa mencari bahan sumber bacaan lain yang dipelajari di kelas.
6. Selain itu siswa kerap kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat apabila ditanya oleh guru.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar dan lebih berfokus dalam mencapai tujuan, maka perlu adanya batasan masalah yakni peneliti membatasi permasalahan pada “Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini dirumuskan:

1. Bagaimana perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya layanan konseling kelompok menggunakan pendekatan experiential learning?
2. Perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya layanan konseling kelompok?
3. Perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah dilaksanakannya layanan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Mendeskripsikan perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya layanan konseling kelompok menggunakan pendekatan experiential learning.
2. Mendeskripsikan perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya layanan konseling kelompok.
3. Mendeskripsikan Perbedaan skor peningkatan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah dilaksanakannya layanan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dalam manfaat teoritis, penelitian ini di harapkan dapat melatih kemampuan serta keterampilan penulis, dan dapat menjabarkannya dalam bentuk skripsi.
- b. Diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan dalam upaya Bimbingan konseling dengan menggunakan pendekatan experiential learning.
- c. Dan dapat dijadikan bahan referensi dan pemikiran pada ilmu bimbingan konseling terutama di dalam kajian meningkatkan kreativitas belajar siswa terutama di kelas X SMA Budi Agung Medan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis penelitian ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- b. Dapat memberikan pengalaman serta memberikan layanan dan pembinaan untuk mencapai kehidupan yang layak dengan di tunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (2019: 61) layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang diberikan kepada konseli secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri. Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (narapidana).

Menurut Juntika (2020: 17) Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial.

Mereka memperoleh berbagai bahan dari seorang Pembimbing yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun pelajar, anggota keluarga dan masyarakat, serta dapat dipergunakan sebagai acuan untuk mengambil keputusan.

Dalam layanan tersebut, para konseli dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut dan mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok (Sukardi, 2020:48).

b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Halena (2019: 73) tujuan dari layanan bimbingan kelompok yaitu untuk mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas didalam kelompok dengan demikian dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap didalam kelompok.

Sedangkan menurut Romlah (2021: 14) tujuan layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa belajar hal-hal yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.
- 2) Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok.
- 3) Bimbingan secara kelompok lebih ekonomis dari pada melalui kegiatan bimbingan individual.
- 4) Untuk melaksanakan layanan konseling individu secara lebih efektif.

Dari beberapa tujuan layanan bimbingan kelompok menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan sebuah layanan bimbingan konseling yang bertujuan untuk membentuk pribadi individu yang dapat hidup secara harmonis, dinamis, produktif, kreatif, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara optimal.

c. Unsur-Unsur Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

1) Dinamika kelompok

Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam bentuk kelompok dengan menekankan unsur-unsur terpenting dari bimbingan kelompok diantaranya adalah dinamika kelompok, pemimpin kelompok dan anggota kelompok serta tahapan-tahapan bimbingan kelompok yang harus ada agar tercapai tujuan dari bimbingan kelompok.

Romlah (2021: 32) mengemukakan defenisi dinamika kelompok yaitu kuatnya interaksi antar anggota kelompok yang terjadi untuk mencapai tujuannya. Dikemukakan pula bahwa produktivitas kelompok akan tercapai apabila ada interaksi yang harmonis antar anggotanya.

Adapun aspek-aspek dinamika kelompok menurut Hartinah (2019: 64) diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Komunikasi dalam kelompok

Dalam komunikasi akan terjadi perpindahan ide atau gagasan yang diubah menjadi simbol oleh komunikator kepada komunikan melalui media.

b) Kekuatan didalam kelompok

Dalam interaksi antar anggota kelompok terdapat kekuatan atau pengaruh yang dapat membentuk kekompakan dalam kelompok.

c) Kohesi kelompok

Merupakan sejumlah faktor yang mempengaruhi anggota kelompok untuk tetap menjadi anggota kelompok tersebut.

2) Pemimpin Kelompok dan Anggota Kelompok

Pemimpin kelompok merupakan unsur yang menentukan akan berjalan dengan baik atau tidak bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan.

Menurut Romlah (2021: 32) peranan pemimpin kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan dorongan emosional (emotional stimulation): memberikan motivasi, memberikan kenyamanan, memimpin untuk mendapatkan solusi.
- 2) Mempedulikan (caring): member dorongan, mengkasih, menghargai, menerima, tulus dan penuh perhatian.
- 3) Memberikan pengertian (meaning attribution): menjelaskan, mengklarifikasi, menafsirkan.
- 4) Fungsi eksekutif (executive function): menentukan batas waktu, norma-norma, menentukan tujuan-tujuan dan memberikan saran-saran.

Anggota kelompok merupakan salah satu unsur pokok dalam layanan bimbingan kelompok. Tanpa anggota kelompok tidaklah mungkin ada kelompok dan sebagian besar kegiatan bimbingan kelompok didasarkan atas peranan dari anggota kelompok.

Menurut Sukardi (2020: 30) peranan anggota kelompok yang harus dilaksanakan dalam layanan bimbingan kelompok yaitu:

- 1) Membantu terbinanya suasana keakraban antar anggota kelompok.
- 2) Mencerahkan segenap perasaan dalam mengikuti kegiatan kelompok.

- 3) Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu terciptanya tujuan bersama.
- 4) Membantu tersusunnya aturan kelompok dan melaksanakannya dengan baik.
- 5) Aktif ikut serta dalam kegiatan kelompok.
- 6) Mampu berkomunikasi secara terbuka.
- 7) Berusaha membantu anggota lain.

Dari unsur-unsur tersebut dapat disimpulkan adanya tiga unsur terpenting dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu pertama, dinamika kelompok yang berfungsi sebagai ruh dalam sebuah kelompok, kedua, pemimpin kelompok merupakan unsur yang menentukan jalannya sebuah layanan bimbingan kelompok dan yang terakhir adalah anggota kelompok unsur yang penting dalam sebuah layanan bimbingan kelompok.

d. Penyelenggaraan Bimbingan Kelompok

Menurut Juntika (2020: 23) Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang).

Untuk terselenggaranya bimbingan kelompok, terlebih dahulu perlu dibentuk kelompok-kelompok konseli (narapidana). Ada dua jenis kelompok yaitu kelompok tetap (yang anggotanya tetap untuk jangka waktu tertentu, misalnya satu bulan atau satu cawu) dan kelompok tidak tetap atau insidental (yang anggotanya tidak tetap: kelompok tersebut dibentuk untuk keperluan khusus tertentu).

Kelompok tetap melakukan kegiatannya secara berkala, sesuai dengan jadwal yang sudah diatur oleh pembimbing, sedangkan kelompok tidak tetap melakukan kegiatannya atas dasar kesempatan yang ditawarkan oleh pembimbing ataupun atas dasar permintaan konseli sendiri yang menginginkan untuk membahas permasalahan tertentu melalui dinamika kelompok.

Untuk kelompok-kelompok tetap pembimbing menyusun jadwal kegiatan kelompok secara teratur, dan berkesinambungan dari satu kegiatan dengan kegiatan lainnya, misalnya setiap kelompok melaksanakan kegiatan sekali dalam dua minggu, dengan topik-topik bahasa yang bervariasi.

Sedangkan untuk kelompok tidak tetap, waktu kegiatannya dapat ditentukan atau melalui kesepakatan bersama, dengan topik bahasa yang ditawarkan pula. Pembimbing perlu memberikan kesempatan pula kepada para konseli untuk membentuk kelompok sendiri dan melakukan kegiatan kelompok dengan topik bahasa yang mereka pilih sendiri.

Untuk jenis kelompok yang terakhir itu, pembimbing perlu secara khusus memberikan perhatian agar kelompok yang dibentuk oleh konseli itu tidak menjurus kepada kelompok yang eksklusif.

e. Asas-Asas Bimbingan Kelompok

Menurut Salahudin (2020:40) Dalam prakteknya, ada beberapa asas yang perlu diperhatikan dalam bimbingan kelompok yaitu:

1) Asas kerahasiaan

Asas yang menuntut dirahasiakannya segenap data dan keterangan konseli yang menjadi sasaran layanan, yaitu data atau keterangan yang tidak boleh dan tidak layak diketahui oleh orang lain.

2) Asas kesukarelaan

Asas yang menghendaki adanya kesukaan dan kerelaan konseli untuk mengikuti atau menjalani layanan yang diperuntukkan baginya. Sedangkan pembimbing berkewajiban membina dan mengembangkan kesukarelaan.

3) Asas keterbukaan

Asas yang menghendaki agar konseli yang menjadi sasaran layanan bersikap terbuka dan tidak berpura-pura, baik dalam memberikan keterangan tentang dirinya sendiri maupun dalam menerima berbagai informasi dan materi dari luar yang berguna bagi pengembangan dirinya.

4) Asas kegiatan

Asas yang menghendaki agar konseli yang menjadi sasaran layanan dapat berpartisipasi aktif dalam penyelenggaraan kegiatan bimbingan kelompok.

5) Asas kemandirian

Asas yang menunjukkan pada tujuan umum bimbingan dan konseling yaitu konseli sebagai sasaran layanan diharapkan menjadi individu-individu yang mandiri, dengan cirri-ciri mengenal diri sendiri dan lingkungannya, mampu mengambil keputusan, mengarahkan, serta mewujudkan diri sendiri.

6) Asas kedinamisan

Asas yang menghendaki agar isi layanan bimbingan kelompok terhadap konseli (narapidana) hendaknya selalu bergerak maju, tidak

monoton, dan terus berkembang serta berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya dari waktu ke waktu. Dinamis artinya berubah, mengalami perubahan. Usaha pelayanan menghendaki terjadinya perubahan pada diri konseli, yaitu perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

7) Asas keterpaduan

Asas yang menghendaki agar isi layanan terhadap konseli (narapidana) mampu melakukan perubahan kearah yang lebih maju. Keterpaduan antara minat, bakat, intelegensi, emosi, dan aspek kepribadian lainnya yang akan melahirkan suatu kekuatan (potensi) pada diri konseli.

8) Asas tut wur handayani

Asas yang menghendaki agar pelayanan bimbingan dan konseling secara keseluruhan dapat menciptakan suasana mengayomi (memberikan rasa aman), mengembangkan keteladanan, memberikan rangsangan dan dorongan, serta kesempatan yang seluas-luasnya kepada konseli untuk maju.

Dari beberapa asas yang telah dijabarkan seluruhnya pada dasarnya menegaskan bahwa para pembimbing merupakan para ahli yang memiliki kemampuan untuk membimbing konseli, baik secara ikhlas maupun profesional sehingga mereka mampu meningkatkan taraf kehidupannya kearah yang lebih baik, terutama berkaitan dengan persoalan mentalitas konseli, baik dalam menghadapi lingkungannya maupun orang-orang yang ada disekitarnya.

f. Langkah-langkah bimbingan Kelompok

Menurut Juntika (2020: 18) Langkah-langkah bimbingan Kelompok

meliputi:

1) Langkah awal

Langkah awal ini dimulai dengan penjelasan tentang adanya layanan bimbingan kelompok bagi para konseli (narapidana) mulai dari pengertian, tujuan, dan kegunaan bimbingan kelompok. Setelah penjelasan ini, langkah selanjutnya menghasilkan kelompok yang langsung merencanakan waktu dan tempat menyelenggarakan kegiatan bimbingan kelompok.

2) Perencanaan kegiatan

Perencanaan bimbingan kelompok meliputi penetapan materi layanan, tujuan yang ingin dicapai, sasaran kegiatan, bahan atau sumber bahan untuk bimbingan kelompok, rencana penilaian, serta waktu dan tempat.

3) Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan yang telah direncanakan itu selanjutnya dilaksanakan melalui kegiatan sebagai berikut:

a) Persiapan yang menyeluruh yang meliputi persiapan fisik (tempat dan kelengkapannya); persiapan bahan, persiapan keterampilan, dan persiapan administrasi.

b) Pelaksanaan tahap-tahap kegiatan

(1) Tahap pertama: pembentukan

Temanya pengenalan, pelibatan, dan pemasukan diri. Meliputi kegiatan:

- (a) Mengungkapkan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok
 - (b) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas bimbingan kelompok
 - (c) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
 - (d) Teknik khusus
 - (e) Permainan penghangatan/pengakraban
- (2) Tahap kedua: peralihan

Meliputi kegiatan:

- (a) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya
 - (b) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya
 - (c) Membahas suasana yang terjadi
 - (d) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
 - (e) Kalau perlu kembali kebeberapa aspek tahap pertama atau tahap pembentukan.
- (3) Tahap ketiga: kegiatan

Meliputi kegiatan

- (a) Pemimpin kelompok mengemukakan suatu masalah atau topic

- (b) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas yang menyangkut masalah atau topik yang dikemukakan pemimpin kelompok
 - (c) Anggota membahas masalah atau topik tersebut secara mendalam dan tuntas
 - (d) Kegiatan selingan
- (4) Evaluasi kegiatan

Penilaian kegiatan bimbingan kelompok difokuskan pada perkembangan pribadi konseli dan hal-hal yang dirasakan mereka berguna. Isi kesan-kesan yang diungkapkan oleh para peserta merupakan isi penilaian yang sebenarnya.

Penilaian terhadap bimbingan kelompok dapat dilakukan secara tertulis baik secara esai, daftar cek, maupun daftar isian sederhana.

Secara tertulis para peserta diminta mengungkapkan perasaannya, pendapatnya, harapannya, minat, dan sikapnya terhadap berbagai hal, baik yang telah dilakukan selama kegiatan bimbingan kelompok maupun kemungkinan keterlibatan mereka untuk kegiatan serupa selanjutnya.

Penilaian terhadap bimbingan kelompok berorientasi pada perkembangan yaitu mengenali kemajuan atau perkembangan positif yang terjadi pada diri peserta.

(5) Analisis dan tindak lanjut

Hasil penilaian kegiatan bimbingan kelompok perlu dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut seluk beluk kemajuan para peserta dan seluk beluk penyelenggaraan bimbingan kelompok.

Usaha tindak lanjut mengikuti arah dan hasil analisis tersebut. Tindak lanjut itu dapat dilaksanakan melalui bimbingan kelompok selanjutnya atau kegiatan sudah dianggap memadai dan selesai sehingga oleh karenanya upaya tindak lanjut secara sendiri dianggap tidak diperlukan.

Kegiatan bimbingan kelompok sebagian besar juga didasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif para anggota kelompok tersebut. Karena dapat dikatakan bahwa anggota kelompok merupakan badan dan jiwa kelompok tersebut. Agar dinamika kelompok selalu berkembang, maka peranan yang dimainkan para anggota kelompok adalah:

- 1) Membantu terbinaanya suasana keakraban dalam hubungan antar kelompok.
- 2) Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.
- 3) Berusaha agar yang dilakukan itu membantu tercapainya tujuan bersama.
- 4) Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhiya dengan baik.

- 5) Benar-benar berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
- 6) Mampu berkomunikasi secara terbuka.
- 7) Berusaha membantu anggota lain.
- 8) Memberi kesempatan anggota lain untuk juga menjalankan peranannya.
- 9) Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu.

2. Model Experiential Learning

a. Pengertian Model Experiential

Learning Model merupakan sudut perancangan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Menurut Ngalimun (2018: 7) Model mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan menurut Suprijono (2019: 11) Model pembelajaran dapat di definisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan menurut Ngalimun (2018: 11) arti “Experiential Learning” biasa dikenal dengan Empirik (Suatu pengetahuan yang didapatkan setelah melalui pengalaman). Oleh karena itu, didalam pengalamannya manusia selalu menghadapi sejumlah fenomena atau fakta

alami tertentu, maka pengetahuan hakikatnya juga terbangun dari fakta fakta, a bundle of facts. Oleh sebab itu tidak berlebihan jika dalam dunia pendidikan berkembang moto; “ pengalaman adalah guru yang paling baik” *experience is the best teacher*, alam berkembang menjadi guru. Konsep ini tentunya tidak harus dimaknai seolah olah belajar sekedar penjabaran pengetahuan kepada siswa. Faktanya tatkala alam berkembang menjadi guru, biasanya manusia belajar dari alam dengan mengamati, melakukan, mencoba, serta menyaksikan sesuatu proses, tidak sekedar resertif dan pasif, (Sunyono, 2017: 9).

Menurut Majid (2020: 92) Model pembelajaran *Experiential Learning* yaitu model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar, artinya penekanan inilah yang mengaktifkan peserta didik untuk melalui pengalaman secara langsung, dan pengalaman mempunyai peran utama dalam proses belajar.

Sedangkan menurut Mahfudin (2019: 180) *Experiential Learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.

Model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar merupakan serangkaian

proses dan peristiwa yang dialami oleh setiap individu khususnya siswa dalam ruang lingkup tertentu (ruangan kelas) sesuai dengan metode ataupun strategi pembelajaran yang diberikan oleh masing-masing pendidik. Setiap guru memiliki strategi mengajar yang berbeda dalam setiap mata pelajaran sehingga hal ini dapat mengisi pengalaman belajar siswa.

Dengan demikian manusia belajar melalui pengalaman yang nyata dan memberikan respons terhadap situasi-situasi baru dan mencari jalan keluar dari problem yang dihadapinya.

b. Tujuan model Pembelajaran *Experiential Learning*

Menurut Mahfudin (2019: 182) Tujuan dari model *Experiential Learning* adalah untuk mempengaruhi murid dengan tiga cara, yaitu:

- 1) Mengubah struktur kognitif murid
- 2) Mengubah sikap murid
- 3) Memperluas keterampilan-keterampilan murid yang telah ada

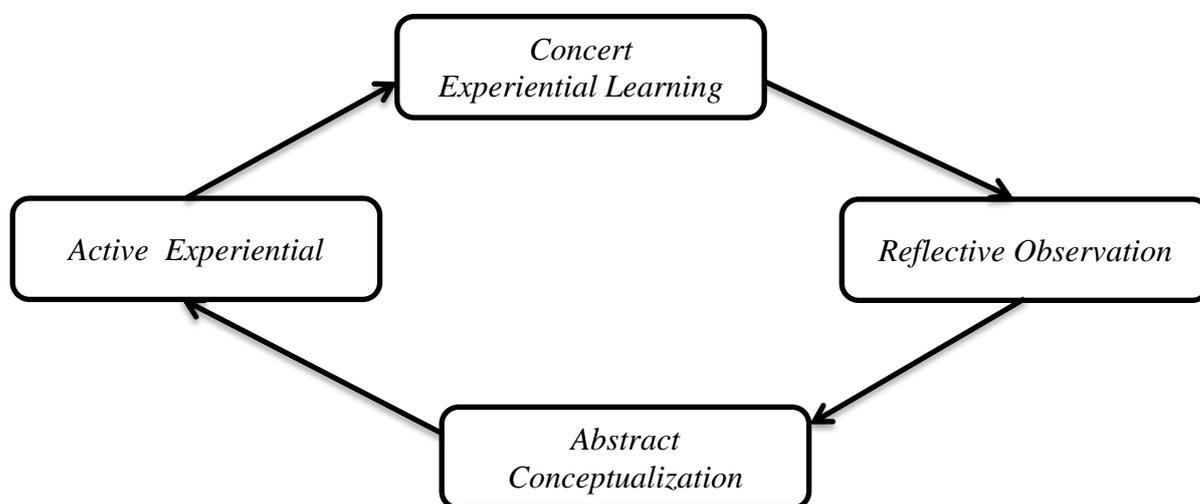
c. Tahapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Pembelajaran adalah suatu usaha yang di sengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Menurut Majid (2020: 96) Siklus belajar menurut pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) di mulai dari sebuah

pengalaman konkret yang di lanjutkan proses refleksi dan observasi terhadap pengalaman tersebut. Hasil refleksi ini akan diasimilasi/diakomodasi dalam struktur kognitif (Konseptualisasi abstrak), selanjutnya dirumuskan suatu hipotesis baru untuk diuji kembali pada situasi (eksperimen). Hasil eksperimen akan menuntun kembali pembelajaran menuju tahap pengalaman konkret.

Pernyataan tersebut memuat siklus model pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu:



Gambar 1 Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Menurut Majid (2020: 187) Tahapan *Experiential Learning*, antara lain:

- 1) Pengalaman Konkret Pada tahap ini pembelajar disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini biasa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya, baik formal maupun informal, atau situasi yang realistik. Aktivitas yang digunakan bisa di dalam maupun di luar kelas, dan dikerjakan oleh pribadi atau kelompok.

- 2) Refleksi Observasi Pada tahap ini pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan pancaindra maupun dengan bantuan alat peraga. Selanjutnya pembelajar merefleksikan pengalamannya, dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut.
- 3) Penyusunan Konsep Abstrak Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap pembentukan konsep abstrak, pembelajar mulai mencari alasan dan hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya pembelajar mulai mengonseptualisasikan suatu teori atau model dari pengalaman yang diperolehnya dan mengntegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri pembelajar atau tidak. Jika terjadi proses belajar, maka 1) pembelajar akan mampu mengungkapkan aturanaturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut; 2) pembelajar menggunakan teori yang ada untuk menarik simpulan terhadap pengalaman yang diperoleh; dan 3) pembelajar mampu menerapkan teori yang terabstraksi untuk menjelaskan pengalaman tersebut.
- 4) Active Experiementation atau aplikasi Pada tahap ini pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji keampuhan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjtnya.

Pada tahap aplikasi akan terjadi proses belajar bermakna, karena pengalaman yang diperoleh pembelajarsebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau problematika yang baru. Setiap individu memiliki keunikan sendiri dan tidak pernah ada dua orang yang memiliki pengalaman hidup yang sama persis. Dua anak yang tumbuh dalam kondisi dan lingkungan yang sama dan mendapat perlakuan yang sama, belum tentu akan memiliki pemahaman, pemikiran dan pandangan yang sama terhadap dunia sekitarnya. Masing-masing memiliki cara pandang sendiri terhadap setiap peristiwa yang dilihat dan dialaminya. Cara pandang ini disebut gaya belajar.

Menurut Majid (2020: 97) mengenalkan empat gaya belajar yang sesuai dengan tahapan-tahapan siklus belajar, yang dikutip dari buku Abdul Majid dengan judul Strategi Pembelajaran, antara lain:

1. Assimilator

Kombinasi dari berpikir dan mengamati (*thinking and watching*). Anak dengan tipe assimilator memiliki kelebihan dalam memahami berbagai sajian informasi, serta merangkumnya dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Biasanya anak tipe ini kurang perhatian dengan orang lain dan lebih menyukai ide serta konsep yang abstrak, mereka juga lebih cenderung teoretis.

2. Converge

Kombinasi dari berpikir dan berbuat. Anak dengan tipe converger, memiliki keunggulan dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Biasanya mereka punya kemampuan yang baik dalam

pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka juga lebih cenderung menyukai tugas-tugas teknis (aplikatif) daripada masalah social atau hubungan antar pribadi.

3. Accommodator

Kombinasi dari perasaan dan tindakan. Anak dengan tipe accommodator memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukannya sendiri. Mereka suka membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru dan hal menantang. Mereka cenderung untuk bertindak berdasarkan analisa logis. Dalam usaha memecahkan masalah, mereka biasanya mempertimbangkan factor manusia (untuk mendapatkan masukan/informasi) dibandingkan analisa teknis.

