

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Setiap manusia pasti memiliki potensi dalam dirinya. Potensi yang dikembangkan bisa menjadi kreativitas dan akan sangat bermanfaat sekali jika potensi tersebut dapat ditampilkan. Sebagaimana pendapat Boast (dalam Sumayku, 2011: 24) bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dalam tingkat tertentu.

Menurut Sugiarto (2011: 24), kreativitas berasal dari bahasa latin *creare* yang berarti membuat sesuatu dari yang tidak ada. Sedangkan menurut Supardi (2012: 7), *Creative* mengandung pengertian memiliki daya cipta, mampu merealisasikan ide-ide dan perasaannya sehingga tercipta sebuah komposisi dengan warna dan nuansa baru. Kreativitas adalah kemampuan individu mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan hasil yang baru dan bermakna. Upaya menjadi kreatif berkaitan dengan antusiasme dan gairah yang dikenal sebagai faktor substansial pada tingkat puncak kerja. Akan tetapi banyak orang yang mengabaikan kreativitas sebab dia tidak menyadari manfaat dari kreativitas tersebut. Sejalan dengan pendapatLumsdain (dalam Setyabudi, 2011: 3) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah proses penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlainan untuk menghasilkan ide yang baru dan lebih baik.

Munandar (dalam Ali & Asrori, 2011: 41), kreativitas adalah satu proses yang tercermin dari kelancaran, kelenturan atau keluwesan (*flexibility*) dan *originalitas* dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan.

Rogers (dalam Ali & Asrori, 2011: 42) mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.

Kemudian, Lilian (dalam Supardi, 2012: 8) mengatakan kreativitas adalah perkembangan dan keinginan, pikiran yang menumpahkan cara berpikir yang tidak konvensional akan menuntut menuju lompatan besar dalam pengetahuan dan aplikasinya.

Torrance (dalam Ali & Asrori, 2011: 43) yang mendefinisikan kreativitas itu sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan. Dan hal ini berlangsung melalui proses belajar yang dilakukan oleh individu dalam kurun waktu yang lama. Proses belajar itu berlangsung melalui usaha individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan yang dialami dalam perjalanan hidupnya.

Prayitno (2017) mengemukakan bahwa belajar adalah usaha menguasai sesuatu yang baru, dari tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, tidak mau

menjadi mau, dan dari tidak biasa menjadi terbiasa, serta dari tidak bersyukur dan ikhlas menjadi bersyukur dan ikhlas.

Gagne (dalam Kuspriyanto & Siagian, 2013) memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat pengalaman yang dialaminya. Perubahan perilaku tersebut meliputi: 1) informasi verbal, 2) kemampuan intelektual, 3) strategi kognitif, dan 4) keterampilan motorik, serta 5) sikap.

Kemudian, Refinger (dalam Ningrum, 2013: 5) mengemukakan kreativitas belajar sebagai kemampuan seseorang menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi baru dalam belajarnya.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan ide atau gagasan-gagasan baru baik itu berdasarkan informasi atau data yang diperolehnya sehingga ia mampu membuat kombinasi baru dan perubahan perilaku dalam belajarnya.

b. Karakteristik Kreativitas Belajar

Menurut Munandar (1999: 12), pengembangan kreativitas seseorang tidak hanya memperhatikan pengembangan kemampuan berpikir kreatif tetapi juga pemupukan sikap. Oleh karena itu, Seseorang yang memiliki kreativitas bisa dipandang dari dua sisi, yaitu kognitif dan afektif. Kognitif memiliki karakteristik *aptitude* (kecerdasan) dan afektif memiliki karakteristik *nonaptitude* (sikap).

- 1) Kognitif memiliki karakteristik *aptitude* (kecerdasan), yaitu kemampuan berpikir kreatif (*divergen*) untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara

berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu persoalan, dan menemukan bentuk artistik baru dan sebagainya. Sebagaimana karakteristik kreativitas dilihat dari sisi kognitifnya, yaitu:

- a) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)
- b) Keluwesan berpikir (*flexibility*)
- c) Originalitas (*originality*)
- d) Mengelaborasi atau memperinci (*elaboration*)

2) Afektif memiliki karakteristik *nonaptitude* (sikap), yaitu sejauhmana kemauan dan kesediaan seseorang dalam menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu persoalan, dan menemukan bentuk artistik baru dan sebagainya. Ada beberapa karakteristik kreativitas dilihat dari afektif yang dikemukakan oleh Munandar (1999: 12), yaitu :

- a) Rasa ingin tahu
- b) Imajinatif/fantasi
- c) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- d) Berani mengambil resiko (tidak takut membuat kesalahan)
- e) Sifat Menghargai

c. Kreativitas Afektif Belajar

Berdasarkan pengertian kreativitas yang telah disebutkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas afektif belajar adalah sejauhmana kemauan dan kesediaan seseorang dalam menciptakan ide atau gagasan-gagasan baru baik itu berdasarkan informasi atau data yang diperolehnya sehingga ia mampu membuat kombinasi baru dan perubahan perilaku dalam belajarnya.

