

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi merupakan sebuah tantangan yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan saat ini. Eksploitasi dari penggunaan perangkat komputer telah merambah berbagai bidang kehidupan. Kehadiran teknologi dapat mempermudah kehidupan manusia dalam menjalani aktivitasnya. Kemajuan teknologi memungkinkan manusia dibelahan bumi Barat dapat berkomunikasi dengan manusia lain yang berada dibelahan bumi Timur, ini merupakan hal yang tidak terbayangkan sebelumnya. Informasi mengenai suatu kejadian dapat dengan cepat kita dapatkan hanya dengan menekan tombol. Kemajuan dalam bidang teknologi komunikasi dan teknologi informasi ini sering disebut dengan *Information and Comunication Technology* yang disingkat *ICT*. Lalu muncul pemikiran untuk memanfaatkan kemajuan *ICT* dalam dunia pendidikan.

Belajar melalui media elektronik dikenal dengan sebutan *E-Learning*. Telah banyak upaya yang dilakukan untuk menciptakan inovasi-inovasi teknologi sebagai media pembelajaran (*E-Learning*) yang mampu membantu bahkan memudahkan peran pendidik. Kegiatan *E-Learning* lebih cenderung diaplikasikan dengan menggunakan perangkat komputer baik berupa PC ataupun dalam bentuk mini seperti PDA. Penyajian bahan belajar *E-Learning* pada perangkat komputer disebut sebagai Multimedia Interaktif. Dengan multimedia interaktif seorang peserta didik dapat belajar secara mandiri. Multimedia dapat menghadirkan bahan belajar dalam bentuk permainan simulasi yang dapat dioperasikan secara personal atau kelompok. Tidak menuntut kemungkinan permainan simulasi juga dapat dilakukan dengan menggunakan media manual, seperti memanfaatkan barang-barang bekas yang ada dilingkungan rumah. Permainan simulasi akan mendorong peserta didik untuk menemukan sesuatu yang baru dalam menyelesaikan suatu masalah. Dalam dunia pendidikan tentu memerlukan sebuah inovasi dalam menyampaikan materi mungkin salah satunya dengan multimedia. Penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran atau bimbingan akan terlihat lebih menarik secara penyajian dan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi

langsung dengan bahan ajar, serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir, khususnya kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif sebagai salah satu potensi yang biasa diartikan sebagai daya cipta, kemampuan menciptakan hal-hal baru, atau kemampuan menggabungkan berbagai data, informasi dan pengalaman yang sudah ada dalam diri individu menjadi sesuatu yang baru. Apabila kreativitas itu ada dalam diri individu maka akan nampak ciri kepribadian yang kreatif seperti rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif, cukup mandiri, memiliki rasa percaya diri, berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan), dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai mereka tidak menghiraukan ejekan atau kritik dari orang lain. Mereka tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun tidak disetujui orang lain. Mereka orang inovatif berani berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri ketekunan dan keuletan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka (Munandar, 1999 : 35). Akan tetapi pada kenyataannya kreatifitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. (Guilford dalam S. C. U. Munandar, 1992 : 45).

Belum nampaknya ciri-ciri kreativitas dalam diri individu menjadi indikasi rendahnya kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik saat ini. Guilford menerangkan (Munandar 1999:8) dalam pidato pelantikannya sebagai presiden dari *American Psychological Association* menyatakan keprihatinannya terhadap lulusan perguruan tinggi yang tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah dengan cara-cara baru atau berbeda. Pada kegiatan PBM (Proses Belajar Mengajar) kemampuan berpikir kreatif juga diperlukan dan memiliki peran tersendiri. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 pasal 3 Tahun 2003, menyebutkan :

“Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Dari uraian diatas terdapat kata “kreatif” yang dirumuskan sebagai salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Hal ini mengimplikasikan bahwa perlu adanya upaya pengembangan kreatifitas dalam proses pendidikan. Pengembangan kreatifitas jika dikaitkan dengan bimbingan konseling yang memiliki empat fungsi pokok, ditinjau dari kegunaan dan manfaat yaitu, (1) fungsi pemahaman, (2) fungsi pencegahan, (3) fungsi pengentasan, (4) fungsi pemeliharaan dan pengembangan. Fungsi keempat dari empat fungsi pokok bimbingan konseling dengan jelas mengamanahkan kepada guru pembimbing sebagai pihak yang ikut ambil bagian dalam upaya pemeliharaan dan pengembangan potensi, khususnya kemampuan berpikir kreatif. Tidak ada seorang pun yang tidak memiliki kreatifitas (Treffinger, 1980 dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001).

Kenyataan yang ada upaya pengembangan kreativitas saat ini belum banyak dilakukan. Kemampuan berpikir kreatif tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi perlu adanya persiapan, salah satunya melalui proses pendidikan. Hanya beberapa sekolah yang sangat mendukung terhadap kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas siswa misalnya kegiatan ekstrakurikuler. Dukungan yang diberikan sekolah terhadap kegiatan ekstrakurikuler akan membantu siswa menyalurkan minat, bakat dan hobi siswa, sehingga siswa dapat mengaktualisasikan dirinya secara kreatif, dengan demikian maka setiap siswa akan memperoleh kesempatan untuk berprestasi.

