

**UPAYA GURU BK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
MELALUI MEDIA INTERAKTIF DENGAN LAYANAN BIMBINGAN
KELOMPOK PADA SISWA KELAS VIII SMPN SATAP 1
GEDUNG MENENG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Melani Dwi Juliyanthi¹, Dharlinda Suri Damiri², Noviana Diswantika³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

melaniswtaja@gmail.com¹, dharlindasurii@gmail.com², novianadiswatika@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kreativitas belajar pada siswa sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok dengan media interaktif dan mengetahui keefektifan bimbingan kelompok dengan media interaktif untuk meningkatkan kreativitas belajar pada siswa kelas VIII SMPN Satap 1 Gedung Meneng. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Desain penelitian yang digunakan adalah berisi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk mengukur kreativitas belajar siswa. Jenis analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Upaya Guru Bk Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Media Interaktif Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN Satap 1 Gedung Meneng, sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan media interaktif ditemukan bahwa dari 23 siswa kelas VIII terdapat 6 siswa yang mengalami rendahnya kreativitas belajar pada kondisi awal dengan skor 32,3%. Pada siklus I mencapai hasil skor 49,5%, meskipun sudah mengalami peningkatan akan tetapi peningkatan tersebut masih perlu ditingkatkan kembali karena beberapa siswa masih menunjukkan perilaku kurang memiliki keberanian atas kemampuan potensi diri yang dimiliki dan masih sedikit malu-malu dalam bertanya, agar siswa mencapai perkembangan yang optimal dilakukan tindakan pada siklus II mencapai hasil skor 81,5% dengan kriteria berhasil yang menunjukkan peningkatan saat dilaksanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok melalui media interaktif pada siswa kelas VIII SMPN Satap 1 Gedung Meneng.

Kata kunci: Kreativitas belajar, bimbingan kelompok, media interaktif.

Abstract: This research aims to describe the level of learning creativity in students before and after being given group guidance with interactive media and to determine the effectiveness of group guidance with interactive media to increase learning creativity in class VIII students at SMPN Satap 1 Gedung Meneng. The research method used in this research is Guidance and Counseling Action Research (PTBK). The research design used contains planning stages, action implementation, observation and reflection. The data collection instrument used was a questionnaire to measure student learning creativity. The type of data analysis used is qualitative analysis. Based on the results of data analysis in this research, it can be concluded that Bk Teachers' Efforts to Increase Learning Creativity Through Interactive Media with Group Tutoring Services Can Increase Learning Creativity in Class VIII Students at SMPN Satap 1 Meneng Building, before being given group guidance using interactive media, it was found that Of the 23 class VIII students, there were 6 students who experienced low learning creativity in the initial condition with a score of 32.3%. In the first cycle, the score was 49.5%, although there had been an increase, this increase still needed to be increased again because some students still showed behavior that lacked courage regarding their potential abilities and were still a little shy in asking questions, so that students could achieve Optimal development actions were carried out in cycle II, achieving a score of 81.5% with success criteria showing

improvement when group guidance service activities were carried out through interactive media for class VIII students at SMPN Satap 1 Gedung Meneng.

Keywords: *Learning creativity, group guidance, interactive media*

PENDAHULUAN

Sebagai negara yang berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, dan teknologi, termasuk seni dan budaya, demi kesejahteraan bangsa pada umumnya. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat dan negara. Pendidikan dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan : “Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”

Dalam pendidikan, seorang guru tidak hanya memberikan bekal tentang pemahaman dan suatu pengetahuan saja melainkan metode dan proses pembelajaran perlu untuk diformulasikan agar dapat mengakomodasikan pengembangan kemampuan kreatif peserta didiknya. Setiap individu tentu pernah menghadapi suatu kesulitan dalam hidupnya, yang harus disertai agar tetap dapat bertahan hidup. Tidak jarang melalui seringnya menghadapi berbagai kesulitan yang terjadi, seseorang justru terbiasa untuk berpikir kreatif. Namun, tidak berarti setiap individu harus diberikan kesulitan terlebih dahulu agar dapat mengembangkan kreativitasnya. melalui implementasi metode dan proses pembelajaran yang kreatif, maka siswa akan terbiasa untuk mengatasi berbagai bentuk persoalan-persoalan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu peran guru BK dalam perkembangan kreativitas belajar siswa sangatlah penting dalam proses

perkembangan kemampuan siswa dan perlunya pendampingan dan pengarahan dari guru sebagai tenaga pendidik guna menunjang dan memberikan motivasi serta sebagai penguatan bagi siswa untuk rajin belajar dan menemukan ide-ide baru dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi akan cenderung memiliki kemampuan untuk melakukan variasi-variasi dalam cara belajarnya. kemampuan dalam melakukan variasi belajar akan meningkatkan kualitas belajarnya.