4. Diverger

Kombinasi dari perasaan dan pengamatan. Anak dengan tipe diverger memiliki keunggulan dalam melihat situasi konkret dari banyak sudut pandang yang berbeda. Pendekatannya pada setiap situasi adalah “mengamati”, bukan “bertindak”. Anak seperti ini menyukai tugas belajar yang menuntutnya untuk mnghasilkan ide-ide, biasanya juga menyukai isu budaya serta suka sekali mengumpulkan berbagai informasi. Model pembelajaran Experiential Learning menggaris bawahi dua pendekatan yang saling berkaitan dalam memahami pengalaman yaitu pengalaman konkret dan konseptual abstrak serta dua pendekatan dalam mengubah pengalaman yaitu observasi reflektif dan eksperimen aktif. Dalam model Kolb, proses belajar yang ideal

melibatkan empat tahapan diatas agar pembelajarannya menjadi lebih aktif.

d. Proses Pembelajaran Model *Experiential Learning*

Guru yang menggunakan teori pembelajaran *Experiential Learning* akan merekonstruksi pelajaran-pelajaran yang dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui eksperimen, melalui tindakan, atau melalui usaha menciptakan sesuatu (*learning by experiment, by doing, by construction*), singkatnya, siswa dituntun untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut teoritikus *Experiential Learning* semacam Dewey dan Kolb, yang dikutip dari buku karangan Huda, (2018: 40) dengan judul Modelmodel Pengajaran dan Pembelajaran, bahwa pembelajaran hanya terjadi ketika individu/siswa memiliki kesempatan untuk menunjukkan performanya, baik secara mental maupun fisik, dan kemudian berefleksi tentang makna tindakan atau performa tersebut. Selama proses refleksi ini, individu menghubungkan tindakannya dengan informasi yang telah dimiliki berdasarkan pengalaman sebelumnya.

Dengan demikian, proses pengajaran haruslah mampu meningkatkan proses alamiah pembelajaran itu sendiri. Ia harus memformalisasi aktivitas yang sering kali acak dan kabur. Ia perlu mendorong individu untuk bekerja dan merefleksikan konsekuensi-konsekuensi dari tindakannya, serta menghubungkan berbagai peristiwa atau tindakan yang sebelumnya tak terkait satu sama lain.

Menurut Huda (2018:41) Paradigma pengajaran ini umumnya diterapkan dengan langkah-langkah berikut ini:

- 1) Menyusun materi pelajaran agar sesuai dan konsisten dengan pengalaman siswa
- 2) Memilih konten pembelajaran yang bermanfaat, konsisten, dan aplikabel pada pengalaman siswa saat ini, bukan untuk masa depannya yang masih jauh
- 3) Mengelompokkan materi atau konten pelajaran sesuai dengan pengalaman setiap siswa
- 4) Menekankan pembelajaran sambil bekerja (pengalaman) dan berefleksi
- 5) Memperluas konteks pembelajaran pada bidang-bidang yang lain atau meningkatkan pengalaman siswa dengan menghadapkannya pada situasi-situasi yang baru.

Sementara itu, Hamalik (2017: 24) mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *Experiential Learning* sebagai berikut:

- 1) Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (open minded) yang memiliki hasil tertentu
- 2) Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi
- 3) Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman
- 4) Para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata. Maksudnya siswa mampu memecahkan masalah, bukan dalam situasi pengganti.

e. Kelebihan dan kekurangan Model *Experiential Learning*

Adapun Kelebihan dan Kekurangan Model *Experiential Learning* yaitu Model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitu juga sama halnya dengan model *Experiential Learning*. Kolb dalam Silberman (2018: 43) model *Experiential Learning* memiliki kelemahan dan kelebihan dalam proses pembelajarannya. Kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1) Kelebihan Model *Experiential Learning*

Kelebihan model *Experiential Learning* adalah Pada model *Experiential Learning* hasilnya dapat dirasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal.

2) Kelemahan Model *Experiential Learning*

Kelemahan dari model *Experiential Learning* yaitu, Kelemahan model *Experiential Learning* ini terletak pada bagaimana Kolb menjelaskan teori ini masih luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah sehingga masih sedikit yang mengaplikasikan model pembelajaran ini.

Berdasarkan definisi diatas, dapat penulis simpulkan bahwa model *Experiential Learning* memiliki kelebihan yang dapat membantu peserta lebih aktif dalam suatu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat karena pembelajaran aktif dan dinamis sehingga demikian hasil belajar dapat dilihat secara langsung. Karena pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif digunakan dan dapat mencapai tujuan dari suatu

pembelajaran itu sendiri. Namun di dalam kekurangan model experiential ini karena masih luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah, sehingga tantangan yang terkait dengan penerapan model ini terkadang tidak mengenal kompromi. Dan dengan kekurangan model ini sehingga menuntut guru sebagai seorang pendidik harus kreatif dalam meminimalisir serta berusaha mencari solusi untuk mengatasi kekurangankekurangan tersebut.

3. Kreativitas Belajar Siswa

a. Pengertian Kreativitas Belajar siswa

Menurut Jamaris (2019:57) Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Defenisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendepenisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.

Menurut Asrori (2017: 47) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan mencerminkan kelanaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Sedangkan Torrace pula menyatakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merupakan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang dirumuskan.

Menurut Slameto (2018: 63) juga mengemukakan bahwa pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Mereka berpendapat bahwa siapa yang tinggi tingkat kecerdasannya, belum tentu memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, begitu pula siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya belum tentu memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi pula.

Menurut Hamalik (2020: 4) Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Proses dalam hal ini, merupakan urutan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan, bertahap, bergilir, berkeseluruhan, terpadu, yang secara keseluruhan mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar-mengajar.

Belajar menurut Nasution dalam Hamzah B. Uno adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial. Sedangkan belajar menurut Slameto (2018: 65) adalah sebagai proses perubahan dalam diri seseorang, pada tingkah laku sebagai akibat atau hasil interaksi dengan lingkungannya dalam kebutuhan.

Menurut Nana Sudjana, (2019: 28) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya serta daya penerimanya.

Menurut Dimiyati (2021:18) Belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat di dalam proses internal adalah yang meliputi unsur afektif, dalam unsur afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.

Menurut Sardiman (2019: 138) beberapa prinsip dalam belajar yaitu: pertama, belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Kedua, konstruksi makna, adalah proses yang terus menerus. Ketiga, belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri. Keempat, hasil dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Kelima, hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang di ketahui siswa belajar, tujuan dan motivasi mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang dipelajari.

Penulis menyimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema dengan mengolaborasi gagasan-gagasan dengan mempergunakan daya khayal, fantasi atau imajinasi serta mampu menguji kebenaran akan gagasan tersebut. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar

Menurut Asrori (2017: 51) menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah:

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- 5) Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.
- 6) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas.
- 7) Posisi kelaiuran.
- 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimuli dari lingkungan sekolah dan motifasi diri.

Faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas belajar adalah:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformita terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
- 4) Streatif peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.

c. Indikator Kreativitas Belajar

Menurut Asrori (2017: 56), mengemukakan karakteristik kreativitas belajar sebagai berikut:

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

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain:

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

14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Sund dan Slameto (2018: 68) mengemukakan individu dengan potensi yang kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- 3) Panjang akal.
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- 7) Memiliki dedikasi yang bergairah serta aktif dalam melaksanakan
 - 1) tugas.
- 8) Berfikir fleksibel.
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung
 - 2) memberikan jawaban yang lebih banyak.
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Mengacu pada beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator kreativitas belajar siswa yang akan digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
 - a) Bertanya kepada guru
 - b) Bertanya hasil penemuan proyek kelompok lain

- c) Memperhatikan bahan ajar guru, terutama alat peraga
 - d) Antusias pada proses pembelajaran
- 2) Memiliki kepercayaan diri
- a) Percaya mampu melakukan percobaan proyek bersama kelompok
 - b) Selalu berani tampil tanpa memikir benar salah
 - c) Selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik
 - d) Pantang menyerah dalam melakukan percobaan
- 3) Berani mengungkapkan pendapat
- a) Berani menjawab pertanyaan guru
 - b) Berani mengungkapkan ide-ide dalam diskusi
 - c) Berani menyampaikan hasil kegiatan kepada teman sekelas
 - d) Mengungkapkan pemikiran yang berbeda
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- a) Teliti dalam pembuatan proyek
 - b) Tidak mudah putus asa atau pasrah apabila terjadi kesalahan
 - c) Memiliki keuletan dalam pembuatan proyek
 - d) Mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran
- 5) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi
- a) Menyalurkan ide dalam bentuk karya
 - b) Mampu membuat karya menjadi menarik
 - c) Menghasilkan penemuan yang beda dengan kelompok lain
 - d) Mencari solusi yang baru untuk menghasilkan proyek

d. Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Jamaris (2019: 64) aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut:

1) Aspek Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

2) Aspek Intuisi dan Imajinasi

Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas.

3) Aspek penginderaan

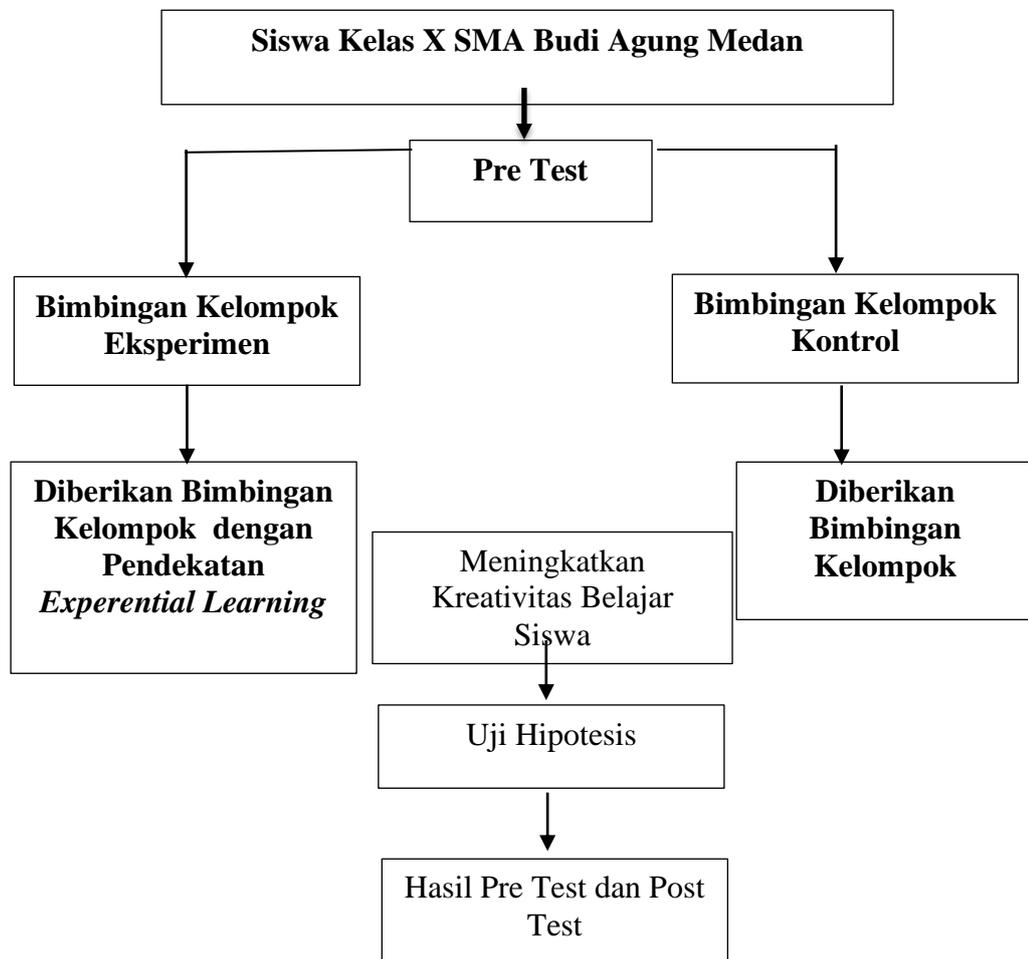
Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan pancaindera secara peka. Kepekaan dalam penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain.