Tetapi pada kenyataannya banyak sekolah yang hanya sekedar memberikan label ekstrakurikuler namun pada kenyataannya tidak ada pembinaan kegiatan secara serius didalamnya. Dengan tidak adanya pembinaan yang demikian mungkin dapat mematikan inisiatif siswa dalam menjaga kebersihan sekolah. Ada juga sekolah yang hanya berorientasi pada kegiatan pembelajaran, jam belajar dimulai

pukul 7.00 dan berakhir pada pukul 16.00, secara nyata sekolah tersebut unggul dalam prestasi belajar namun rendah dalam prestasi yang lain. Begitu pentingnya kreatifitas dalam kehidupan yang ikut menentukan kualitas diri seseorang, maka perlu dilakukan upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu potensi dalam diri individu. Pada penelitian ini peneliti melakukan upaya pengembangan kreativitas melalui kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan media, maka penelitian ini mengambil judul :

“Penggunaan Media dalam Proses Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Kreativitas”

II. TINJAUAN PUSTAKA

Kreativitas sebagai salah satu potensi yang biasa diartikan sebagai daya cipta, kemampuan menciptakan hal-hal baru, atau kemampuan menggabungkan berbagai data, informasi dan pengalaman yang sudah ada dalam diri individu menjadi sesuatu yang baru. Upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif dapat dilakukan salah satunya melalui bimbingan kelompok yang didesain khusus untuk merangsang munculnya kreativitas. Proses bimbingan kelompok ini tentu memerlukan media bantu yang dapat digunakan untuk mendorong munculnya kreativitas, media bantu dapat berupa multimedia (komputer) atau media manual yang dapat dibuat dari bahan-bahan yang sederhana.

Multimedia yang mampu menghadirkan gambar-gambar, teks/tulisan, video/film, suara dan animasi yang terintegrasi sedemikian rupa sehingga terlihat lebih atraktif, kelebihan ini akan dimanfaatkan dalam menyajikan bahan bimbingan untuk merangsang munculnya kreativitas. Peserta bimbingan akan disajikan beberapa *simulation games* yang merangsang munculnya ciri-ciri kreativitas seperti munculnya ide-ide atau gagasan, problem solving, memikirkan banyak jawaban, penemuan baru atau elaborasi, berimajinasi, memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan orang lain, mengembangkan atau

memperkaya gagasan orang lain, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan mengemukakan cara-cara yang tidak lazim, semua hal tersebut merupakan komponen pembentuk kreativitas. Penjelasan mengenai unsur-unsur pokok penelitian yakni bimbingan kelompok dengan multimedia dan kreativitas akan diuraikan secara rincisebagai berikut :

A. Pengertian Kreativitas

Kreatifitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Sudut pandang para ahli terhadap kreativitas menjadi dasar perbedaan dari definisi kreativitas. Definisi kreativitas tergantung pada segi penekanannya, kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's Creativity*, yaitu dimensi *Person, Proses, Press dan Product* sebagai berikut :

1. Definisi kreativitas dalam dimensi *Person*

Definisi pada dimensi person adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif.

“Creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people”(Guilford dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001)

“Creative action is an imposing of one's own whole personality on the environment in an unique and characteristic way”
(Hulbeckdalam Munandar, 1999:20)

Guilford menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Sedangkan Hulbeck menerangkan bahwa tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi kreativitas dari dua pakar diatas lebih berfokus pada segi pribadi.

2. Kreativitas dalam dimensi *Process*

Definisi pada dimensi proses upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif.

“Creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in originality of thinking”

(Munandar dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001).

Munandar menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi). Selain pendapat yang diuraikan diatas ada pendapat lain yang menyebutkan proses terbentuknya kreativitas sebagai berikut :

Wallas mengemukakan(Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001) empat tahap dalam proses kreatif yaitu :

- a. Tahap Persiapan; adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan- percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dialami.
- b. Inkubasi; adalah tahap diteraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu yang tidak menentu, bisa lama (berhari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun), dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, menit bahkan detik). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat kembali pada akhir tahap pengeraman dan munculnya tahap berikutnya.
- c. Tahap Iluminasi; adalah tahap munculnya inspirasi atau gagasan- gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk- bentuk cetusan spontan, seperti dilukiskan oleh Kohler dengan kata-kata *now, I see* itu yang kurang lebihnya berarti “oh ya”.
- d. Tahap Verifikasi; adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Dari dua pendapat ahli diatas memandang kreativitas sebagai sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif (divergensi berpikir).

3. Definisi Kreativitas dalam dimensi *Press*

Definisi dan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Simpson menjelaskan (Munandar 1999:22), merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai “*the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought*”. Mengenai “*press*” dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. Kreativitas juga kurang berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbukanya terhadap perubahan atau perkembangan baru.

4. Definisi Kreativitas dalam dimensi *Product*

Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif.

“Creativity is the ability to bring something new into existence”
(Barondalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001)

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas, seperti yang dikemukakan oleh Baron yang menyatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula Haefele menyatakan (Munandar, 1999) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dari dua definisi ini maka kreatifitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Dari berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi

saling melengkapi. Untuk itu kita dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Dari beberapa definisi kreativitas yang dikemukakan di atas peneliti menyimpulkan bahwa :

“Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik)”.

B. Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif

Seseorang dikatakan kreatif tentu ada indikator-indikator yang menyebabkan seseorang itu disebut kreatif. Indikator yang sebagai ciri dari kreativitas dapat diamati dalam dua aspek yakni aspek *aptitude* dan *nonaptitude*. Ciri-ciri *aptitude* adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, sedangkan ciri-ciri *nonaptitude* adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan indikator kreativitas dikemukakan oleh S. C. U Munandar (1992) sebagai berikut :

1. Dorongan ingin tahu besar
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Mempunyai rasa keindahan
6. Menonjol dalam salah satu bidang seni
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
8. Rasa humor tinggi
9. Daya imajinasi kuat
10. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain)
11. Dapat bekerja sendiri
12. Senang mencoba hal-hal baru
13. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)

Dari uraian mengenai ciri-ciri kreativitas di atas maka dapat dipahami bahwa seseorang dikatakan kreatif apabila dalam interaksinya dengan lingkungan ciri-ciri dari kreativitas mendominasi dalam aktivitas kehidupannya, dan melakukan segalanya dengan cara-cara yang unik. Semua ciri-ciri tersebut secara konstruktif dapat dimunculkan dalam diri setiap individu, sebab setiap individu memiliki potensi kreatif.

C. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas peserta didik agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

1. Motivasi untuk Kreativitas

Pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya; dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers dalam Munandar, 1999). Motivasi intrinsik ini yang hendaknya dibangun dalam diri individu sejak dini. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan individu pada kegiatan-kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu, serta keinginan untuk melakukan hal-hal baru.

2. Kondisi Eksternal yang mendorong Perilaku Kreatif

Kondisi eksternal (dari lingkungan) secara konstruktif ikut mendorong munculnya kreativitas. Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Individu memerlukan kondisi yang mempu dan memungkinkan individu tersebut mengembangkan sendiri potensinya. Maka penting mengupayakan lingkungan (kondisi eksternal) yang dapat memupuk dorongan dalam diri individu untuk mengembangkan kreativitasnya.

Menurut pengalaman Rogers dalam psikoterapi, penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif.

a. Keamanan Psikologis

Hal ini dapat terbentuk melalui tiga proses yang saling berhubungan yakni :

- (1) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.

(2) Mengusahakan suasana yang didalamnya evaluasi eksternal tidak ada, sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam.

(3) Memberikan pengertian secara empati (dapat ikut menghayati)

Dalam suasana ini ”*real self*” dimungkinkan untuk timbul, untuk diekspresikan dalam bentuk-bentuk baru dalam hubungannya dengan lingkungannya. Inilah pada dasarnya yang disebut memupuk kreativitas.

b. Kebebasan Psikologis

Memberikan kesempatan pada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya, *permissiveness* akan memberikan individu kebebasan dalam berpikir atau merasa sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya. Ekspresi dalam bentuk tindakan agresif tidak selalu dimungkinkan, namun tindakan-tindakan konstruktif kearah kreatif hendaknya dimungkinkan.

D. Pengertian Bimbingan

Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada individu dari seorang yang ahli, namun tidak sesederhana itu untuk memahami pengertian dari bimbingan.

Pengertian tentang bimbingan formal telah diusahakan orang setidaknya sejak awal abad ke-20, yang diprakarsai oleh Frank Parson pada tahun 1908. Sejak itu muncul rumusan tentang bimbingan sesuai dengan perkembangan pelayanan bimbingan, sebagai suatu pekerjaan yang khas yang ditekuni oleh para peminat dan ahlinya. Pengertian bimbingan yang dikemukakan oleh para ahli memberikan pengertian yang saling melengkapi satu sama lain.

Maka untuk memahami pengertian dari bimbingan perlu mempertimbangkan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut :

“Bimbingan sebagai bantuan yang diberikan kepada individu untuk dapat memilih, mempersiapkan diri dan memegang suatu jabatan dan mendapat kemajuan dalam jabatan yang dipilihnya”
(Frank Parson dalam Prayitno & Erman Amti, 1999:93).

Frank Parson merumuskan pengertian bimbingan dalam beberapa aspek yakni bimbingan diberikan kepada individu untuk memasuki suatu jabatan dan

mencapai kemajuan dalam jabatan. Pengertian ini masih sangat spesifik yang berorientasi karir.

“Bimbingan membantu individu untuk lebih mengenali berbagai informasi tentang dirinya sendiri”
(Chiskolm, dalam Prayitno & Erman Amti,1999:94)

Pengertian bimbingan yang dikemukakan oleh Chiskolm bahwa bimbingan membantu individu memahami dirinya sendiri, pengertian menitik beratkan pada pemahaman terhadap potensi diri yang dimiliki.

“Bimbingan merupakan kegiatan yang bertujuan meningkatkan realisasi pribadi setiap individu”
(Bernard & Fullmer, dalam Prayitno & Erman Amti,1999:94)

Pengertian yang dikemukakan oleh Bernard & Fullmer bahwa bimbingan dilakukan untuk meningkatkan pewujudan diri individu. Dapat dipahami bahwa bimbingan membantu individu untuk mengaktualisasikan diri dengan lingkungannya.

“Bimbingan sebagai pendidikan dan pengembangan yang menekankan proses belajar yang sistematis”
(Mathewson, dalam Prayitno & Erman Amti,1999:95)

Mathewson mengemukakan bimbingan sebagai pendidikan dan pengembangan yang menekankan pada proses belajar. Pengertian ini menekankan bimbingan sebagai bentuk pendidikan dan pengembangan diri, tujuan yang diinginkan diperoleh melalui proses belajar.

Dari beberapa pengertian bimbingan yang dikemukakan oleh para ahli maka dapat diambil kesimpulan tentang pengertian bimbingan yang lebih luas, bahwa bimbingan adalah :

“Suatu proses pemberian bantuan kepada individu secara berkelanjutan dan sistematis, yang dilakukan oleh seorang ahli yang telah mendapat latihan khusus untuk itu, dimaksudkan agar individu dapat memahami dirinya, lingkungannya serta dapat mengarahkan diri dan menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal untuk kesejahteraan dirinya dan kesejahteraan masyarakat”

E. Pengertian Kelompok

Istilah kelompok merupakan suatu istilah yang sudah dikenal oleh setiap orang, sehingga untuk mengetahuinya kita tidak perlu membuat kamus. Walaupun demikian apabila kita diminta untuk mengemukakan pengertian kelompok, akan diperoleh berbagai macam konsep yang berbeda. Berikut dikemukakan definisi umum mengenai kelompok yang dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut :

“Kelompok adalah dua atau lebih benda atau orang yang membentuk suatu pola atau suatu unit pola; suatu unit orang-orang atau benda-benda yang membentuk suatu unit yang terpisah suatu himpunan, suatu persatuan, suatu kumpulan objek yang mempunyai hubungan, kesamaan, atau sifat-sifat yang sama”(Webster dalam Tatiek R, 2006).