Kreativitas afektif memiliki karakteristik *nonaptitude* (sikap), yaitu sejauh mana kemauan dan kesediaan seseorang dalam menghasilkan prestasi dalam hal kreativitas. Ada beberapa karakteristik kreativitas dilihat dari sisi afektifnya yaitu:

- a) Rasa ingin tahu
- a) Pengertian rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu (*curiosity*) sangat penting dalam proses dari setiap pembelajaran hidup bagi manusia. Karena manusia akan terdorong untuk terus mencari tahu segala hal yang memang belum diketahui dan dipahami, baik yang diamati dan dipikirkan. Rasa ingin tahu membuat manusia dapat memecahkan setiap permasalahan dan pemikiran yang ada di dalam pikirannya. Rasa ingin tahu merupakan sikap dan perilaku yang mencerminkan penasarannya dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam. (Kemendiknas, dalam Puspitasari dkk, 2015: 5). Oleh sebab itu rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia, sebagaimana Suriasumatri (dalam Puspitasari dkk, 2015: 6) mengatakan pengetahuan dimulai dari rasa ingin tahu, sebagaimana rasa ingin tahu terjadi karena mahasiswa menganggap bahwa suatu yang dipelajari merupakan hal yang harus diketahui untuk menjawab ketidaktahuannya.

Rasa ingin tahu adalah sikap atau tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. Rasa ingin tahu akan membawa kepuasan bagi manusia dan senantiasa memotivasi diri manusia untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar, khususnya mahasiswa yang sedang belajar diperguruan tinggi, yaitu

mereka akan selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak hal-hal yang baru dan unik, memperhatikan banyak hal, dan ingin mengetahui atau meneliti sesuatu hal.

b) Bentuk perilaku rasa ingin tahu

Adapun beberapa perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu sebagai berikut:

- (1) sering mempertanyakan segala sesuatu hal atau adanya rasa penasaran terhadap hal-hal baru yang dipelajari,
- (2) giat mencari informasi pelajaran dari berbagai sumber,
- (3) ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian-kejadian.

b) imajinatif/fantasi

a) Pengertian Imajinasi

Dalam mengembangkan daya pikir atau daya cipta sebagai upaya memfasilitasi perkembangan akal adalah adanya kemampuan imajinasi. Imajinatif adalah kesadaran dan kekuatan yang dimiliki manusia untuk menciptakan gambaran-gambaran yang bersifat mental dan tersembunyi (Yusuf, dalam Setyabudi, 2011: 3). Imajinasi adalah kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dengan menggunakan khayalan namun dapat membedakan mana khayal dan mana kenyataan. Sebuah imajinasi yang dikembangkan dan kuat tidak membuat seseorang menjadi melamun dan tidak praktis. Namun, akan memperkuat kemampuan kreatif dan merupakan alat yang hebat untuk menciptakan kembali dan remodeling dunia dan kehidupan seseorang sebab kemampuan imajinasi

merupakan bagian dari aktivitas otak kanan yang bermanfaat untuk kecerdasannya.

Adapun perilaku yang mencerminkan imajinasi dan terlihat pada remaja biasanya berupa membayangkan hal-hal baru atau yang belum pernah terjadi, memikirkan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh orang lain. Kemudian dengan berimajinasi, ide-ide kreatif semakin berkembang karena hal ini akan semakin mengasah dan mendorong rasa keingintahuannya. Keingintahuan akan mendorong mereka untuk mencari, menggali lebih dalam dan bereksperimen untuk memuaskan keingintahuannya tersebut.

b) Karakteristik Imajinasi

Adapun beberapa karakteristik imajinasi yang dikemukakan oleh Mohammad Surya (2015: 96) adalah sebagai berikut:

(1) Subjektif

Imajinasi berlangsung subjektif, yaitu hanya dialami oleh individu yang bersangkutan serta tergantung pada kondisi individual masing-masing, baik secara situasional maupun permanen. Misalnya, kondisi emosional seseorang seperti sedang marah, sedih, gembira, dan sebagainya akan membuat imajinasi yang berbeda-beda. Demikian pula kondisi fisik seperti sedang sakit atau kelelahan maka akan menghasilkan imajinasi yang berbeda-beda. Cita-cita dan harapan, misalnya mahasiswa yang mencita-citakan untuk menjadi seorang pengusaha besar akan berimajinasi menjadikan dirinya sendiri sebagai seorang pengusaha yang sukses tatkala mengikuti perkuliahan.

(2) Disadari

Imajinasi yang sedang dialami seseorang berlangsung pada alam sadar, artinya menyadari seluruh proses dan aktivitas imajinasinya.

(3) Spontanitas

Mengingat adanya kebebasan dan kemampuan daya nalar manusia, maka imajinasi itu terjadi secara spontan yang kemudian diekspresikan dalam berbagai bentuk. Imajinasi dapat terjadi secara tiba-tiba dan dapat terus berkembang menjadi suatu karya kreatif. Kemudian imajinasi yang berkembang dalam diri seseorang akan memiliki kekuatan potensial bagi perkembangan kognitif selanjutnya.

c) Merasa tertantang oleh kemajemukan

Tertantang oleh kemajemukan dipahami sebagai dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit atau lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Perilaku yang mencerminkan sikap tertantang oleh kemajemukan adalah menggunakan gagasan-gagasan yang sulit, melibatkan diri dalam tugas-tugas yang majemuk, mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain, tidak cenderung mencari jalan terpampang, dan berusaha terus menerus agar berhasil.

d) Berani mengambil risiko (tidak takut membuat kesalahan)

a) Pengertian keberanian mengambil risiko

Keberanian adalah suatu sikap untuk berbuat sesuatu dengan tidak terlalu merisaukan bahwa adanya kemungkinan-kemungkinan buruk yang akan terjadi. Keberanian adalah suatu sifat mempertahankan dan memperjuangkan apa yang

dianggap benar dengan menghadapi segala bentuk bahaya (risiko), kesulitan, dan sebagainya (Findley, 1995: 10). Keberanian akan memunculkan kekuatan emosional yang melibatkan keinginan untuk mencapai tujuan pribadi, seperti berani mempunyai pendapat atau memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal ketika mendapat kritik dari orang lain.