4) Aspek kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka pemikiran digunakan untuk memudahkan penelitian untuk mencari jawaban dalam permasalahan yang telah dijabarkan. Dalam penelitian ini melihat bentuk implementasi Konseling kelompok dengan pendekatan *experiential learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X SMA Budi Agung Medan. Karena itu peneliti membuat kerangka berfikir seperti dibawah ini untuk mempermudah dalam mencari jawaban.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Keterangan :

X : Layanan bimbingan kelompok dengan *Experiential Learning*

Y : Kreativitas Belajar Siswa

C. Hipotesis

Siregar (2014:65) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya. Kemudian, para ahli menafsirkan arti hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih. Atas dasar definisi tersebut dapat diartikan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok menggunakan pendekatan *experiential learning*.
2. Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan meningkatkan kreativitas belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok menggunakan pendekatan *experiential learning*.
3. Penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan pendekatan *experiential learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah dilaksanakan layanan pada siswa kelas X SMA Budi Agung Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Budi Agung Medan yang beralamat di Jl. Platina Raya No.7, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah dimulai dari bulan April sampai dengan bulan September 2024. Rincian waktu penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jawal Rencana Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Bulan/Minggu																											
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September							
		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	Melakukan observasi dan wawancara awal kesekolah	■	■																										
2	Mengolah data hasil			■	■																								
3	Kajian penelitian				■	■	■																						
4	Pengajuan Judul					■	■																						
5	Bimbingan Proposal									■	■																		
6	Seminar Proposal											■	■																
7	Revisi Seminar													■	■														
8	Pengumpulan Data															■	■												
9	Analisis data																	■	■										
10	Penulisan Skripsi																			■	■								
11	Bimbingan Skripsi																					■	■						
12	Pengeshan Skripsi																											■	■
13	Sidang MIja Hijau																												■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2018:130) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	X MIA Abubakar	17
2	X MIA Ibnu Sina	39
3	X MIA Albatani	40
4	X MIA Isaac Newton	41
5	X IIS Jendral Sudirman	40
6	X IIS Aguste Comte	39
7	X IIS Aristoteles	36
Jumlah Siswa		252

Sumber: SMA Budi Agung Medan

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Budi Agung Medan, sehingga populasinya hanya berjumlah 252.

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, menurut (Sugiyono, 2018: 131) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat

menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili)”.

Table 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	X Jendral Sudirman	40
2.	X Issac Newton	41

Sumber: SMA Budi Agung Medan

Sampel dalam penelitian ini menggunakan Purposive Sampling. Menurut (Sugiyono, 2018: 138) “*Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Adapun karakteristik siswa kelas X yang dijadikan sampel penelitian adalah:

- a. Siswa yang mengikuti layanan konseling kelompok dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* berjumlah 1 lokal yaitu lokal X IIS Jendral Sudirman untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- b. Siswa bersedia mengikuti proses layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* yang telah dirancang oleh peneliti.

C. Variabel Penelitian

Pengertian variabel penelitian menurut (Sugiyono, 2018: 57) “variabel penelitian adalah salah satu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini ada dua variabel yang dapat di definisikan secara operasional yaitu independen (bebas) X dan variabel dependen (terikat) yaitu Y:

- a. Variabel X: Efektivitas Bimbingan Kelompok menggunakan pendekatan experiential learning.
- b. Variabel Y : Kreativitas Belajar Siswa

D. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, sistematis, dan replicable/dapat di ulang.

Menurut (Sugiyono, 2018:150) “Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Dalam penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif Eksperimen, menurut (sugiyono, 2018: 111) “metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan”. Dalam hal ini bahwa eksperimen dilakukan untuk mengetahui atau mengukur seberapa pengaruhnya variabel yang akan diuji.

E. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Peneliti menggunakan desain penelitian yang berbentuk *pretest-posttest control group design* menggunakan satu jenis perlakuan.

Berikut bagan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2018: 114).

Grup	Pretest	Variabel Bebas (X)	Posttest
KE	Y1	X	Y2
KK	Y1	-	Y2

Gambar 3.2 Desain Penelitian

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan dengan menggunakan pendekatan *experiential learning*

- : Perlakuan dengan layanan konseling kelompok

Y₁ : Pretest dan angket

Y₂ : Posttest dan angket

Penelitian ini melibatkan dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini diberikan pretest dan angket sebelum diberikan perlakuan, agar mampu melihat kedua kelompok yang berkenaan dengan kejenuhan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu dengan pendekatan *experiential learning* sedangkan kelompok kontrol menggunakan layanan bimbingan kelompok. Pemberian perlakuan, dilanjutkan posttest dengan soal yang sama disertai pemberian perlakuan observasi kejenuhan belajar. Hasil angket

kejenuhan belajar dan hasil tes dianalisis menggunakan uji prasyarat analisis dengan bantuan *SPSS*.

F. Definisi Operasional Variabel

Guna untuk menghindari kesalahan dan mengarahkan penelitian ini untuk mencapai tujuannya maka dilihat penjelasan mengenai definisi operasional berikut:

1) Variabel (X): Layanan Bimbingan Kelompok Dengan pendekatan *Experiential Learning*

Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang dilaksanakan dalam suatu kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga anggota dapat mengembangkan potensi diri sekaligus memperoleh manfaat dari pembahasan topik masalah. *Experiential learning* adalah sebuah model holistik dari proses pembelajaran di mana manusia belajar, tumbuh dan berkembang. Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience (pengalaman)* berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme.

Indikator materi layanan konseling kelompok yaitu :

- a. Pertemuan I : Pretest (sebelum)
- b. Pertemuan II : Mengalami kurangnya kreativitas belajar siswa
- c. Pertemuan III : *Mindest* positif + *Experiential Learning*
- d. Pertemuan IV : Evaluasi + Posttest (sesudah)

2) Variable (Y): Kreativitas Belajar Siswa

Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting pada seseorang. Tanpa adanya kepercayaan diri akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Dikarenakan dengan kepercayaan diri, seseorang mampu mengatualisasikan segala potensi dirinya. Kepercayaan diri merupakan sesuatu yang *urgen* untuk dimiliki setiap individu. Kepercayaan diri diperlukan baik oleh seorang anak maupun orang tua, secara individual maupun kelompok. Kepercayaan diri dalam penelitian ini mencakup faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri yaitu (a) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, (b) Memiliki kepercayaan diri, (c) Berani mengungkapkan pendapat, (d) Memiliki ketekunan yang tinggi, (e) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

G. Instrumen Penelitian

Untuk mendapat data yang cukup dan sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu kuesioner (angket). Menurut (Sugiyono, 2018: 219) “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui internet. Bila penelitian dilakukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, maka kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu yang singkat dan tidak terlalu lama. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data obyektif dan cepat. Menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2018: 220) mengemukakan bahwa prinsip dalam penulisan “Angket sebagai pengumpulan data yaitu prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik”. Adapun angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, menurut (Sugiyono, 2018: 152) “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Angka skala likert ini menggunakan 5 alternatif jawaban dalam bentuk skor yaitu:

Tabel 3.4 Skor Jawaban Responden Terhadap Instrumen

No.	Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
		Pertanyaan Positif (+)	Pertanyaan Negatif (-)
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Kurang Setuju	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket

	Indikator	Item		Alternatif Jawaban				
		Favorable	Unfavorable	SS	S	KS	TS	STS
Kreativitas Belajar Siswa	<p>a. Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Tinggi (Rasa ingin tahu adalah kualitas yang terkait dengan pemikiran ingin tahu seperti eksplorasi, penyelidikan, dan pembelajaran. Sering kali kita menyebutnya dengan istilah ‘kepo’ atau <i>knowing every particular object</i> yang artinya sebutan untuk orang yang selalu ingin tahu secara mendalam mengenai sesuatu.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Antusias dalam menjawab - Mengikuti dan mengamati setiap langkah kegiatan - Saya akan mencari informasi dan sumber lain dilaam belajar - Melakukan eksperimen terkait pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Saya takut bertanya terkait mata pelajaran atau objek pembelajaran 					
	<p>b. Memiliki kepercayaan diri (Percaya diri adalah kemampuan dalam menyakinkan diri pada kemampuan yang kita miliki atau kemampuan untuk mengembangkan penilaian positif baik untuk diri sendiri ataupun lingkungan sekitar.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saya yakin terhadap kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan - Saya yakin terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi hambatan dalam tingkat kesulitan tugas yang dihadapi - Saya yakin 	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil ulangan yang buruk membuat saya malas untuk belajar - Saya tidak yakin bahwa saya mampu bersaing dengan teman-teman dalam belajar 					

		dengan belajar secara rutin, saya bias memperoleh nilai yang lebih bagus						
	<p>c. Berani mengungkapkan pendapat</p> <p>(Kemampuan Mengungkapkan Pendapat Kemampuan mengungkapkan pendapat adalah keinginan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pemikiran yang dimilikinya disertai kemampuan untuk dapat menerima perasaan atau pendapat orang lain dan dengan tidak mengingkari hak mereka dalam mengekspresikan pikiran)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saya mudah menyampaikan pendapat dan pemikiran dalam forum diskus - Setiap kali diberikan kesempatan untuk berbicara, saya langsung memanfaatkannya - Ketika mendapatkan masalah saya tidak malu untuk meminta bantuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Saya merasa tidak nyaman jika berbicara dalam kelompok - Saya sulit memulai pembicaraan dengan orang lain 					
	<p>d. Memiliki ketekunan yang tinggi</p> <p>(Ketekunan Adalah Kualitas Penting Saat Anda Akan Menghadapi Tantangan dalam Hidup, & Ini adalah Keterampilan yang akan membuahkan hasil)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi - Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran akhir - Saya belajar di luar jam sekolah jika 	<ul style="list-style-type: none"> - Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar 					

		ada tugas dan ulangan saja - Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal yang sulit					
	e. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi (Kemampuan otak untuk menciptakan kreasi, baik dalam berbagai bentuk rasa yang dapat diterima oleh indra maupun suatu rasa yang belum pernah diterima oleh indra.	- Saya terpancing untuk ingin tahu setiao materi pelajaran yang diberikan - Saya akan berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapi - Saya senang berinteraksi dan membicarakan berbagai hal kepada orang tua	- Saya tidak mampu mengelola emosi ketika belajar - Saya sering mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah yang dihadapi.				

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevaliditan atau kesahihan. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi namun sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Adapun validitas instrumen dalam penelitian ini diuji cobakan pada Anak Panti Asuhan Putri Muhammadiyah Kisaran Asahan Sumatera Utara.

Instrumen yang diuji validitas adalah skala likert yang berisikan tentang rasa

percaya diri. Penelitian menggunakan validitas konstruk, yaitu bersifat konstruksi teoritis yang diukur oleh satu jenis alat ukur. Untuk mengetahui valid dan tidak valid instrumen peneliti melakukan uji coba instrumen. Pengelolaan data dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) versi 20 dengan rumus kolerasi product moment dengan rumus sebagai berikut :

Keterangan:

: Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriterium

: Skor masing-masing responden variabel X (tes yang disusun)

Y : Skor masing-masing responden variabel Y (tes kriterium)

N : Jumlah responden

Kemudian, data yang telah didapatkan akan di uji validitas dan dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien kolerasi. Dasar pengambilan uji validitas ini dengan membandingkan nilai rhitung dan rtabel.