Pengertian kelompok diatas memaknai kelompok sebagai himpunan, kumpulan atau unit benda atau orang yang saling berhubungan dan memiliki kesamaan. Pengertian yang dikemukakan oleh Webster ini masih sangat sederhana bila mengartikan kelompok sebagai sebuah kumpulan objek yang memiliki kesamaan.

“two or more organisms interacting, in pursuit of a common goal, in such a way that axistence of many is utilized for the satisfaction of some needs of each”(Kempdalam Tatiek R, 2006).

Dalam definisi ini Kemp menekankan adanya interaksi, pencapaian tujuan bersama dan kepuasan kebutuhan-kebutuhan anggota-anggota kelompok.

“two or more person who are interacting with one another in such manner that each person influences and is influenced by each other person” (Shawdalam Tatiek R, 2006).

Dalam hal ini Shaw menekankan bahwa dalam proses interaksi itu anggota-anggota kelompok saling memberi pengaruh satu dengan yang lain. Definisi ini menambahkan bahwa dalam kelompok terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antar anggota kelompok.

“Two or more people who shares o common social identification of themselves, or, which is really the same thing, perceive themselves to be members of the same social category”(Reicher dalam Tatiek R, 2006).

Reicher menekankan adanya identitas sosial yang sama dalam suatu kelompok. Artinya dalam kelompok setiap anggota kelompok memiliki status sosial yang sam dan diakui oleh setiap anggota kelompok didalam kelompok tersebut.

Definisi yang lebih lengkap tentang kelompok dikemukakan oleh Johnson dan Johnson (Tatiek R, 2006) sebagai berikut :

“Kelompok adalah dua orang atau lebih individu yang berinteraksi secara tatap muka, masing-masing menyadari keanggotaannya dalam kelompok, mengetahui dengan pasti individu-individu lain yang menjadi anggota kelompok, dan masing-masing menyadari saling ketergantungan mereka yang positif dalam mencapai tujuan bersama”.

Dari beberapa definisi kelompok yang dikemukakan diatas disimpulkan bahwa kelompok merupakan kumpulan dua orang atau lebih yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Adanya interaksi antarpribadi antara sesama anggota kelompok.
2. Adanya saling ketergantungan yang positif.
3. Adanya rasa keterikatan menjadi anggota suatu kelompok.
4. Adanya tujuan bersama.
5. Adanya motivasi untuk dapat memuaskan kebutuhan sesama anggotanya.
6. Adanya hubungan yang terstruktur yang didasarkan pada peranan-peranan dan norma-norma tertentu.
7. Adanya saling pengaruh mempengaruhi antara sesama anggota kelompok.

Berdasarkan ciri-ciri yang terlihat maka kita dapat memahami bahwa kelompok merupakan interaksi antara dua orang atau lebih yang memiliki tujuan bersama, terstruktur, dan saling keterkaitan serta saling mempengaruhi.

F. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok. Secara umum memiliki tujuan untuk mencegah timbulnya masalah dan membantu individu untuk memahami diri dan lingkungannya. Banyak sumber yang mengemukakan tujuan bimbingan kelompok, berikut ini pendapat mengenai tujuan bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Bennett(Tatiek R, 2006) sebagai berikut :

1. Memberikan kesempatan-kesempatan pada individu belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.
2. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok.
3. Mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara ekonomis dan efektif daripada melalui kegiatan bimbingan individual.
4. Untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.

Secara singkat dapat dikatakan bahwa hal yang paling penting dalam bimbingan secara umum dan bimbingan kelompok khususnya adalah bahwa bimbingan merupakan proses belajar, baik bagi pembimbing juga bagi peserta bimbingan. Dari uraian yang dikemukakan diatas disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan upaya pemberian bantuan yang didalamnya terdapat beberapa unsur tujuan yakni pemahaman, pencegahan, serta pengembangan potensi dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terjadi dalam proses bimbingan. Maka bimbingan kelompok bukanlah sekedar upaya pemberian informasi mutlak yang tidak memiliki unsur-unsur penting tertentu, hal ini yang membedakan bimbingan dengan kegiatan kelompok lainnya.

G. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah gabungan dari kata “*multi*” dan “*media*”. Multi berarti banyak atau lebih dari satu, dan media berarti bentuk atau jenis sarana yang dipakai untuk menyampaikan informasi. Penggunaan televisi, video dan film merupakan contoh penyampaian informasi yang melibatkan beberapa komponen sekaligus, namun yang membedakan multimedia dengan yang lainnya adalah adanya interaksi antara aplikasi dengan manusia yang menggunakannya. Multimedia juga sering diartikan sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk mengintegrasikan berbagai komponen seperti

gambar, video, grafik, animasi, suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer.