Risiko adalah situasi ketidakpastian, potensi kesuksesan, potensi kegagalan dari suatu yang akan kita ambil. Mungkin saja risiko yang akan dihadapi adalah hal-hal yang kurang menyenangkan (merugikan, membahayakan) dari suatu perbuatan atau tindakan.

Dengan demikian berani mengambil risiko adalah suatu sikap atau tindakan yang melibatkan keinginan untuk mencapai tujuan pribadi meskipun ada potensi ketidakpastian, hal-hal yang kurang menyenangkan, dan adanya potensi kegagalan terhadap apa yang diambil.

b) Bentuk perilaku berani mengambil risiko

Perilaku yang mencerminkan sikap pada remaja dalam berani mengambil risiko adalah berani mempertahankan gagasan-gagasan atau pendapatnya walaupun mendapat tantangan atau kritik bisa dilihat dari keberanian seseorang dalam mengajukan pertanyaan atau mengemukakan masalah yang tidak dikemukakan oleh orang lain, berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal, tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain, melakukan hal-hal yang diyakini meskipun tidak disetujui sebagian orang, berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.

e) Sifat Menghargai

Kata “menghargai” menurut kamus Besar Bahasa Indonesia adalah memberi, menilai, menentukan, memandang penting (bermanfaat, berguna), dan menghormati. Sikap menghargai dapat dilihat ketika seseorang mampu menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup atau menghormati dirinya dan orang lain. Seseorang yang mampu menghargai orang lain baik itu berupa karya adalah orang yang mampu menghargai dirinya sendiri dalam bakat maupun kemampuannya.

Menghargai karya sendiri ditandai dari seseorang yang mampu memahami sejauh mana keadaan dan kemampuan dirinya. Menghargai dapat terjadi ketika seseorang mendapatkan prestasi yang rendah atau mengalami kegagalan namun dirinya tidak merasa bersalah dan mengatakan dirinya bodoh tetapi menganggap hal yang pernah terjadi tersebut sebagai pelajaran dan perkembangan yang lebih optimal.

Kemudian menghargai karya orang lain adalah menghormati hasil perbuatan, usaha, ciptaan, dan pemikiran orang lain, yaitu hasil dari ide, gagasan seseorang seperti seni, karya budaya, cipta lagu atau sesuatu produk yang bermanfaat atau berguna bagi orang lain. Dengan demikian menghargai adalah kemampuan untuk dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Perilaku remaja yang mencerminkan sikap menghargai adalah sebagai berikut:

- a) Menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri yang sedang berkembang
- b) Mengetahui apa yang betul-betul penting dalam hidup

- c) Menghargai berbagai kesempatan yang diberikan dalam mengembangkan potensi yang ada, dan senang terhadap penghargaan yang diberikan kepadanya
- d) Menampakkan rasa senang, perhatian, dan penghargaan yang tulus atas karya dan hasil usaha orang lain
- e) Memberikan penghormatan, penghargaan, dan kompensasi atas karya atau jeri payah orang lain
- f) Melindungi dan menjaga hasil karya orang lain, seperti tidak melakukan plagiat.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Afektif Belajar

Pada awalnya, setiap orang memiliki potensi yang sangat unik dalam dirinya yang dapat dikembangkan menjadi kreativitas. Ketika kita melihat bahwa sudah banyak orang yang sudah berhasil dan menikmati hasil kreativitasnya. Di sisi lain banyak orang yang kurang mampu mengembangkan potensinya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang yang dikemukakan oleh Clark (dalam Ali & Asrori, 2011: 54). Clark mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan yang menghambat. Faktor-faktor yang mendukung kreativitas remaja adalah sebagai berikut :

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.

- 5) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklarifikasi, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengomunikasikan.

Sedangkan faktor yang menghambat perkembangan kreativitas remaja adalah sebagai berikut:

- 1) Ketidakberanian dalam mengambil risiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam bereksplorasi, berimajinasi, dan menyelidiki.
- 4) Stereotipe bahwa remaja laki-laki lebih kreatif daripada perempuan karena remaja laki-laki didesak oleh teman sebaya untuk lebih mengambil risiko dan didorong oleh para orangtua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain, yaitu remaja yang tidak mampu membedakan kapan saatnya bermain dan bekerja.