Jika nilai rhitung $>$ rtabel = Valid

Jika nilai rhitung $<$ rtabel = Tidak Valid

Adapun cara mencari nilai rtabel dengan N=30 pada signifikansi 5% pada distribusi nilai rtabel statistik. Maka diperoleh nilai rtabel sebesar 0,361.

Selanjutnya nilai signifikansi (sig.) dapat dilihat sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $<$ 0,05 = Valid

Jika nilai signifikansi $>$ 0,05 = Tidak Valid

Pernyataan yang telah diuji validitas dan dinyatakan valid yang dapat dipakai untuk melakukan penelitian sementara sebagian lainnya dinyatakan invalid (tidak dapat dipakai atau dibuang). Maka butir pernyataan yang tidak valid tersebut

dihapus dan hanya diambil butir pernyataan yang valid untuk diberikan kepada populasi penelitian yang telah ditentukan.

2. Uji Reabilitas

Pengujian bertujuan melihat tingkat kesesuaian antara fungsi distribusi hasil pengamatan dengan fungsi distribusi teoritik tertentu, dengan menetapkan suatu titik yang menggambarkan perbedaan maksimum keduanya.

a. Menentukan Statistik Uji

$$Thitung = \text{Maks} | F(x) - S(x) |$$

Di mana: $F(x)$ = fungsi distribusi kumulatif dari suatu distribusi normal

$S(x)$ = fungsi distribusi kumulatif dari suatu distribusi pengamatan

b. Menentukan Kriteria Penolakan

Jika nilai $Thitung \geq W_{1-\alpha}$, maka H_0 ditolak (tabel yang digunakan adalah tabel (Kolmogorov-Smirnov))

Langkah-Langkah Pengujian :

1. Menetapkan hipotesis awal dan hipotesis tandingan hipotesis: H_0 : data mengikuti distribusi normal H_1 : data tidak mengikuti distribusi normal.
2. Menghitung statistik uji banyaknya parameter pada distribusi normal adalah yang menyatakan nilai rata-rata. Untuk menentukan harga $F(x)$ maka nilai harus ditentukan dengan cara :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i f_i}{n}$$

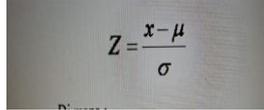
Dimana :

n = jumlah sampel yang diambil

X_i = nilai tengah

f_i = frekuensi

$$Z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$



$$Z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

Dimana :

Z = distribusi normal standar

x = nilai tengah

μ = rata-rata

σ = standard deviasi dari distribusi

Untuk mencari $F(X)$ dengan menggunakan tabel distribusi normal sesuai nilai Z yang didapatkan. $S(x)$ diperoleh dari frekuensi kumulatif masing-masing nilai x_i dibagi dengan jumlah sampel.

3. Menetapkan α (taraf signifikansi) $\alpha = 0,05$
4. Menentukan daerah penolakan. $W_{1-\alpha}$ didapatkan dari tabel Kolmogorov-Smirnov sesuai dengan n yang ada dan simpangan baku yang didapatkan. Table Kolmogorov-Smirnov.
5. Membuat kesimpulan. Membandingkan antara T_{hitung} dengan $W_{1-\alpha}$, jika $T_{hitung} < W_{1-\alpha}$ maka H_0 gagal tolak dan bila nilai $T_{hitung} \geq W_{1-\alpha}$, maka H_0 ditolak.
6. Membuat interpretasi dari kesimpulan. Jika H_0 gagal tolak/diterima maka data yang diuji adalah berdistribusi normal.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data, maka akan dapat membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan di teliti.

Penentuan teknik analisis data dilakukan dengan melihat karakteristik data. Data penelitian untuk meningkatkan rasa percaya diri anak panti asuhan karakteristik sebagai berikut;

- 1) berpasangan (pretest-posttest).
- 2) Sampelnya kecil (subjek penelitian), dan
- 3) Menggunakan penelitian eksperimen.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui perbedaan dalam meningkatkan rasa percaya diri anak panti asuhan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan uji wilcoxon. Sedangkan rumus yang digunakan untuk melihat perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk dua kelompok data dari dua kelompok sampel independen dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov Two Independent Sampels* dengan bantuan *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 20.00.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Kecendrungan Variabel Penelitian

1. Layanan Bimbingan kelompok dengan Pendekatan Experiential Learning

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling yang efektif dalam membantu individu mengembangkan potensi dan mengatasi permasalahan yang dihadapi. Melalui pendekatan experiential learning, layanan bimbingan kelompok dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi para peserta. Pendekatan ini menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta, di mana mereka terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi, merefleksikan, dan mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh.

Penerapan pendekatan experiential learning dalam layanan bimbingan kelompok dapat membantu peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang diri dan lingkungannya, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan keterampilan interpersonal. Hal ini sejalan dengan tujuan utama layanan bimbingan kelompok, yaitu membantu individu mengembangkan potensi, mengatasi permasalahan, dan mencapai kemandirian.

Berikut adalah indikator pertemuan yang dapat diberikan:

Pertemuan 1:

- a. Siswa mengikuti pretest untuk mengukur tingkat kreativitas belajar siswa
- b. Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam kreativitas belajar
- c. Siswa memahami konsep pendekatan experiential learning dan tujuan layanan bimbingan kelompok ini.

Pertemuan 2:

- a. Guru menyiapkan aktivitas experiential learning yang bertujuan untuk membangun rapport, meningkatkan rasa saling percaya, dan mengidentifikasi topik atau isu yang akan dibahas
- b. Setelah aktivitas experiential learning, guru memfasilitasi anggota kelompok untuk melakukan refleksi dan diskusi terkait pengalaman yang mereka dapatkan.
- c. Guru memberikan rangkuman, umpan balik, dan informasi terkait pertemuan selanjutnya

Pertemuan 3:

- a. Siswa mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan pemahaman dan penerapan konsep-konsep teoritis saat belajar menggunakan pendekatan *experiential learning*.
- b. Siswa dapat mengidentifikasi suatu masalah atau topik, dan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dan responden mengenai topik yang dibahas.

- c. Siswa mampu menerapkan pendekatan *experiential learning* dalam kreativitas belajar siswa.

Pertemuan 4:

- a. Siswa mengikuti post-test untuk mengukur perubahan dalam tingkat kreativitas belajar siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan pendekatan *experiential learning*
- b. Siswa mampu mengidentifikasi perubahan pada kreativitas belajar siswa pendekatan *experiential learning* mereka dalam konteks belajar.
- c. Siswa berbagi pengalaman dan strategi dalam membangun kepercayaan diri serta kreativitas belajar lebih meningkat.

2. Variabel (Y) : Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir di luar kebiasaan yang dapat mendorong inovasi dan pemecahan masalah yang efektif. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas siswa menjadi sangat penting karena dapat meningkatkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan menghasilkan ide-ide inovatif.

4.1.2 Pengujian Persyaratan Data

Pada bagian ini maka akan dibahas hasil penelitian yang sudah dilaksanakan pada siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada bulan Mei 2024 sampai bulan Agustus 2024. Maka secara spesifik bahwa penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X SMA Budi Agung Medan. Maka data-data yang dapat diperoleh adalah hasil dari pretest

dan posttest yang berkaitan dengan kreativitas belajar siswa. Deskriptif data dilakukan pada kelompok penelitian (sebelum diberikan perlakuan pendekatan *experiential learning* -dan setelah diberikan perlakuan).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dua sampel yang diambil dari populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu *kolmogorov-smirnov*, dalam melakukan perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Uji Kolmogorov-Smirnov Test

Test Statistics ^a		Hasil
Most Extreme Differences	Absolute	1.000
	Positive	.000
	Negative	-1.000
Kolmogorov-Smirnov Z		2.121
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah nilai yang berdistribusi normal. Dimana dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan $< 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal. Dari data di atas diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka nilai residual terdistribusi dengan normal.

4.1.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji validitas

Pengujian Validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya suatu

kuesioner dari masing-masing variabel tersebut. Uji validitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Item-Item Variabel

Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
P1	0,840	0,388	Valid
P2	0,662	0,388	Valid
P3	0,460	0,388	Valid
P4	0,803	0,388	Valid
P5	0,702	0,388	Valid
P6	0,476	0,388	Valid
P7	0,767	0,388	Valid
P8	0,772	0,388	Valid
P9	0,796	0,388	Valid
P10	0,390	0,388	Valid
P11	0,427	0,388	Valid
P12	0,506	0,388	Valid
P13	0,558	0,388	Valid
P14	0,715	0,388	Valid
P15	0,605	0,388	Valid
P16	0,446	0,388	Valid
P17	0,729	0,388	Valid
P18	0,697	0,388	Valid
P19	0,857	0,388	Valid
P20	0,857	0,388	Valid
P21	0,692	0,388	Valid

Sumber: Data Primer Diolah, 2024.

Salah satu cara agar bisa mengetahui kuesioner mana yang valid dan tidak valid, kita harus mencari tau r tabelnya terlebih dahulu. Rumus dari r tabel adalah $df = N-2$ jadi $26-2 = 24$, sehingga $r_{tabel} = 0,388$. Dari hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ada 21 kuisioner yang dinyatakan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$.

b. Uji reliabilitas

Penelitian ini harus dilakukannya uji reliabilitas untuk mengukur konsisten atau tidak kuesioner dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur efektivitas bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan Experiential Learning

Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan.

Hasil dari pengujian reliabilitas pada variabel penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.753	21

Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat bahwa cronbach's alpha pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu $0,753 > 0,60$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner variabel dinyatakan reliabel.

4.1.4 Pengujian Hipotesis

1. Hasil Data Pre Test

Sesuai dengan tujuan dilakukan Pretest, ialah untuk dapat mengetahui tentang gambaran dari kreativitas belajar siswa siswa sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil dari pretest yang telah diperoleh pada kelompok sampel penelitian ini sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang tidak jauh terdapat perbedaannya. Hasil dari pretest tersebut dapat dianalisis menggunakan program pengolahan data SPSS versi 20.0. Berikut ini dapat disajikan kondisi kreativitas belajar siswa.

Tabel 4.5 Skor Pretest Kreativitas Belajar Siswa Sebelum diberikan Perlakuan (Kelompok Eksperimen)

Skor Sebelum Diberikan Perlakuan		
Kode Siswa	Skor	Kategori
K 1	79	Tinggi
K 2	73	Sedang
K 3	70	Sedang
K 4	69	Sedang
K 5	70	Sedang
K 6	75	Sedang
K 7	77	Sedang
K 8	63	Sedang
K 9	72	Sedang
Rata-Rata	72	

Berdasarkan tabel di atas dapat kita simpulkan, hasil rata-rata pretest kreativitas belajar siswa pada kategori sedang. Hasil dari pembagian kelompok berdasarkan data yang telah diperoleh, menghasilkan skor rata-rata pre-test kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan skor 72 yaitu berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil pretest diperoleh gambaran kreativitas belajar siswa ialah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Prestes Variabel Kreativitas Belajar Siswa

Interval	Kategori
≥ 100	Sangat tinggi
99 - 79	Tinggi
78 – 58	Sedang
57 – 37	Rendah
≤ 36	Sangat rendah

Berdasarkan tabel diatas maka dapat kita simpulkan, hasil pretest yang kreativitas belajar siswa pada kategori tinggi sebanyak 1 orang siswa dengan pada

katagori sedang sebanyak 8 orang. Dari seluruh siswa di dapat rata-rata pretest sebesar 72 pada kategori sedang.