H. Manfaat Multimedia

Beberapa keistimewaan multimedia adalah menyediakan proses interaktif dan memberikan umpan balik, serta memberikan kebebasan kepada pengguna untuk menentukan topik yang hendak dipelajarinya. Kebebasan memilih topik ini adalah salah satu karakteristik pembelajaran menggunakan komputer. Bahan-bahan belajar dan data yang tersimpan dapat ditampilkan kembali dengan cepat, tepat dan mudah. Proses interaktif juga terjadi karena kapasitas yang dimiliki multimedia dapat menggabungkan dua jalur antara guru dan peserta didik dalam bentuk dialogis. Sedangkan konsep timbal balik yang disediakan program multimedia dapat meningkatkan kreativitas peserta didik terhadap suatu pemecahan masalah.

Multimedia interaktif juga dapat membantu guru pembimbing terutama dalam menyampaikan topik-topik tertentu yang sulit disampaikan secara konvensional. Dapat juga digunakan untuk menuntun, bereksplorasi, menganalisis, mencoba, menggali informasi dan konsep yang termuat dalam materi yang dihadapi. Ada banyak alasan mengapa multimedia dapat membuat bimbingan menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan sumber daya manusia, karena multimedia sangat sesuai dengan karakteristik utama pembelajaran. Saat ini belajar dipandang sebagai proses yang aktif, konstruktif, kumulatif dan berorientasi pada tujuan.

Menurut pandangan konstruktivis dalam pembelajaran, multimedia menawarkan layanan-layanan spesifik. Film dan video dapat menyajikan “*authentic learning situation*” (situasi pembelajaran yang otentik), yang dapat menumbuhkan motivasi pengguna dan menyediakan “*situatedness of learning*” (pembelajaran yang dikondisikan). “*Computer-based multimedia*” (multimedia berbasis komputer) memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan informasi yang tersedia sebagai bahan belajar. Sebagai tindak lanjut bimbingan atau pembelajaran

multimedia interaktif memungkinkan adanya “*self-directed exploratory learning*” (eksplorasi pembelajaran mandiri).

I. Spesifikasi Multimedia

Spesifikasi multimedia merupakan syarat minimal yang harus dipenuhi dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok. Spesifikasi ini berkaitan dengan perangkat multimedia (komputer) yang digunakan untuk menyajikan bahan bimbingan, spesifikasi meliputi dua hal yakni hardware dan software dari perangkat multimedia (komputer) yang digunakan.

3. Spesifikasi Hardware Pendukung

Sebelum bimbingan kelompok diselenggarakan maka perlu dipersiapkan perangkat multimedia (komputer) yang akan digunakan untuk menyajikan bahan bimbingan kelompok, menggunakan perangkat komputer dengan spesifikasi minimal sbb:

- a. CPU; Prosesor Pentium II, (RAM) Memori 64 MB, Harddisk 6,4 GB.
- b. Monitor; 15 inch untuk bimbingan kelompok dengan jumlah peserta bimbingan 6-10 orang dan bila memungkinkan dapat menggunakan LCD.
- c. Active speaker standar yang dapat menjangkau ruangan 6 x 4 meter atau disesuaikan dengan jumlah peserta bimbingan dan ruangan yang digunakan sebagai tempat bimbingan, Mouse dan keyboard.

4. Spesifikasi Software Pendukung

Untuk dapat mengaplikasikan bahan bimbingan kelompok diperlukan software-software standart seperti : (1) *operating system windows* dan software pendukung seperti (2) *flash player* untuk mengoperasikan format file flash, (3) *Microsoft Office*, untuk menjalankan file dengan format office, (3) *windows media player*, untuk memutar cuplikan video/film.

J. Orientasi Multimedia

Sebelum pelaksanaan bimbingan kelompok terlebih dahulu dilakukan orientasi terhadap dua unsurnya yakni orientasi bagi pembimbing dan bagi peserta didik. Materi yang diorientasikan adalah pengenalan komputer, pengenalan modul bimbingan sebagai bahan bimbingan, dan file penugasan. Kedalaman orientasi bagi guru pembimbing dan peserta didik harus dibedakan.

Orientasi kepada peserta didik lebih menekankan bagaimana menghidupkan, mematikan, dan menjalankan aplikasi. Sedangkan untuk pembimbing ditambahkan materi *troubleshooting* yang bertujuan untuk memberikan wawasan kepada pembimbing untuk melakukan perawatan dan perbaikan apabila aplikasi tiba-tiba berhenti (hang). Hal ini dilakukan jika diasumsikan bahwa antara guru pembimbing dan peserta didik belum pernah menggunakan atau memanfaatkan komputer. Tapi bila guru pembimbing dan peserta didik telah menguasai penggunaan komputer maka kegiatan orientasi tidak perlu dilakukan.

K. Langkah-langkah Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Penyelenggaraan bimbingan kelompok pada penelitian ini menggunakan metode *simulation games* (metode permainan simulasi), peserta bimbingan akan diajak mensimulasikan beberapa permainan yang telah dipersiapkan. Secara umum bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, dan bersifat kompetitif atau integrasi dari ketiganya. Permainan biasa dilakukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa, bermain akan membawa anak-anak untuk mengenal lingkungannya, potensi dirinya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendorong munculnya kreativitas.

Ciri-ciri kreativitas akan muncul dan dapat diamati dari perilaku peserta bimbingan saat bermain, ciri-ciri kreativitas yang dapat diamati seperti mengutarakan alternative-alternative pemecahan masalah dan banyaknya ide-ide atau gagasan orisinal, serta fleksibilitas dari jawaban yang dikemukakan.