Seseorang yang mempunyai kreativitas adalah seseorang yang memiliki daya imajinasi yang kuat, mempunyai inisiatif, mempunyai kreativitas yang luas, bebas dalam berpikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, berani mengambil risiko, penuh semangat, dan berani dalam berpendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyampaikan pendapat), meskipun pendapat yang disampaikan mendapat kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya. kreativitas sangat di perlukan guna memecahkan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media interaktif yaitu media poster dipilih karena dengan menggunakan media poster melalui aplikasi canva, diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta dapat menstimulus kreativitas belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pemakaian media poster melalui aplikasi canva dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar mengenai hal baru dalam materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru sehingga dapat mudah dipahami.

Dengan menggunakan media poster di percaya mampu meningkatkan

keaktivitas belajar peserta didik yang dialami peserta didik kelas VIII. Oleh karena itu penelitian bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Upaya Guru Bk Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Media Interaktif Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII Smpn Satap 1 Gedung Meneng.”.

Media Interaktif adalah Media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan. Media interaktif dengan berbasis penggunaan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan menurut sudut pandang perangkat keras yang bertujuan media pelaksanaan pendayagunaan alat-alat pengajaran. Menurut Mareyke Jessy Tanod dan Risna Rogamelia, (2020). Bahwa kelompok media interaktif merupakan media yang mengharuskan siswa/konseli untuk berinteraksi dengan media secara langsung dan aktif.

Menurut Silvia Djonnaidi, dkk (2021). Pengertian poster merupakan sebuah media yang menarik perhatian dan minat seseorang (Izatt dan Dadis, 2015). Poster juga dapat memfasilitasi penyampaian ide yang lebih cepat dan efisien. Poster adalah gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat.

Poster juga disebut plakat, lukisan atau gambar yang dipasang sebagai media untuk menyampaikan informasi, saran, pesan, kesan, ide yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan. Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya, untuk melakukan isi

pesan tersebut. Suatu poster yang baik harus mudah diingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempelkan dimana saja.

Menurut Fatimah Az Zahra, dkk (2021). Bahwa pengertian poster merupakan media komunikasi yang efektif untuk digunakan dalam menayangkan informasi dan pengetahuan secara sederhana namun komprehensif (pribadi, 2017). Poster interaktif adalah media yang kuat dengan warna serta pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian, membujuk, dan memotivasi orang yang dapat melakukan aksi saling hubungan dan saling aktif dengan pembaca (Kusuma Firdani & Tri Haryastuti, 2019). Poster interaktif juga merupakan media yang efektif untuk menarik perhatian, berkomunikasi, dan bertukar informasi dengan pengguna.

Dapat disimpulkan bahwa, Media poster adalah media yang dapat menarik perhatian dan minat seseorang dengan penyampaian informasi, saran, pesan, ide yang lebih cepat dan efisien.

Menurut Ayu Sri Menda Br Sitepu, (2019). Pengertian kreativitas mempunyai definisi menurut para ahli yaitu menurut Torrance (1981) kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang telah di rumuskan.

Sedangkan menurut Selo Soemardjan (1983) mengatakan bahwa kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas sebagai person adalah kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah.

Slemeto (1995) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang

dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan situasi di lingkungannya. . Belajar adalah Perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman atau usaha untuk mencari ilmu pengetahuan (Gulo, 2002).

Menurut Mulyati (2019), kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan sebuah produk dan gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar.

Dalam hal ini kreativitas, Munandar (2014) juga mendefinisikan tingkat kreativitas belajar pada diri seseorang Siswa dapat dilihat dari kemampuan dalam mengatasi permasalahannya dalam belajar dengan melibatkan berbagai unsur-unsur mulai dari cara kelincahan dalam berpikir, fleksibilitas diri dalam mengubah sudut pandang terhadap suatu hal dalam proses belajar, dan dengan berbagai kecakapan dalam berbagai bidang.

Menurut Jahju Hartanti,(2022). Bahwa pengertian Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. kelompok juga dapat diartikan sebagai bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan social.

METODE

Menurut Imam Tadjri (2012) PTBK merupakan penelitian kolaboratif yaitu suatu penelitian kolaboratif yaitu suatu penelitian kerjasama antara

konselor dengan teman sejawatnya dimana mereka bekerja. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK).

Teknik analisis data dilakukan terhadap hasil pengamatan. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah *analisis kualitatif*, karena menjabarkan proses perubahan perilaku antara kondisi awal dengan perubahan pada setiap siklusnya dengan tujuan melihat tanggapan siswa atau observasi untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman dan persepsi mereka terhadap media interaktif dengan layanan bimbingan kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam siklus I dilakukan 3 kali pertemuan dan 3 kali pertemuan pada siklus II. Dalam penelitian tindakan ini masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penentuan subjek penelitian ini peneliti menggunakan *Non-Probability Sampling* yaitu salah satu teknik purposive sampling. Menurut Sugiono (2018) *Non-Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi saat akan dipilih sebagai sampel. Teknik purposive sampling menurut Sugiono (2018), pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Selanjutnya dalam hal ini peneliti hanya mengungkapkan kriteria sebagai persyaratan untuk dijadikan sampel. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN Satap 1 Gedung Meneng.