2. Hasil Data Post Test

Setelah memberikan perlakuan *self talk therapy* kemudian peneliti mengukur kreativias belajar siswa sebelum dan sesudah . Adapun hasil pengukuran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Skor Pos Test Kreativitas Belajar Siswa Sesudah diberikan Perlakuan
(Kelompok Eksperimen)

Skor Sesudah Diberikan Perlakuan		
Kode Siswa	Skor	Kategori
K 1	101	Sangat Tinggi
K 2	101	Sangat Tinggi
K 3	100	Sangat Tinggi
K 4	103	Sangat Tinggi
K 5	105	Sangat Tinggi
K 6	102	Sangat Tinggi
K 7	100	Sangat Tinggi
K 8	104	Sangat Tinggi
K 9	100	Sangat Tinggi
Rata-Rata	101,778	

Berdasarkan tabel di atas dapat kita simpulkan, hasil rata-rata post test kreativitas belajar siswa berada kategori sangat tinggi terdapat sebanyak 9 orang siswa.

Hasil dari pembagian kelompok berdasarkan data yang telah diperoleh, menghasilkan skor rata-rata post-test kreativitas belajar siswa pada post test dengan skor 101,778 yaitu berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil pretest diperoleh gambaran kreativitas belajar siswa ialah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Protest Variabel Kreativitas Belajar Siswa

Interval	Kategori
≥ 100	Sangat tinggi
99 - 79	Tinggi
78 - 58	Sedang
57 - 37	Rendah
≤ 36	Sangat rendah

Berdasarkan tabel diatas maka dapat kita simpulkan, hasil post test yang kreativitas belajar siswa pada kategori sangat tinggi sebanyak 9 orang siswa atau seluruh kelompok eksperimen. Dari seluruh siswa di dapat rata-rata posttest sebesar 101,778 pada kategori sangat tinggi

3. Uji Wilcoxon

Pengujian hipotesis penelitian bertujuan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Pengujian hipotesisnya adalah mengetahui Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan. Pengujian terhadap hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon. Paparan hasil hipotesis adalah sebagai berikut:

Adapun kriteria keputusan pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Terima H_0 dan tolak H_1 apabila probabilitas (sig 2-tailed) $> \alpha$ ($\alpha = 0.05$)
- b. Tolak H_0 dan terima H_1 apabila probabilitas (sig 2-tailed) $< \alpha$ ($\alpha = 0.05$)

Hipotesis penelitian yang diuji dalam penelitian ini ialah Adanya peningkatan efektivitas Bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan

Experiential Learning untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X SMA Budi Agung Medan.

Berdasarkan teknik tersebut didapatkan hasil pengujian seperti terangkum pada tabel berikut:

3.1 Kelompok Eksperimen

Tabel 4.10
Wilcoxon Signed Ranks Test Kelompok Eksperimen

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test - Pre test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	9 ^b	5.00	45.00
	Ties	0 ^c		
	Total	9		

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 9 siswa tidak ada yang mengalami penurunan kreativitas belajar siswa.

Tabel 4.11 Kelompok Eksperimen

Test Statistics ^a	
	Post test - Pre test
Z	-2.668 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.008

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa skor Z untuk uji data adalah -2,668 dengan angka probabilitas Asymp. Sig. (2-tailed) sebelum diberikan perlakuan adalah 0,008, atau probabilitas dibawah 0,05 ($0,008 < 0,05$). Dari hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu Adanya peningkatan efektivitas Bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan *Experiential Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X SMA Budi Agung Medan.

3.2 Kelompok Kontrol

Tabel 4.12

Wilcoxon Signed Ranks Test Kelompok Kontrol

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test - Pre test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	9 ^b	5.00	45.00
	Ties	0 ^c		
	Total	9		

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 9 siswa tidak ada yang mengalami penurunan kreativitas belajar siswa.

Tabel 4.13 Kelompok Kontrol

Test Statistics ^a	
	Post test - Pre test
Z	-2.670 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.008

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa skor Z untuk uji data adalah -2,670 dengan angka probabilitas Asymp. Sig. (2-tailed) sebelum diberikan perlakuan adalah 0,008, atau probabilitas dibawah 0,05 ($0,008 < 0,05$).

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan ialah terdapat perbedaan perubahan mindset negatif belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selanjutnya untuk lebih memahami secara konseptual dari hasil penelitian, maka dapat dilakukan pembahasan terhadap hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Gambaran Kreativitas Belajar Siswa (Pre Test)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada saat pretest perubahan mindset negatif belajar matematika siswa berada dalam kategori yang sedang. Setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan *experetial Learning*, terjadi perubahan peningkatan belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan, kreativitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Kreativitas belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, dan menunjukkan fleksibilitas dalam berpikir (Guilford, 1967; Torrance, 1988). Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik, kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik, dan motivasi belajar yang lebih tinggi (Sternberg & Lubart, 1999; Amabile, 1996).

Di SMA Budi Agung Medan, upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa telah menjadi salah satu prioritas dalam program pengembangan sekolah. Namun, sebelum menerapkan strategi untuk meningkatkan kreativitas belajar, perlu dilakukan assessment awal (pre-test) untuk mengetahui gambaran kreativitas belajar siswa kelas X. Informasi ini akan sangat bermanfaat dalam merancang intervensi yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum, kreativitas belajar siswa kelas X SMA Budi Agung Medan berada pada kategori cukup baik. Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian khusus, seperti keaslian berpikir yang masih relatif rendah dibandingkan dengan aspek lainnya.

Rendahnya keaslian berpikir pada siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: (1) kurangnya exposure terhadap berbagai perspektif dan ide-ide baru, (2) dominasi metode pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga kurang mendorong siswa untuk berpikir divergen, dan (3) kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide unik mereka (Sternberg & Lubart, 2016).

Untuk meningkatkan keaslian berpikir, sekolah dapat menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, seperti project-based learning, problem-based learning, atau pembelajaran berbasis masalah. Selain itu, guru juga dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, misalnya melalui pendekatan *experiential learning*, atau tugas-tugas yang mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa kelas X SMA Budi Agung Medan berada pada kategori sedang. Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian khusus, terutama pada aspek keaslian berpikir. Sekolah dan guru perlu merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide unik mereka. Dengan demikian, diharapkan kreativitas belajar siswa dapat terus ditingkatkan, sehingga dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.

2. Perubahan Kreativitas Belajar Siswa dengan Pendekatan *Experiential Learning* (Post Test)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perubahan peningkatan kreativitas belajar siswa, post test yang diberikan dengan layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan *Experiential Learning*.

Berdasarkan skor diatas dapat dilihat skor rata-rata antara post test lebih besar dari pada pre test. Walaupun jumlah tersebut tidak jauh berbeda. Namun, hal ini tentu terdapat perbedaan yang signifikan, yang mana layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan *Experiential Learning* lebih efektif dari pada tidak memberikan pendekatan layanan.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan pemikiran atau ide-ide baru yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya (Guilford, 1950). Kreativitas tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotor (Torrance, 1988). Dalam konteks pembelajaran, kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan, salah satunya adalah *Experiential Learning*. Hal ini disebabkan adanya komponen-komponen dalam layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan *Experiential Learning* yang menjadi keunggulannya dalam perubahan peningkatan kreativitas belajar siswa.

Experiential Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung siswa dalam proses belajar (Kolb, 2014). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam mengeksplorasi, menganalisis, dan merefleksikan pengalaman

belajarnya. Hal ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Beard & Wilson, 2006).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan Experiential Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sternberg dan Lubart (1995) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan Experiential Learning memiliki skor kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan pendekatan tradisional. Selain itu, penelitian oleh Isaksen dan Treffinger (2004) juga mengungkapkan bahwa Experiential Learning dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru dan inovatif.

Peningkatan kreativitas belajar siswa setelah penerapan pendekatan Experiential Learning dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat mengeksplorasi dan mengalami sendiri konsep-konsep yang dipelajari (Kolb, 1984). Hal ini dapat mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan mengembangkan ide-ide baru.

Kedua, Experiential Learning juga menekankan pada refleksi dan analisis terhadap pengalaman belajar. Melalui proses refleksi, siswa dapat mengidentifikasi dan memahami kekuatan, kelemahan, serta potensi yang dimilikinya. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalah secara efektif (Beard & Wilson, 2006).

Ketiga, pendekatan Experiential Learning juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Dengan adanya aktivitas-aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung, siswa dapat merasa lebih

termotivasi dan antusias dalam belajar, sehingga dapat mendorong kreativitas mereka (Sternberg & Lubart, 1995).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan Experiential Learning dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari peningkatan skor pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Temuan ini menunjukkan bahwa Experiential Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya guru untuk mengadopsi pendekatan Experiential Learning dalam proses pembelajaran di kelas. Guru dapat merancang kegiatan-kegiatan belajar yang melibatkan pengalaman langsung siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide inovatif. Selain itu, sekolah juga perlu mendukung penerapan pendekatan ini dengan menyediakan fasilitas dan sumber belajar yang memadai.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan EL efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa (Kolb & Kolb, 2014; Dewey, 2018; Boud et al., 2015). Namun, perlu diperhatikan bahwa keberhasilan penerapan EL juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti karakteristik siswa, dukungan guru, dan lingkungan belajar yang kondusif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis secara statistik dan sudah dipaparkan serta diuji hipotesisnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Bimbingan kelompok dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa (pre test) berada pada kategori sedang.
2. Bimbingan kelompok dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui pendekatan *experiential learning* (post test) berada pada kategori sangat tinggi.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis secara statistik dan sudah dipaparkan serta diuji hipotesisnya, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X SMA Budi Agung Medan

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang dapat direkomendasikan sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Peneliti

Peneliti dapat menerapkan dan membantu peserta didik yang membutuhkan bantuan tidak hanya melalui konseling kelompok saja, tetapi juga dapat melalui konseling kelompok dengan teknik-teknik yang lainnya. Apabila mendapati masalah yang sama maka peneliti dapat memanfaatkan hasil

penelitian dan mengimplementasikan konseling kelompok dengan layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan *experiential learning* sebagai alternatif layanan untuk mengatasi permasalahan kreativitas belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Disarankan bagi siswa menerapkan pendekatan *experiential learning* dalam kehidupan sehari-hari agar lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa

3. Bagi Guru BK

Perlunya guru untuk mengadopsi pendekatan Experiential Learning dalam proses pembelajaran di kelas. Guru dapat merancang kegiatan-kegiatan belajar yang melibatkan pengalaman langsung siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide inovatif. Selain itu, sekolah juga perlu mendukung penerapan pendekatan ini dengan menyediakan fasilitas dan sumber belajar yang memadai.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan mengkaji segala aspek yang masih terbatas dalam penelitian ini khususnya tentang pendekatan Experiential Learning dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori. (2017). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erford, B. T. (2015). *Teknik Yang Harus Diketahui*. Yogyakarta: Celeban Timur
- Halena, (2019). *Bimbingan dan Konseling. Edisi Revisi*. Jakarta: Quantum Teaching
- Hamalik, Oemar (2017). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, Bandung: Sinar Baru, Algesindo.
- Hartinah (2019). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Refika Aditama.
- Huda, Miftahul. (2018). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamaris, M. (2019). *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Juntika, Ahmad (2020) *Strategi Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung: Refika Aditama.
- Kolb, David, A. (2014). *Experiential Learning*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
- Mahfudin (2019), *Belajar dan Pembelajaran, Remaja Rosda Karya*, Bandung.
- Majid, A. (2020), *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. ((2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalimun, (2018). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Prayitno, (2019). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia,
- Romlah, T (2021). *Teori dan Peraktek Bimbingan Kelompok*, Malang: Universitas Negeri.
- Salahudin, Anas (2020). *Bimbingan Konseling*. Bandung Pustaka Setia,
- Sardiman. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali. Pers.