Berikut ini diuraikan prosedur pelaksanaan bimbingan kelompok :

1. Prosedur Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Bentuk Layanan	: Bimbingan Kelompok
Penyelenggara	: Eko Susanto
Sasaran	: 6 orang siswa
Pertemuan	: Pertama

Ruang lingkup topik / materi :

Sifat Topik	: Topik tugas
Topik yang muncul	: Dari guru pembimbing “Meningkatkan Kreativitas Diri”
Topik yang dibahas	: Kreativitas
Isi bahasan	: Kreativitas dan Meningkatkan Kreativitas Diri
Metode	: Simulation Games (metode permainan simulasi)
Tujuan Kegiatan	: Memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang kreativitas dan upaya membantu peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dirinya.

a. Kegiatan Pretest

Pretest dilakukan dengan menggunakan alat Tes Kreativitas Figural, tes ini dilakukan sebelum kegiatan Bimbingan Kelompok diselenggarakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas peserta didik (Creativity Quotion).

b. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Tahap Pertama (Pembentukan)

1. Pembukaan; (salam, ucapan terimakasih, berdoa) pembukaan dilakukan untuk membangun kesiapan peserta didik secara fisik dan psikis untuk menerima informasi yang akan disampaikan oleh Pembimbing selama 3 menit.
2. Informasi pendahuluan; (menjelaskan tujuan kegiatan) sebagai upaya membuka wawasan berpikir peserta bimbingan selama 3 menit.
3. Perkenalan; agar peserta bimbingan saling mengenal satu sama lain, juga sebagai upaya untuk menimbulkan suasana akrab.

Tahap Kedua (Peralihan)

Guru Pembimbing mengajak peserta bimbingan untuk memasuki tahap inti dari bimbingan kelompok. Sebelumnya guru pembimbing mengakhiri kegiatan saling memperkenalkan diri kemudian menerangkan kepada siswa bahwa mereka akan masuk pada kegiatan inti dari bimbingan kelompok.

Tahap Ketiga (Kegiatan)

Sebelum memulai kegiatan guru pembimbing sedikit menerangkan isi dari kegiatan inti selama beberapa menit kemudian membagikan modul bimbingan yang digunakan sebagai media bimbingan. Guru pembimbing mulai mensimulasikan modul bimbingan dengan urutan proses sebagai berikut :

1. Simulation Games

Simulasi game ini menggunakan modul bimbingan yang telah disusun sedemikian rupa oleh guru pembimbing.

Game I	Gambar Berantai
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merangsang produktivitas berpikir spontan, berpikir fleksibel, dalam waktu singkat dan stimulus tertentu memunculkan sebanyak mungkin ide atau gagasan yang kreatif. 2. Sebagai media untuk menimbulkan suasana akrab serta penerimaan terhadap anggota kelompok.
Prosedur	Peserta bimbingan diinstruksikan oleh pembimbing untuk membuat sebuah gambar tertentu tapi setiap peserta hanya diberi kesempatan beberapa detik untuk membuat garis boleh berupa garis lurus, lengkung, melingkar, atau sembarang, yang merupakan bagian dari gambar yang akan dibuat. Kemudian garis yang dibuat oleh peserta pertama diteruskan oleh peserta kedua, ketiga hingga kembali pada peserta pertama.

Game II	Gambar Pemandangan
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk merangsang kemampuan berpikir bebas, fleksibilitas berpikir dalam kondisi yang dibatasi. 2. Media membuka wacana tentang pentingnya kreativitas dalam kehidupan.
Prosedur	Peserta bimbingan diinstruksikan oleh pembimbing untuk membuat sebuah gambar pemandangan, kemudian bersama-sama menilai gambar masing-masing. Dalam kondisi seperti ini pembimbing mengajak untuk saling menghargai hasil karya, penerimaan diri, pemberian penghargaan (reward) atas hasil karya, hal ini penting dilakukan untuk mendorong munculnya kreativitas.

Game IV	Melengkapi Gambar
Tujuan	Untuk merangsang kemampuan berpikir kritis, originalitas berpikir, fleksibilitas dan produktivitas ide atau gagasan dengan stimulus tertentu.
Prosedur	Peserta bimbingan diminta untuk meneruskan gambar tak lengkap berupa garis atau bangun tertentu.

Game V	Mandiri (sifat yang sama, macam-macam penggunaan, apa akibatnya, apa yang akan terjadi)
Tujuan	Merangsang kemampuan berpikir kompleks, fleksibilitas berpikir, produktivitas gagasan, aktualisasi diri dalam bentuk ide/gagasan, pengambilan keputusan, menanggung resiko, dan kemampuan memprediksi/meramalkan.
Prosedur	Peserta bimbingan diberikan lembar kerja yang harus diisi sesuai dengan pemikiran masing-masing, kemudian mempresentasikan jawaban yang telah dibuat.

2. Presentasi; peserta mengungkapkan pengalaman yang diperoleh dari beberapa kegiatan yang telah dilakukan dan perubahan apa yang dirasakan. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauhmana peserta bimbingan memaknai kegiatan yang telah dilakukan, serta melatih kemampuan mengutarakan suatu keadaan dan berbicara didepan orang lain.

3. Simulation Games Interaktif

Simulasi game ini dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan komputer yang telah dipersiapkan.

Game VI	Mencari Perbedaan
Tujuan	Untuk merangsang kemampuan berpikir cermat dan teliti, petualangan, serta penemuan, yang dilakukan dalam waktu yang terbatas.
Prosedur	Peserta bimbingan dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok akan diberi waktu 2 menit untuk mengaplikasikan game dikomputer. Setiap kelompok berusaha untuk mencapai level tertinggi dalam waktu yang sudah ditentukan.

Game VII	Gambar Tersembunyi (Hidden Images)
Tujuan	1. Untuk merangsang kemampuan mengelaborasi atau kolaborasi beberapa unsur atau komponen tertentu hingga menjadi sesuatu yang unik.