2. Layanan Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan menurut Prayitno dan Erman Amti (2004: 99) adalah suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa individu, baik anak-anak, remaja maupun dewasa, agar orang yang dibimbing dapat mengungkapkan dan mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Senada dengan pendapat Tohirin (2007: 20) yang mengatakan bahwa bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh pembimbing kepada individu agar individu yang dibimbing mencapai kemandirian dengan mempergunakan berbagai bahan melalui interaksi, dan pemberian nasihat serta gagasan dalam suasana asuhan dan berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Selanjutnya, layanan bimbingan dapat diberikan dalam bentuk bimbingan individual atau bimbingan kelompok. Bentuk yang pertama menunjukkan pada pelayanan bimbingan yang diberikan pada satu orang saja, sedangkan bentuk yang kedua merujuk pada pelayanan bimbingan yang diberikan kepada lebih satu orang pada waktu yang bersamaan.

Prayitno (1995: 178), bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang difokuskan pada pemberian informasi kepada sekelompok individu. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain-lain sebagainya; apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri atau untuk peserta lainnya. Hal ini sependapat dengan Wibowo (2005: 38) yang mengatakan bimbingan kelompok menggunakan upaya tidak langsung dalam mengubah sikap dan perilaku klien melalui penyajian informasi yang teliti atau menekankan dorongan untuk berfungsinya kemampuan-kemampuan kognitif atau intelek pada individu-individu yang bersangkutan.

Selanjutnya Juntika (dalam Jurnal Sitompul, 2015: 4)) mengatakan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan

dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan bagi masalah individu yang menjadi peserta layanan.

Jadi melalui kegiatan bimbingan kelompok ini, maka setiap konseli yang menjadi anggota kelompok dilatih untuk berani mengeluarkan pendapat dihadapan teman-temannya, dilatih untuk memberikan tanggapan dan saran, dilatih untuk bersikap terbuka di dalam kelompok, serta dilatih untuk menghargai pendapat orang lain sehingga konseli sama-sama belajar dalam memecahkan masalah.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sejumlah individu yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi yang bersifat mencegah (*preventif*) dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga mendorong berfungsinya kemampuan-kemampuan kognitif, seperti berani mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan sebagainya.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Winkel dan Hastuti (2006: 564) mengatakan tujuan pelayanan bimbingan secara berkelompok adalah supaya orang yang dilayani menjadi mampu mengatur kehidupan sendiri, memiliki pandangannya sendiri dan tidak sekedar membebek pendapat orang lain, mengambil sikap sendiri, dan berani menanggung sendiri efek serta konsekuensi dan tindakan-tindakannya. Hal yang paling utama bukanlah perkembangan kelompok sebagai kelompok, melainkan perkembangan optimal dari masing-masing individu yang tergabung dalam suatu kelompok.

Adapun tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno (dalam Sitompul, 2015: 5) adalah sebagai berikut:

1) Tujuan Umum

Tujuan bimbingan kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi konseli atau anggota kelompok, khususnya dalam bersosialisasi sesama peserta layanan. Dalam kaitan ini, sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi seseorang sering terganggu perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang tidak objektif, sempit dan terkungkung serta tidak afektif.

2) Tujuan Khusus

Secara khusus, bimbingan kelompok bertujuan untuk membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan actual (hangat) dan menjadi perhatian peserta layanan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah untuk pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap konseli agar mereka memiliki sikap dan pandangannya sendiri terhadap suatu masalah dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mempelajari hal-hal yang berguna bagi dirinya berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

c. Manfaat Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Winkel & Sri Hastuti (2004: 565) **manfaat layanan bimbingan kelompok** adalah mendapat kesempatan untuk berkontak dengan banyak peserta; memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peserta; peserta layanan dapat menyadari tantangan yang akan dihadapi; peserta dapat menerima dirinya setelah

menyadari bahwa teman-temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan dan tantangan yang kerap kali sama; dan lebih berani mengemukakan pandangannya sendiri bila berada dalam kelompok; diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama; lebih bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman daripada yang dikemukakan oleh seorang konselor.

Selanjutnya, adapun menurut Sukardi (dalam Sitompul, 2015: 7) menyatakan manfaat bimbingan kelompok meliputi berikut:

- 1) Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya.
- 2) Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.
- 3) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- 4) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik.
- 5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.

Menurut pendapat beberapa ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari layanan bimbingan kelompok adalah memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada konseli untuk belajar bersosialisasi yang baik dengan menumbuhkan minat bekerja sama untuk memecahkan masalah dalam kelompok, mengenal dan menerima diri sendiri dan orang lain, menerima informasi tentang

berbagai hal yang mempengaruhi dirinya, dan sekaligus meningkatkan keberanian konseli untuk mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain.

d. Bentuk Diskusi Kelompok

Dalam rangka bimbingan kelompok, terdapat dua jenis kelompok yang dapat dikembangkan menurut Hartinah (2009: 13) yaitu:

- 1) Kelompok bebas, terjadi dimana anggota kelompok memasuki kelompok tanpa persiapan tertentu dan kehidupan kelompok tersebut memang sama sekali tidak disiapkan sebelumnya.
- 2) Kelompok tugas, pada dasarnya kelompok diberi tugas untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, baik pekerjaan tersebut ditugaskan oleh pihak di luar kelompok tersebut maupun tumbuh di dalam kelompok itu sendiri sebagai hasil dari kegiatan-kegiatan kelompok tersebut sebelumnya. Dengan demikian, pada kelompok tugas perhatian diarahkan kepada satu titik pusat, yaitu penyelesaian tugas.

e. Azas-Azas Bimbingan Kelompok

Dalam kegiatan bimbingan kelompok terdapat sejumlah azas-azas yang harus diperhatikan saat melaksanakannya. Azas-azas yang diperlukan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

- 1) Azas Kesukarelaan, yaitu semua peserta dapat menampilkan dirinya secara spontan tanpa disuruh-suruh atau malu-malu atau paksaan oleh teman yang lain atau oleh pemimpin kelompok.