- Sholeh, H. (2017). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Silberman, Melvin L. 2018. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madan
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana, (2019). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesido Offset.
- Sugiyono. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, Dewa Ketut (2020) *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Suprijono, Agus (2019). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2018). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kharisma Putra Utama
- Suyono & Hariyanto. (2017). *Implementasi Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zainal, A (2020). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BKP
BIMBINGAN DAN KONSELING 2024**

I. IDENTITAS			
Kelas / Semester	XI GANJIL	Bidang	Bimbingan Sosial
Topik / Tema	Kreativitas Belajar	Waktu Layanan	1 x 45 menit
Aspek Perkembangan	Aspek kognitif dan sosial		
Capaian Layanan	Menambah wawasan siswa mengenai kreativitas belajar		
Materi Layanan	Definisi, Ciri Ciri dan Jenis Jenis		
Fase	F		
Fungsi	Pemahaman dan Pengembangan		
Asas	Kesukarelaan, keterbukaan, kemandirian, kenormatifan dan kerahasiaan		
II. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN			
Model Layanan (SMA)	Langkah-langkah kegiatan:		
Metode Layanan (Bimbingan Kelompok)	Tahap Pembentukan		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemimpin Kelompok (PK) membuka salam dan berdoa 2. Pemimpin Kelompok (PK) menanyakan kabar siswa 3. Pemimpin Kelompok (PK) menjelaskan arti, tujuan, dan pelaksanaan bimbingan kelompok 4. Pemimpin Kelompok (PK) menjelaskan asas-asas yang digunakan 5. Pemimpin Kelompok (PK) mempersilahkan para anggota kelompok 		
Alat (-)	Tahap Peralihan		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. PK menjelaskan apa saja kegiatan Bimbingan Kelompok 2. PK menanyakan kesiapan kelompok untuk memulai kegiatan Bimbingan Kelompok 		
Media (-)	Tahap Kegiatan		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. PK menjelaskan materi tentang Kreativitas Belajar 2. PK menanyakan pendapat dari materi yang telah dijelaskan 3. PK melakukan ice breaking 4. PK mempersilahkan para anggota kelompok untuk bertanya mengenai materi 5. PK menjawab pertanyaan yang diberikan oleh anggota kelompok 		
	Tahap Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. PK memberitahukan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan segera berakhir 2. PK meminta perwakilan dari anggota kelompok untuk menyampaikan kesan dan pesan dalam mengikuti Bimbingan Kelompok 3. PK menyampaikan terima kasih atas partisipasi dalam mengikuti kegiatan Bimbingan Kelompok 4. PK memimpin doa penutup 		
III. PENILAIAN			
Penilaian Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya mengenai layanan yang sudah dilaksanakan 2. Mengamati sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan 3. Mengamati cara peserta didik dalam melaksanakan kegiatan layanan yang sudah dilaksanakan 		
Penilaian Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrument: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan 2. Evaluasi terhadap topik yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Evaluasi terhadap cara guru BK dalam menyampaikan materi: mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti 		

Mengetahui,
Guru Bimbingan dan Konseling

Gusman Lesmana, S.Pd., M.Pd.
NUPTK. 3138769670130293

Medan, 19 Agustus 2024
Peneliti

Atiqa Aulia
NPM: 2002080046

Lampiran 02

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BKP
BIMBINGAN DAN KONSELING 2024**

I. IDENTITAS			
Kelas / Semester	XI GANJIL	Bidang	Bimbingan Sosial
Topik / Tema	Menjadi Remaja Kreatif Dan Inovatif	Waktu Layanan	1 x 45 menit
Aspek Perkembangan	Aspek kognitif dan sosial		
Capaian Layanan	Menambah wawasan siswa mengenai kreativitas belajar		
Materi Layanan	Definisi, Ciri Ciri dan Jenis Jenis		
Fase	F		
Fungsi	Pemahaman dan Pengembangan		
Asas	Kesukarelaan, keterbukaan, kemandirian, kenormatifan dan kerahasiaan		
II. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN			
Model Layanan (SMA)	Langkah-langkah kegiatan:		
Metode Layanan (Bimbingan Kelompok)	Tahap Pembentukan		
Alat (-)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemimpin Kelompok (PK) membuka salam dan berdoa 2. Pemimpin Kelompok (PK) menanyakan kabar siswa 3. Pemimpin Kelompok (PK) menjelaskan arti, tujuan, dan pelaksanaan bimbingan kelompok 4. Pemimpin Kelompok (PK) menjelaskan asas asas yang digunakan 5. Pemimpin Kelompok (PK) mempersilahkan para anggota kelompok 		
Media (-)	Tahap Peralihan		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. PK menjelaskan apa saja kegiatan Bimbingan Kelompok 2. PK menanyakan kesiapan kelompok untuk memulai kegiatan Bimbingan Kelompok 		
	Tahap Kegiatan		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. PK menjelaskan materi tentang Kreativitas Belajar 2. PK menanyakan pendapat dari materi yang telah di jelaskan 3. PK melakukan ice breaking 4. PK mempersilahkan para anggota kelompok untuk bertanya mengenai materi 5. PK menjawab pertanyaan yang diberikan oleh anggota kelompok 		
	Tahap Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. PK memberitahukan kepada anggota kelompok bahwa kegiatan segera berakhir 2. PK meminta perwakilan dari anggota kelompok untuk menyampaikan kesan dan pesan dalam mengikuti Bimbingan Kelompok 3. PK menyampaikan terima kasih atas partisipasi dalam mengikuti kegiatan Bimbingan Kelompok 4. PK memimpin doa penutup 		
III. PENILAIAN			
Penilaian Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya mengenai layanan yang sudah dilaksanakan 2. Mengamati sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan 3. Mengamati cara peserta didik dalam melaksanakan kegiatan layanan yang sudah dilaksanakan 		
Penilaian Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrument: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan 2. Evaluasi terhadap topik yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Evaluasi terhadap cara guru BK dalam menyampaikan materi: mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti 		

Mengetahui,
Guru Bimbingan dan Konseling



Gusman Lesmana, S.Pd., M.Pd.
NUPTK. 3138769670130293

MEDAN, 19 Agustus 2024
Peneliti



ATIQA AULIA
NPM: 2002080046

Lampiran 03

MATERI LAYANAN

KREATIVITAS BELAJAR

DEFINISI KREATIVITAS BELAJAR

Kreativitas belajar adalah kemampuan memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru yang diaktualisasi melalui aktivitas-aktivitas imajinatif yang membentuk pola-pola yang baru dan kombinasi dari pengalaman yang lalu dengan yang sudah ada pada situasi kondisi tersebut.

Kreativitas adalah aktivitas yang mengaktualisasi gagasan-gagasan sebanyak mungkin. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru, inovatif, yang sebelumnya tidak ada, tidak menarik.

Tujuan Pengembangan Kreativitas Belajar

Ada beberapa hal tentang tujuan pengembangan kreativitas belajar, yakni: pertama, berkreasi peserta didik (siswa atau mahasiswa) dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kebutuhan pokok seorang manusia adalah mengaktualisasi diri atau perwujudan diri. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Ketiga, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas dan kuantitas dalam belajar peserta didik.

Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Memiliki Keingintahuan yang Besar

Dorongan rasa ingin tahu dan usaha untuk memahami dan memecahkan masalah yang dihadapi, menyebabkan manusia dapat mengumpulkan pengetahuan. Rasa ingin tahu yang terdapat pada setiap peserta didik menyebabkan seseorang menjadi berkembang.

Mandiri

Kemandirian dalam belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan cara mandiri atas dasar motivasinya sendiri dan merupakan hasil dari pengalaman dan latihan diri sendiri tanpa bergantung

pada orang lain untuk menguasai suatu materi tertentu sehingga bias dipakai untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Berpikir yang Fleksibel

Berpikir yang fleksibel merupakan kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, peserta didik yang kreatif adalah orang yang kreatif dalam berpikir, seseorang dapat dengan mudah meninggalkan cara berpikir yang lama dan menggantinya dengan cara berpikir yang baru.

Faktor-Faktor yang Pendukung Kreativitas Belajar

Faktor yang mendukung kreativitas belajar pada prinsipnya menunjukkan pada peserta didik secara personal yang mendapat rangsangan dengan: melihat, mendengar, dan bergerak, kemudian menuju kearah lebih baik atau lebih cerdas dibanding dengan lainnya. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengatakan “seseorang harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, hal ini sebagai fondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.” Dengan kasih sayang seseorang atau peserta didik akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik.

Selain hal-hal diatas, faktor-faktor lain yang mendukung kreaktivitas belajar, yakni:

Rangsangan

Rangsangan dapat muncul jika peserta didik mendapatkan rangsangan mental yang mendukung.

Lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar peserta didik sangat berpengaruh besar dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit, pengap dan tidak bersahabat akan berakibat pada tidak bersemangat, kurang konsentrasi dan tidak maksimal mengeluarkan kemampuan-kemampuan terbaik dalam setiap personal peserta didik.

Pendidik

Pendidik adalah tokoh sentral dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik memegang peranan sangat penting tidak hanya sekedar mendidik, mengajar, dan mengarahkan sebagainya tetapi pengaruh pendidik secara personal sangat menentukan peserta didik untuk kreativitas belajar. Sardiman, AM mengatakan ; “Guru sebagai pendidik, karena di samping menyampaikan ilmu pengetahuan, juga *transfer of values*, menanamkan nilai-nilai dan sikap mentap serta melatih berbagai keterampilan dalam upaya mengantarkan anak didik ke arah kedewasaannya.”¹ Jadi peran pendidik (guru) dalam hal kreativitas belajar sangat mempengaruhi peserta didik secara personal khususnya dalam mengembangkan kreativitas belajar tersebut.

Faktor-Faktor Yang Menghambat Kreativitas Belajar

Adapun hal-hal yang menjadi faktor penghambat dalam kreativitas belajar adalah:

Pertama: tidak percaya diri, artinya peserta didik tidak percaya pada kemampuan yang dia miliki dan selalu berkata tidak bisa, tidak mampu.

Kedua : tidak berani mencoba, artinya berani mencoba hal-hal baru berkaitan dengan kreatif belajar.

Kedua: sikap orang tua terlalu monopoli terhadap peserta didik. Artinya orangtua terlalu mencampuri cara belajar peserta didik untuk belajar mandiri serta tidak memberikan kebebasan untuk belajar mandiri.

Ketiga : sikap orang tua atau orang-orang di sekitar peserta yang suka mengkritik, membandingkan peserta didik dengan saudara atau orang-orang di sekitarnya.

Mengembangkan Kreativitas Belajar

Mengembangkan kreativitas belajar artinya memaksimalkan segala yang berkaitan dengan personal peserta didik, kemudian diejawantakan dalam kegiatan belajar mengajar. Samuel M.P mengatakan “kreativitas memerlukan informasi pengetahuan sebagai bahan untuk berpikir produktivitas yang diperoleh dengan menggarap kreativitas tidak langsung membawa atau menghasilkan produk akhir, justru dapat menghasilkan atau mencetuskan ide dan resep untuk bekerja.”² Mengembangkan kreativitas belajar peserta didik yakni mampu

mengelola segala kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri (personal) peserta didik.