	2. Merangsang kemampuan memandang dalam banyak sudut pandang, kemampuan eksplorasi, penemuan, dan ketelitian.
Prosedur	Peserta bimbingan dibagi menjadi dua kelompok kemudian komputer menyajikan gambar tertentu, dan peserta bimbingan diberi tugas untuk mencari sebanyak mungkin gambar yang tersembunyi dari gambar yang disajikan.

Game VIII	Menyeberangi Sungai
Tujuan	Untuk merangsang kemampuan pemecahan masalah yang kreatif, penemuan, berpikir bebas dalam kondisi yang dibatasi, serta kemampuan bekerja sama.
Prosedur	Peserta bimbingan disajikan sebuah aplikasi game tertentu yang harus diselesaikan bersama.

Tahap Keempat (Pengakhiran)

1. Pembimbing mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan oleh peserta bimbingan selama pertemuan.
2. Kesimpulan; setiap peserta menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan, sekaligus menuliskan pesan dan kesan setelah bimbingan.
3. Penutup; peserta mengumpulkan lembar kerja bimbingan kepada pembimbing kelompok.

c. Masa Inkubasi

Setelah proses bimbingan pada pertemuan pertama berakhir siswa diberikan pekerjaan rumah berupa modul instan kreatif dan CD game , video, teks dan gambar yang dibuat secara khusus untuk memunculkan kreativitas.

d. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua peserta bimbingan menceritakan dan mendiskusikan pengalaman-pengalaman mereka selama mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian peserta bimbingan mencoba kembali untuk menyelesaikan simulasi game yang sulit dilakukan. Dalam proses bimbingan setiap peserta bimbingan dapat mengutarakan ide mereka masing-masing dalam menyelesaikan permainan.

e. Kegiatan Posttest

Setelah pertemuan kedua berakhir kemudian dilakukan Posttest dengan menggunakan alat tes yang sama yakni menggunakan alat Tes Kreativitas Figural. Posttest dilakukan setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas peserta didik setelah mengikuti Bimbingan Kelompok.

f. Prosedur yang disarankan

1. Pembimbing diharapkan memahami materi yang akan disampaikan.
2. Pembimbing diharapkan dapat menyampaikan materi dengan baik dan menarik, penampilan menarik, energik, ramah, humor dan menyenangkan.
3. Pembimbing diharapkan memahami cara mengatasi error pada komputer, untuk mengatasi kemungkinan hang pada komputer yang terjadi saat proses bimbingan berlangsung.
4. Pembimbing diharapkan kepada peserta didik untuk mencoba menerapkan cara berpikir dan bertindak kreatif dalam menjalankan aktifitas sehari-hari.
5. Prosedur yang tertulis diatas dilakukan pada saat penelitian, untuk kegiatan bimbingan selanjutnya tidak perlu melakukan kegiatan Pretest dan Posttest.

IV. PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum proses bimbingan kelompok berlangsung terlebih dahulu dilakukan tes kreativitas dengan menggunakan alat tes kreativitas figural dengan tujuan untuk mengetahui skor kreativitas setiap siswa sebelum mengikuti bimbingan kelompok. Setelah pretes dilakukan maka dilanjutkan dengan proses bimbingan kelompok yang berlangsung sebanyak 2 kali pertemuan dan pemberian tugas mandiri dengan limit waktu selama 7 hari.

Setelah semua proses bimbingan berakhir dilanjutkan dengan posttest dengan menggunakan alat yang sama dengan tujuan untuk mengetahui skor kreativitas setiap siswa setelah mengikuti bimbingan kelompok. Skor kreativitas hasil tes disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut ;

Tabel 1. Skor Hasil Pretest dan Posttest Peserta Bimbingan Kelompok

Siswa	Kelas	CQ Pretest	CQ Posttest
1	X 3	114	124
2	X 3	109	132
3	X 3	100	121
4	X 3	104	121
5	X 3	109	125
6	X 3	109	131
7	XI IPS 2	113	133
8	XI IPS 2	109	123
9	XI IPS 2	115	137
10	XI IPS 2	114	134
11	XI IPS 2	109	120
12	XI IPS 2	115	133

Dari tabel presentasi hasil pretes dan posttes pada tes kreativitas diatas kemudian dilakukan perhitungan Uji t. Untuk mengetahui adanya perbedaan skor kreativitas antara sebelum dan sesudah mengikuti bimbingan kelompok maka, dilakukan perhitungan Uji t tahap demi tahap. Tahap awal adalah skor hasil pretest dan

postestdimasukan kedalam tabel distribusi Uji tyang diuraikan dengan jelas sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Skor Hasil Pretest dan Postest Peserta Bimbingan Kelompok

Siswa	Pretest	x1	x1 ²	Postes	x2	x2 ²
1	119	2.75	7.563	124	-3.5	12.250
2	118	1.75	3.063	132	4.5	20.250
3	105	-11.3	126.563	119	-8.5	72.250
4	106	-10.3	105.063	122	-5.5	30.250
5	111	-5.25	27.563	124	-3.5	12.250
6	114	-2.25	5.063	129	1.5	2.250
7	120	3.75	14.063	133	5.5	30.250
8	110	-6.25	39.063	125	-2.5	6.250
9	120	3.75	14.063	134	6.5	42.250
10	137	20.8	430.563	134	6.5	42.250
11	114	-2.25	5.063	121	-6.5	42.250
12	121	4.75	22.563	133	5.5	30.250
	1395		772.625	1530		270.500
rata-rata	116.25			127.5		

Dari tabel distribusi Uji t diatas diperoleh skor rata-rata pretes dengan nilai 116,25 dan skor rata-rata postes dengan nilai 127,5. Setelah memahami tabel distribusi Uji t diatas maka dapat diasumsikan bahwa terdapat perbedaan skor tes kreativitas antara sebelum dan sesudah bimbingan dilakukannya bimbingan. Dapat diketahui terjadi peningkatan skor tes kreativitas setelah proses bimbingan kelompok.