- 2) Azas Keterbukaan, yaitu semua anggota kelompok harus terbuka dengan berbagai ide, topik yang dibahas dan mengungkapkan perasaannya serta memberikan saran tanpa merasa terpaksa dan ragu-ragu.
- 3) Azas Keaktifan, yaitu semua anggota kelompok diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam mensukseskan kegiatan bimbingan kelompok ini. Hal ini dibuktikan dari keseriusan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan ini selain aktif dalam memberikan sumbangan ide ataupun informasi.
- 4) Azas Kerahasiaan, yaitu semua yang diungkapkan di dalam kelompok yang berkaitan dengan masalah yang dibahas hanya dibicarakan pada kelompok saja dan harus di rahasiakan kepada orang lain ataupun semua orang di luar anggota kelompok.
- 5) Azas Kenormatifan, yaitu semua yang menjadi pembicaraan dan yang dilakukan dalam kelompok ataupun dalam mengeluarkan pendapat, mengungkapkan perasaan dan menganggapi orang lain dalam kelompok, anggota harus melakukannya dengan cara yang sopan santun dan tidak melanggar norma-norma dalam kelompok.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat lima azas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, yaitu azas kesukarelaan, keterbukaan, keaktifan, kerahasiaan, dan kenormatifan.

f. Teknik-Teknik Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Romlah (dalam Herlina, 2015: 97) ada beberapa teknik yang bisa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, yaitu:

a) Teknik Pemberian Informasi

Teknik pemberian informasi disebut juga dengan metode ceramah, yaitu pemberian penjelasan oleh seorang pembicara kepada sekelompok pendengar. Pelaksanaan pemberian teknik informasi ini mencakup tiga hal, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

b) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah percakapan yang telah direncanakan antara tiga orang atau lebih dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau untuk memperjelas suatu persoalan.

c) Pemecahan Masalah (*Problem Solving Techniques*)

Teknik pemecahan masalah mengajarkan pada individu bagaimana pemecahan masalah secara sistematis, yaitu dengan cara mengidentifikasi dan merumuskan masalah, mencari sumber dan memperkirakan sebab-sebab masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, menguji masing-masing alternatif, memilih dan melaksanakan alternatif yang paling menguntungkan, serta mengadakan penilaian terhadap hasil yang dicapai.

d) Permainan Peran (*Role Playing*)

Permainan peran adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

e) Karyawisata (*Field Trip*)

Melalui karyawisata para siswa memperoleh kesempatan meninjau objek-objek yang menarik dan mereka memperoleh informasi yang lebih baik

tentang objek itu. Dalam karyawisata para siswa dibagi dalam beberapa kelompok. masing-masing kelompok beranggotakan lima sampai delapan orang dan dipimpin oleh seorang pemimpin kelompok. masing-masing kelompok bekerja pada kelompoknya sesuai intruksi dari pembimbing. Setelah selesai melaksanakan tugas diadakan diskusi antara sesama anggota kelompok dan antara kelompok lain. Melalui kegiatan ini para siswa akan memperoleh penyesuaian dalam kehidupan kelompok.

f) Pencipta Suasana Kekeluargaan (*Home Room*)

Program ini dilakukan dengan menciptakan suatu kondisi sekolah atau kelas seperti di rumah sehingga tercipta suatu kondisi yang bebas dan menyenangkan. Komunikasi yang dibangun antara guru dan siswa adalah komunikasi seperti di rumah sehingga timbul suasana keakraban. Tujuan utama program ini adalah agar guru dapat mengenal para siswanya secara lebih dekat sehingga dapat membantunya secara efisien.

Diantara teknik-teknik bimbingan kelompok tersebut, intervensi yang akan diterapkan adalah teknik *role playing*.

g. Tahap – Tahap Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (1995: 40) mengemukakan ada empat tahapan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok diantaranya yaitu: tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.

1) Tahap Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri dalam kehidupan suatu kelompok. pada tahap ini, para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan ataupun harapan

yang ingin dicapai, baik oleh masing-masing individu, sebagian, ataupun seluruh anggota. Memberikan penjelasan tentang bimbingan kelompok sehingga anggota akan tahu apa artinya dan mengapa bimbingan kelompok harus dilaksanakan serta menjelaskan aturan main yang akan diterapkan dalam bimbingan kelompok. jika ada masalah dalam proses pelaksanaannya, maka akan mengerti bagaimana cara menyelesaikannya.

2) Tahap Peralihan

Tahap ini merupakan jembatan untuk menuju ketahapan ketiga. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu: a) Menjelaskan kegiatan yang akan dijalani berikutnya, b) Menanyakan atau mengamati kesiapan anggota, c) Membahas suasana yang terjadi, d) Meningkatkan keikutsertaan anggota, e) Kalau perlu kembali ke beberapa aspek tahap pertama (tahap pembentukan).

3) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini merupakan pembahasan permasalahan-permasalahan yang dialami anggota kelompok.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap kegiatan ini menurut Prayitno (dalam Kurnanto, 2013: 162) adalah:

- a) Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan.
- b) Menetapkan masalah yang akan dibahas terlebih dahulu.
- c) Anggota membahas masing-masing masalah secara mendalam.
- d) Kegiatan selingan.

Kegiatan tersebut dilakukan dengan tujuan agar terungkapnya masalah atau topik yang dirasakan, dipikirkan, dan dialami oleh anggota kelompok.

4) Tahap Pengakhiran

Tahap ini merupakan tahap penutup dalam kegiatan Bimbingan kelompok. Adapun menurut Prayitno (dalam Kurnanto, 2013: 178) peranan pemimpin kelompok pada tahap penutupan ini adalah:

- a) Tetap mengusahakan suasana hangat, bebas dan terbuka.
- b) Memberikan pernyataan dan mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan anggota.
- c) Memberi semangat untuk kegiatan lebih lanjut.
- d) Penuh rasa persahabatan dan empati

Sedangkan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan menurut Prayitno (dalam Kurnanto, 2013: 179) adalah :

- a) Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
- b) Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan.
- c) Membahas kegiatan lanjutan.
- d) Mengemukakan pesan dan harapan.

Jika pada tahap penutupan dilakukan dengan cara yang efektif oleh pemimpin kelompok maka anggota-anggota kelompok akan menyatakan kepuasannya selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung sehingga hal-hal yang dibahas bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Teknik *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Pada dasarnya seorang individu dilahirkan dengan kemampuan untuk memberikan reaksi terhadap stimulus-stimulus dari luar dirinya. Oleh karena itu dapat juga dikatakan *role playing* merupakan sebuah proses dasar belajar. Belajar secara spontan dan kreatif merupakan sebuah hal yang sangat penting. Spontanitas tersebut merupakan respon yang tepat untuk menghadapi situasi baru atau merupakan respon baru dan tepat untuk menghadapi situasi lama.

Bennett (dalam Herlina, 2015: 97) mengatakan *role playing* (bermain peran) adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi imajinatif yang paralel dengan yang terjadi di dalam kehidupan yang sebenarnya.

James & Gilliland (dalam Bradley T. Erford 2016: 358), *Role play* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri. perubahan dalam diri ini dapat dilakukan dengan mengurangi hambatan-hambatan. Hambatan-hambatan yang biasa muncul adalah perasaan takut dikritik dan takut ditertawakan. Hambatan-hambatan ini harus dihilangkan sehingga individu dapat mengadakan eksplorasi perilaku. Sebagai hasilnya, maka akan timbul perubahan yang positif dalam diri individu.

Surjadi (dalam Sitompul, 2015: 4) mengatakan bahwa *role playing* merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan

pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperagakan. Dengan begitu bermain peran (*role playing*) dapat menambah pengetahuan, mengembangkan kebebasan mengambil keputusan dan berekspresi seutuhnya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* (bermain peran) adalah suatu situasi masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang sebagai usaha untuk mengadakan perubahan dalam dirinya, sehingga individu memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan berkeaktivitas.

b. Langkah-Langkah Teknik *Role Playing*

Adapun menurut Romlah (dalam Herlina, 2015: 97) langkah-langkah pelaksanaan *role playing* secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan, pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah menentukan topik, membuat garis besar cerita, dan membuat skenario.
- 2) Pelaksanaan, hal-hal yang dilakukan adalah menciptakan *rapport* (hubungan baik), melakukan tanya jawab, menentukan kelompok bermain, dan menjelaskan tugas kelompok bermain.
- 3) Evaluasi dan diskusi, pada tahap ini konselor melakukan evaluasi bersama sama tentang perasaan para pemain, alur cerita, kesesuaian pemain dengan karakter yang dibawakan, jalan keluar dari cerita, dan perilaku yang patut dicontoh.
- 4) Ulangan permainan, kegiatan *role playing* dilakukan jika kegiatan tersebut masih belum mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Senada dengan pendapat Shaftel & Shaftel (dalam Herlina, 2015: 99) yang mengatakan bahwa ada sembilan langkah yang perlu ditempuh dalam melaksanakan model bermain peran, yaitu:

1) Persiapan Menyajikan dan Membahas Situasi

Kegiatan yang dilakukan adalah memotivasi kelompok, dalam merangsang minat anggota kelompok terhadap kegiatan bermain peran, konselor menawarkan masalah yang baik, yaitu aktual, berkaitan dengan kehidupan anggota kelompok, merangsang rasa ingin tahu anggota kelompok, dan bersifat problematika dan memungkinkan terpakainya berbagai alternatif pemecahan.

2) Memilih Pemeran (Aktor)

Memilih pemeran yaitu para anggota dan pemimpin kelompok mendiskusikan gambaran karakter-karakter yang akan diperankan. Kemudian, pemimpin kelompok menawarkan peran-peran tersebut kepada anggota yang layak atau mau.

3) Mempersiapkan Pengamat

Dalam melangsungkan model bermain peran diperlukan adanya pengamat. Pengamat ini sebaiknya terlibat dalam dalam cerita yang dimainkan. Agar seorang pengamat merasa terlibat, ia perlu diberi penjelasan mengenai tugas-tugasnya. Tugas-tugas ini meliputi: a) menilai sejauh mana kecocokan peran yang dimainkan dengan masalah yang sesungguhnya, b) menilai sejauh mana efektifitas perilaku yang ditunjukkan pemeran, dan c) menilai sejauh mana penghayatan pemeran terhadap tokoh (peran yang dimainkan).