Iskandar Agung dalam bukunya “Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru” memberikan asumsi hal-hal yang mempengaruhi kreativitas belajar, yakni: “pengelolaan kelas, pemanfaatan waktu, mengembangkan komunitas hubungan sosial, mengembangkan lingkungan fisik, memunculkan tantangan” Berangkat dari asumsi diatas, maka dijabarkan hal-hal dapat meningkatkan kreativitas belajar, yaitu :

a. Pemanfaatan Waktu

Pemanfaatan waktu merancang pembagian waktu untuk membangkitkan perhatian atau motivasi belajar mahasiswa. Dalam pembagian waktu ini, seorang pendidik perlu mengidentifikasi masalah atau hambatan yang muncul dalam upaya memberikan tambahan waktu belajar kepada peserta didik. Membahas dengan pemimpin sekolah dan rekan pendidik lain untuk mencari alternatif lainnya dalam pebagian waktu dan pemanfaatan waktu dibahas di atas.

b. Mengembangkan Hubungan Sosial

Mengembangkan hubungan sosial, artinya dalam setiap pembelajaran adanya komunitas kecil peserta didik dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Dalam hal ini seorang peserta didik perlu membuat keakraban baik dengan sesama satu sejenis maupun dengan lawan jenis ataupun para pendidik-pendidik agar dapat menciptakan suasana yang harmonis serta menciptakan motivasi belajar yang baik sehingga peserta didik merasa ada motivasi dari luar yang muncul dalam mengembangkan kreativitas belajarnya.

c. Mengembangkan Lingkungan Fisik.

Lingkungan fisik meliputi suasana psikologis di sekitar peserta didik, memberikan rangsangan yang kuat serta menghindari munculnya rasa ketakutan dalam diri peserta didik. Lingkungan yang bersih, nyaman, indah, tenang, terang dan tertata dengan rapi akan memberikan energi yang baik dalam membangkitkan motivasi kreativitas belajar peserta didik.

Lampiran 04

ANGKET KREATIVITAS BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS SISWA

Nama :
Kelas :

B. PENGANTAR

1. Angket ini dibuat dalam rangka mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang valid berkaitan dengan penulisan skripsi oleh peneliti.
2. Pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar anda dan hasil jawaban anda akan terjaga kerahasiaannya.
3. Kejujuran anda dalam menjawab angket ini sangat kami perlukan.
4. Atas bantuan anda kami ucapkan terima kasih

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pilihlah jawaban pertanyaan di bawah ini dengan cara memberi tanda (√) pada kolom sebelah kanan terhadap pernyataan-pernyataan di kolom sebelah kiri.
2. Yang perlu diperhatikan dalam pengisian jawaban di bawah ini adalah:
 SS : Jika anda **Sangat Setuju** dengan pernyataan tersebut
 S : Jika anda **Setuju** dengan pernyataan tersebut
 KS : Jika anda **Kurang Setuju** dengan pernyataan tersebut
 TS : Jika anda **Tidak Setuju** dengan pernyataan tersebut
 STS : Jika anda **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan tersebut

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya bersemangat dalam menjawab setiap soal yang diberikan kepada saya					
2	Saya biasanya mengikuti setiap sesi pembelajaran di sekolah					
3	Saya selalu mencari tambahan informasi dan sumber lain sebagai referensi					
4	saya selalu melakukan uji coba untuk membuktikan kebenaran dari apa yang saya pelajari					
5	Saya biasanya bertanya kepada guru ketika ada materi yang tidak saya pahami					
6	saya biasanya menyampaikan kepada guru untuk mengulang materi pembelajaran yang tidak saya pahami					
7	Saya memiliki keyakinan pada diri saya dalam menjelaskan setiap tugas yang diberikan					

8	Saya memiliki keyakinan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam pembelajaran					
9	Saya yakin dengan belajar secara rutin, saya dapat memperoleh nilai yang lebih bagus					
10	Hasil ulangan yang buruk membuat saya malas untuk belajar					
11	Saya tidak yakin bahwa saya mampu bersaing dengan teman-teman dalam belajar					
12	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya					
13	Saya mudah menyampaikan pendapat dan pemikiran dalam forum diskusi					
14	Saya bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang belum dimengerti					
15	Setiap kali diberikan kesempatan untuk berbicara, saya langsung memulai pembicaraan					
16	Ketika mendapatkan masalah saya tidak malu untuk meminta bantuan					
17	Saya merasa tidak nyaman jika berbicara dalam kelompok					
18	Saya sulit memulai pembicaraan dengan orang					
19	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk berbunyi					
20	Saya mengikuti pelajaran sekolah sampai jam pelajaran akhir					
21	Saya belajar di luar jam sekolah jika ada tugas dan ulangan saja					
22	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal yang sulit					
23	Saya terpancing untuk ingin tahu setiao materi pelajaran yang diberikan					
24	Saya akan menyerah jika tugas yang diberikan tidak dapat diselesaikan					
25	Saya akan berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapi					
26	Saya senang berinteraksi dan membicarakan berbagai hal kepada orang tua					
27	Saya terpancing untuk ingin tahu setiao materi pelajaran yang diberikan					
28	Saya tidak mampu mengelola emosi ketika belajar					
29	Saya sering mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah yang dihadapi.					
30	Untuk memuaskan rasa ingin tahu terhadap suatu materi pelajaran, saya juga banyak membaca di perpustakaan					

Lampiran 05

DOKUMENTASI PENELITIAN**Bimbingan Kelompok pada Kelompok Kontrol****Bimbingan Kelompok pada Kelompok Eksperimen**



Dokumentasi bersama guru BK SMA Budi Agung Medan

Lampiran 06



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.umh.ac.id> E-mail: fkip@umh.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Bimbingan dan Konseling
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Atiqa Aulia
NPM : 2002080046
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Kredit Kumulatif : 118 SKS

IPK= 3.69

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
<i>2/15/11. 2024</i>	Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Pendekatan Eksperiental Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan	<i>[Signature]</i>
	Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan	
	Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2024
Hormat Pemohon,

Atiqa Aulia

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 07



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.unsura.ac.id> E-mail: fkip@unsura.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Atiqa Aulia
 NPM : 2002080046
 Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan Eksperiental Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd. *21/15/1-2024*

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2024
 Hormat Pemohon,

Atiqa Aulia

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 08



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 201/II.3.AU /UMSU-02/F/2024

Lamp : ---

H a l : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Atiqa Aulia
NPM : 2002080024
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Penelitian : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan Eksperiental Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan

Pembimbing : M. Fauzi Hasibuan S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 20 Januari 2025

Medan, 08 Rajab 1445 H
20 Januari 2024 M

Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
NIDN 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :



Lampiran 09**Lampiran 09****SURAT PERMOHONAN**

Medan, September 2024

Lamp : Sata Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr, Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Atiqa Aulia
NPM : 2002080046
Prog, Studi : Bimbingan Konseling
Judul Proposal : Efektivitas Bimbingan kelompok dengan Menggunakan Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Budi Agung

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu
Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan :

1. Foto Copy Proposal Skripsi yang telah disetujui Pembimbing satu Eksamplar.
2. Kuitansi biaya seminar satu lembar (Asli dan Foto Copy)
3. Kuitansi SPP yang sedang berjalan satu Lembar (Asli dan Foto Copy)
4. Foto Copy K1,K2,K3 Masing-masing satu lembar

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabdikan permohonan ini ,saya ucapkan terima kasih

Wassalam
Permohon



Atiqa Aulia

Lampiran 10



**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 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Jumat, Tanggal 8 Maret 2024 telah diselenggarakan seminar proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Atiqa Aulia
N.P.M : 2002080046
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan *Experiential Learning* untuk Meningkatkan kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan.

No.	Masukan dan Saran
Judul	
Bab I	<i>Menambahkan fenomena dan Paragraf tentang Siswa yang kreatif pada bagian Latar belakang</i>
Bab II	
Bab III	<i>Memperbaiki Kisi - Kisi angket</i>
Lainnya	
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Dosen Pembahas

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi.

Dosen Pembimbing

M. Fauzi Hasbuan, S.Pd, M.Pd

Panitia Pelaksana,

Ketua

M. Fauzi Hasbuan, S.Pd, M.Pd.

Sekretaris

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi.

Lampiran 11



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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Atiqa Aulia
 N.P.M : 2002080046
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan *Experiential Learning* untuk Meningkatkan kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan.

Pada hari Jumat, Tanggal 8 Maret 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juli 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi.

Dosen Pembimbing

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd, M.Pd

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd, M.Pd

Lampiran 12



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

NO.:

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Atiqa Aulia
 N.P.M : 2002080046
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan *Experiential Learning* untuk Meningkatkan kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan.

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jumat, Tanggal 8 Maret 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2024
 Diketahui oleh,
 Ketua Prodi

M. Fauzi Hashuan, S.Pd, M.Pd

Lampiran 13



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mengirim surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkjp.umsu.ac.id> fkjp@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 1736/II.3.AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 17 Muharram 1446 H
Lamp : --- 23 Juli 2024 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
SMA Budi Agung Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Atiqa Aulia
NPM : 2002080024
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan *Eksperiental Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.



Medan
Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN 0004066401

****Pertinggal****



Lampiran 14

**SMA SWASTA BUDI AGUNG MEDAN**

Jalan Platina Raya No.7 Kel. Rengas Pulau Kec. Medan Marelan, Kode Pos 20255

Website: www.smasbudiagungmedan.sch.id Email: smabudiagung@gmail.com

Telp. (061) 6852807 WA: 081271434621

Terakreditasi: A, NSS: 304076011189, NPSN: 10210718, NDS: 3007120118

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/149/279/SMASBA/VIII/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Drs. Sandi Basuki

Jabatan : Kepala Sekolah SMA Swasta Budi Agung Medan

Menyatakan bahwa;

Nama : Atiqa Aulia

NIM : 2002080024

Program Studi : Pendidikan Bimbingan Konseling

Dengan ini telah menyelesaikan Riset dalam rangka memenuhi persyaratan dalam penyusunan skripsi yang berjudul "*Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Pendekatan Eksperiential Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA Budi Agung Medan*" yang dilaksanakan pada tanggal 26 Juli s/d 19 Agustus 2024, di SMA Swasta Budi Agung Medan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan digunakan seperlunya

Medan, 19 Agustus 2024

Kepala Sekolah

SMA Swasta Budi Agung Medan



Lampiran 15**Daftar Riwayat Hidup****Daftar Pribadi**

Nama	: Atiqa Aulia
NPM	: 2002080046
Tempat/Tanggal Lahir	: Cinta rakyat, 19 Maret 2002
Status	: Belum Menikah
Jenis Kelamin	: Perempuan
Anak Ke	: 2 (Dua)
Agama	: Islam
Suku	: Jawa
Alamat	: Jln. Sudirman Cinta Rakyat, Percut Sei
Tuan	
Alamat Email	: atiqaaulia13@gmail.com

Daftar Orang Tua

Nama Ayah	: Muhammad Sabri
Pekerjaan	: Wiraswata
Nama Ibu	: Dian Novita Safitri

Pendidikan Formal

TK Swasta Salsa	: 2007
SD Swasta Salsa	: 2008-2013
SMP Swasta Salsa	: 2014-2016
Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan	: 2017-2020
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Tahun 2020-2024	

Lampiran 15

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN EXPERENTIAL LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X
SMA BUDI AGUNG MEDAN

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.umsu.ac.id

Internet Source

5%

2

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

3%

3

repository.ub.ac.id

Internet Source

1%

4

Submitted to University of Wollongong

Student Paper

1%

5

Submitted to Universitas Islam Riau

Student Paper

1%

6

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1%

7

Submitted to Silpakorn University

Student Paper

<1%

8

Submitted to Universitas PGRI Semarang

Student Paper

<1%

9	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<1 %
10	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
11	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	<1 %
12	Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Student Paper	<1 %
13	Risma Risma, Wa Ode Suarni, Alber Tigor Arifyanto. "PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN KEDISIPLINAN SISWA", Jurnal Ilmiah Bening : Belajar Bimbingan dan Konseling, 2020 Publication	<1 %
14	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
15	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
16	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	<1 %

18	Submitted to Indonesia International Institute for Life Sciences Student Paper	<1 %
19	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
20	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1 %
21	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
23	lp2m.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
24	de.slideshare.net Internet Source	<1 %
25	docplayer.info Internet Source	<1 %
26	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
27	media.neliti.com Internet Source	<1 %