Untuk mengetahui nilai signifikansi perbedaan skor kreativitas antara sebelum dan sesudah proses bimbingan, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan formula Uji t. Untuk menentukan formula Uji t yang akan digunakan terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah variannya homogen atau heterogen.

Perhitungan uji homogenitas dilakukan antara simpangan baku skor kreativitas sebelum dan skor kreativitas sesudah proses bimbingan, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan formula sebagai berikut :

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

$$\begin{aligned}
 S1^2 &= \frac{x1^2}{N} & S2^2 &= \frac{x2^2}{N} & F &= \frac{S1^2}{S2^2} \\
 &= \frac{772.625}{12} & &= \frac{270.500}{12} & &= \frac{8.0241}{4.7478} \\
 &= 64.3854 & &= 22.54167 & & \\
 &= \mathbf{8.0241} & &= \mathbf{4.7478} & &= \mathbf{1.6901}
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh simpangan baku pertama dengan nilai 8,0241 dan simpangan baku kedua dengan nilai 4,7478 dan diketahui F observasi dengan nilai 1,6901. Dengan derajat kebebasan (dk) = n – 1 maka diperoleh dk = 12 – 1 = 11, dengan taraf signifikansi 0,05 diketahui F tabel = 1,80 dan F observasi = 1,6901. Hasil perhitungan menunjukkan F observasi lebih kecil dari pada F tabel dengan begitu dapat dikatakan kedua varians tersebut homogen, maka untuk menguji perbedaan dua rata-rata digunakan formula I sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left\{ \frac{(\sum X_1^2 + \sum X_2^2)}{n_1 + n_2 - 2} \right\} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Dengan menggunakan formula yang telah ditentukan, diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left\{ \frac{(\sum X_1^2 + \sum X_2^2)}{n_1 + n_2 - 2} \right\} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{116,25 - 127,5}{\sqrt{\left\{ \frac{(772,63 + 270,50)}{12 + 12 - 2} \right\} \left(\frac{1}{12} + \frac{1}{12} \right)}}$$

$$t = \frac{-11,25}{\sqrt{\left\{ \frac{1043,125}{22} \right\} (0,083 + 0,083)}}$$

$$t = \frac{-11,25}{\sqrt{47,415 + 0,167}}$$

$$t = \frac{-11,25}{\sqrt{7,90246}}$$

$$t = \frac{-11,25}{2,81113}$$

$$t = -4,0019$$

Dari hasil perhitungan uji t diperoleh t hitung dengan nilai $-4,0019$ untuk membuat kesimpulan dari hasil perhitungan maka digunakan tabel distribusi t (daftar G). Dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 1$ dengan nilai $dk = 12 - 1 = 11$

Pada taraf signifikansi $0,01$ diperoleh t tabel dengan nilai $2,72$ sedangkan pada hasil perhitungan uji t diperoleh t hitung dengan nilai $-4,0019$, diketahui t hitung lebih besar dari t tabel sampai pada taraf signifikansi $0,01$ maka dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas sebelum dan sesudah

dilakukan bimbingan. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam proses bimbingan kelompok yang diselenggarakan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas peserta bimbingan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan media dalam proses bimbingan kelompok yang dilakukan dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.
2. Dalam rangka pengembangan kreativitas siswa sebaiknya bimbingan kelompok dilakukan dalam waktu lebih lama.
3. Untuk pengembangan kreativitas sebaiknya menggunakan media sebagai alat bantu, baik media manual dan sederhana atau multimedia untuk memperoleh hasil yang diinginkan.
4. Pengembangan kreativitas siswa sebaiknya dilakukan sejak dini dan dimulai dari kegiatan sehari-hari dengan menanamkan konsep-konsep kreatif seperti membuat mainan dari barang bekas, mencari alternatif solusi pemecahan masalah dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Gregorius, 2003, "*Giant Step to be a Web Design Entrepreneur*", Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Akbar H. R., Darmo W. R. S., Wiyono M., 2001, "*Buku Kedua dari Tiga Kreativitas (panduan bagi penyelenggaraan program percepatan belajar)*", Jakarta, PT. Grasindo.
- Aribowo, Agung, 2003, "*Multimedia dan Streaming dengan Synchronized Multimedia Integration Language*", Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Clegg, Brian & Birch Paul (alih bahasa Harahap, Zulkifli), 2001, "*Instant Creativity 76 Cara Instant Meningkatkan Kreativitas Anda*", Jakarta, Erlangga.

- Munandar, S. C. U., 1992, "*Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Penuntun Bagi Guru dan Orang Tua*", Jakarta, Gramedia.
- Munandar, S. C. U., 1999, "*Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*", Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, Utami , 1999, "*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*", Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Prayitno, 1995, "*Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (dasar dan profil)*", Jakarta, Ghalia Indonesia.
- Romlah, Tatiek, 2006, "*Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*", Malang, Universitas Negeri Malang.
- Sudarmanto, Dwi dkk, *Jurnal Ilmiah Visi, Vol. 1, No. 1, 2006*, "*Multimedia Interaktif Sebuah Terobosan Pembelajaran Paket B*", Jakarta Pusat, Departemen Pendidikan Nasional.