4) Mempersiapkan tahapan peranan

Dalam bermain peran tidak diperlukan adanya dialog-dialog khusus seperti dalam sinetron, sebab apa yang dibutuhkan para anggota kelompok yang berperan adalah sebagai dorongan untuk berbicara dan bertindak secara kreatif dan spontan. Selanjutnya, sebagai pendukung suksesnya permainan, lokasi tempat bermain peran perlu dilengkapi dengan sarana-sarana yang dibutuhkan oleh cerita yang hendak dimainkan.

5) Pemeranan

Setelah segala sesuatunya siap, para aktor atau pemeran mulai memainkan peran masing-masing secara spontan sesuai dengan garis besar dan tahapan-tahapan yang telah ditentukan.

6) Diskusi dan Evaluasi

Setelah semua peran dimainkan, pemimpin kelompok, pemeran, dan pengamat hendaknya melakukan pertukaran pikiran dalam rangka menilai bagian-bagian peran mana yang belum sempurna dimainkan.

7) Pengulangan Pemeranan

Berdasarkan diskusi dan evaluasi pasti ada alternatif-alternatif tambahan agar kembali memainkan peran dengan hasil yang lebih baik dan menarik serta mendapat perubahan tingkah laku dan sikap.

8) Diskusi dan Evaluasi Ulang

Diskusi dan evaluasi ulang terjadi setelah alternatif tambahan dimainkan oleh pemeran. Sedangkan perbedaannya dengan tahap ketiga adalah memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang lebih jelas sehingga arah

penyelesaian masalah terhadap topik yang telah direncanakan berhasil dengan baik.

9) Membagi Pengalaman dan Menarik Generalisasi

Tahapan ini dilaksanakan untuk menarik faidah pokok yang terkandung dalam bermain peran, yakni membantu anggota kelompok memperoleh pengalaman-pengalaman baru yang berharga melalui aktivitas interaksi dengan orang lain atau saling bertukar pikiran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa secara umum langkah-langkah pelaksanaan teknik *role playing* adalah persiapan, bermain peran, evaluasi dan diskusi, serta pengulangan permainan.

4. Langkah-Langkah Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam bimbingan kelompok teknik *Role Playing* adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan kelompok, konselor sudah mempertimbangkan dahulu seperti apa kelompok yang akan dibuat seperti menentukan jumlah anggota, durasi dan jumlah pertemuan, setting fisik, dan jenis kelompok terbuka dan tertutup. Setelah unsur-unsur tersebut terbentuk, maka konselor sudah bisa memulai layananbimbingan kelompok pada tahap awal sesuai dengan peran konselor sebagai pemimpin dalam kegiatan kelompok. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pemimpin kelompok adalah sebagai berikut: 1) Salam, 2) Ucapan terima kasih dan selamat bergabung dengan kelompok, 3) Do'a, 4) Menyampaikan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok, 5) Menjelaskan cara mencapainya, 6)Memperlihatkan sikap menghargai dan empati, 7) Menumbuhkan

minat berpartisipasi pada konseli, 8) Menciptakan suasana yang aman dan bersahabat, 9) Menyampaikan azas-azas bimbingan kelompok. (Prayitno, dalam Kurnanto 2013: 139).

b. Tahap Peralihan

Menurut Prayitno (dalam Kurnanto, 2013: 139) pada tahap peralihan ini kegiatan konselor adalah sebagai berikut: 1) Menjelaskan kegiatan yang akan dijalani, 2) Menanyakan kesiapan anggota, 3) Membahas suasana yang terjadi, 4) Meningkatkan keikutsertaan anggota, 5) Kalau perlu kembali ke beberapa aspek tahap pertama (tahap pembentukan).

c. Tahap Kegiatan

Pada tahap ini konselor mulai membahas topik yang telah ditentukan (topik tugas) yaitu tentang kreativitas afektif belajar. Konselor menerapkan teknik *role playing* sebagaimana yang dijelaskan oleh Sahftel (dalam Jurnal Saintech, Vol. 6 No. 2 Juni 2014) bahwa ada 9 tahapan yang harus dilewati, yaitu:

- 1) Persiapan menyajikan dan membahas situasi
- 2) Memilih pemeran (aktor)
- 3) Mempersiapkan pengamat
- 4) Mempersiapkan tahapan peranan
- 5) Pemeranan
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Pengulangan pemeranan
- 8) Diskusi dan evaluasi ulang
- 9) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Melalui kesembilan tahap ini, anggota kelompok akan memainkan peran sesuai masalah yang dialami yaitu menampilkan sisi kreatif mereka dalam menyelesaikan masalah.

Keberhasilan teknik *role playing* ini dapat dinilai dari kriteria bahwa konseli mampu mengekspresikan segala sikap kreatif dan mengekspresikan perasaan-perasaannya yang tersembunyi, merasakan apa yang dirasakan orang lain dan memotivasinya, anggota lebih berani berbicara, berpendapat dan menekan pentingnya ungkapan non-verbal, dan respons-respons emosional serta dapat merubah sikap.

d. Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini yang harus dilakukan oleh pemimpin kelompok atau konselor menurut Prayitno (dalam Kurnanto, 2013: 173) adalah sebagai berikut:

1) Menyatakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, 2) Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan, 3) Membahas kegiatan lanjutan, dan 4) Konseli mengemukakan pesan selama kegiatan Bimbingan kelompok dan harapannya kedepannya, 5) konselor mengusahakan suasana hangat dengan mengucapkan terima kasih atas kesempatan dan memberikan semangat bagi anggota untuk kegiatan selanjutnya.

5. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar

Layanan bimbingan kelompok sangat efektif dalam menyelesaikan masalah-masalah umum baik itu yang berkaitan dengan masalah pribadi, sosial, belajar, dan karir. Prayitno (1995: 178) mengatakan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan

dinamika kelompok yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi terhadap sejumlah individu. Melalui penyajian informasi-informasi dengan pemanfaatan dinamika kelompok akan membantu mahasiswa untuk bisa mengaktualisasikan dirinya. Para anggota akan saling melakukan interaksi dan bertukar pikiran tentang masalah-masalah belajar yang mereka alami terutama dalam mengembangkan kreativitas afektif dalam belajar. Sebab semua peserta kelompok dapat saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, dan menanggapi, serta memberi saran terhadap masalah-masalah mereka secara kreatif.

Agar pelaksanaan bimbingan kelompok menjadi menarik dan kreativitas afektif dalam belajar lebih cepat diatasi maka pemimpin kelompok menggunakan teknik *role playing* sebagai salah satu teknik bimbingan kelompok. Melalui teknik *role playing* anggota kelompok yang memiliki kreativitas afektif belajar yang rendah diharapkan: 1) mengeksplorasi perasaan dan persepsinya terhadap inti permasalahan, yaitu dengan menampilkan sisi kreatifnya masing-masing melalui pemeranan dan diskusi bersama, 2) memperoleh wawasan tentang sikap, 3) mengembangkan imajinasi, ekspresi dan keterampilan serta sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Romlah, dalam Herlina, 2015: 97).

Dengan demikian, terdapat peningkatan rasa ingin tahu pada mahasiswa, mampu berimajinasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, dan berani mengambil risiko, serta adanya sifat menghargai terhadap diri sendiri dan orang lain. Maka masalah kreativitas afektif belajar mahasiswa yang rendah akan mulai membaik dan berkembang ke arah yang lebih baik.

B. Kerangka Konseptual

Kreativitas afektif belajar adalah sejauhmana kemauan dan kesediaan seseorang dalam menciptakan ide atau gagasan-gagasan baru baik itu berdasarkan informasi atau data yang diperolehnya sehingga ia mampu membuat kombinasi baru dan perubahan dalam belajarnya.

Kreativitas afektif (sikap) belajar ini perlu dipupuk pada mahasiswa karena mahasiswa adalah orang yang sedang belajar diperguruan tinggi yang kerap kali juga diikuti dengan kreativitas dalam belajar. Selain itu, mahasiswa adalah agen perubahan (*agen of a change*) yang dituntut untuk bisa membuat perubahan-perubahan dan menciptakan ide-ide atau gagasan-gagasan baru dalam belajarnya yang dapat mempengaruhi kehidupannya.

Mahasiswa yang memiliki kreativitas afektif belajar yang baik dicerminkan dari rasa ingin tahu yang tinggi atau tidak pernah puasa dengan pengetahuan yang sedikit, mampu berimajinasi, memiliki jiwa tertantang oleh kemajemukan dan berani mengambil resiko demi menciptakan gagasan-gagasan baru dan adanya sifat menghargai. Namun, ide-ide kreatif yang dibutuhkan pada saat belajar kadang-kadang tidak bisa ditampilkan karena ketidakberanian mengambil resiko atau mengejar sesuatu yang belum diketahui, kurang berani dalam bereksplorasi dan berimajinasi, serta adanya konformitas terhadap teman-teman kelompoknya.

Layanan bimbingan kelompok dianggap tepat untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sejumlah individu yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi yang bersifat mencegah (*preventif*) dengan memanfaatkan dinamika kelompok

sehingga mendorong berfungsinya kemampuan-kemampuan kognitif atau intelek pada individu-individu yang bersangkutan.

Salah satu teknik bimbingan kelompok yang dapat mengembangkan kreativitas afektif belajar mahasiswa adalah teknik *role playing* (bermain peran). Pelaksanaan bermain peran dimaksudkan bahwa situasi masalah diperagakan secara singkat dengan tujuan untuk menampilkan sisi kreatif yang dimilikinya, menambah rasa ingin tahu yang tinggi, berimajinasi, merasa tertantang oleh sesuatu yang majemuk, dan berani mengambil resiko serta adanya sifat menghargai. Kemudian pada tahap pelaksanaan akan terjadi evaluasi dan diskusi yang membuat peragaan tersebut mengalami perbaikan.

Dengan demikian melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* diharapkan kreativitas afektif belajar mahasiswa semakin baik dan bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana kejelasannya sebagai berikut:



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil kajian teori dan kerangka konseptual di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis yang akan dibuktikan kebenarannya bahwa: Ada pengaruh yang signifikan pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kreativitas afektif belajar mahasiswa BK reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2016/2017.