Diketahui dari 23 siswa kelas VIII terdapat 6 orang siswa yang rendahnya kreativitas belajar dikarenakan masih

terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran, kemudian terdapat beberapa siswa kelas VIII yang masih malu dalam mengungkapkan pendapatnya sendiri dan kurang aktif dalam kegiatan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah terhadap “Upaya Guru Bk Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Media Interaktif Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII Smpn Satap 1 Gedung Meneng.”. Maka peneliti melakukan pra siklus yang dilanjutkan dengan melakukan penelitian dengan tiga kali pertemuan.

Berdasarkan hasil skor pada klasifikasi kreativitas belajar sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dapat dijelaskan bahwa angka ketercapaian skor yang diperoleh 6 siswa dengan nilai skor rata-rata 32,3% jumlah skor tersebut dapat di klasifikasikan dalam tingkat pemahaman terhadap kreativitas belajar dikategorikan kurang baik. Dari hasil angket dan observasi, didapat data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Skor Observasi Dan Angket Pada Siklus 1 (Pertemuan 1, 2 dan 3)

No	Kode Siswa	Pert 1		Kriteria	Pert 2		Kriteria	Pert 3		Kriteria
		Skor	%		Skor	%		Skor	%	
1	X-3	30	37,5	KB	39	48,75	Cukup	48	60	Baik
2	X-6	32	40	Cukup	42	52,5	Cukup	51	63,75	Baik
3	X-10	28	35	KB	38	47,5	Cukup	47	58,75	Baik
4	X-14	29	36,25	KB	40	50	Cukup	50	62,5	Baik
5	X-18	30	37,5	KB	39	48,75	Cukup	49	61,25	Baik
6	X-20	29	36,25	KB	41	51,25	Cukup	51	63,75	Baik
Jumlah		37			49,8			61,7		
Rata-rata						49,5%				

Berdasarkan tabel hasil angket siswa dan pengamatan terhadap kreativitas belajar pada siklus 1 dengan tiga kali pertemuan setelah peneliti mengamati seluruh penilaian terhadap kreativitas belajar Pada siklus 1 terlihat adanya perubahan terlihat dari skor rata-rata 32,3% pada kondisi awal dan skor rata-rata 49,5% pada siklus 1. Meskipun

sudah mengalami peningkatan akan tetapi peningkatan tersebut masih perlu ditingkatkan kembali karena beberapa siswa masih menunjukkan perilaku kurang memiliki keberanian atas kemampuan potensi diri yang dimiliki dan masih sedikit malu-malu dalam bertanya, agar siswa mencapai perkembangan yang optimal.

Berdasarkan hasil pada siklus I maka peneliti melanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan kreativitas belajar pada siswa. Dari hasil angket dan observasi, didapat data sebagai berikut:

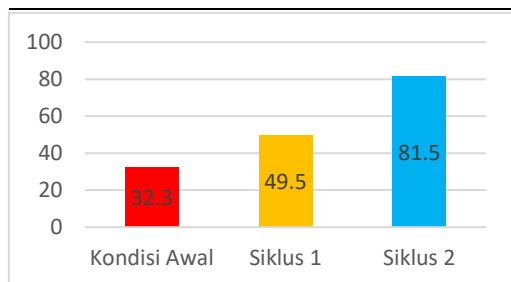
Tabel 2. Hasil Skor Observasi Dan Angket Pada Siklus 1 (Pertemuan 4, 5 dan 6)

No	Kode Siswa	Pert 4		Kriteria	Pert 5		Kriteria	Pert 6		Kriteria
		Skor	%		Skor	%		Skor	%	
1	X-3	57	71,25	Baik	63	78,75	Baik	69	86,25	SB
2	X-6	62	77,5	Baik	68	85	SB	72	90	SB
3	X-10	56	70	Baik	61	76,25	Baik	68	85	SB
4	X-14	61	76,25	Baik	66	82,5	SB	70	87,5	SB
5	X-18	58	72,5	Baik	65	81,25	SB	71	88,75	SB
6	X-20	63	78,75	Baik	69	86,25	SB	73	91,25	SB
Jumlah		74,4			82			88,1		
Rata-rata						81,5%				

Berdasarkan hasil angket siswa dan observasi terhadap kreativitas belajar pada siklus II dengan tiga kali pertemuan setelah peneliti mengamati seluruh penilaian terhadap kreativitas belajar Pada siklus II terlihat adanya perubahan terlihat dari skor rata-rata 49,5% pada siklus I dan skor rata-rata 81,5% pada siklus II.

Setelah mengamati perubahan tingkat kreativitas belajar siswa maka peneliti memperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori baik yang ditunjukan dari peningkatan yang terlihat pada tiap pertemuannya. Adapun grafik peningkatan kreativitas belajar siswa setelah mengikuti media interaktif melalui bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Grafik Siswa Terhadap Pemahaman Pendidikan Seks Pada Kondisi Awal, Siklus I dan II



Berdasarkan hasil dari grafik Pada kondisi awal hasil data yang diperoleh data 6 orang siswa berada pada klasifikasi tingkat kreativitas belajar yang Kurang baik, dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. Perolehan data pada fenomena awal menunjukkan terdapat 6 orang siswa yang mempunyai kreativitas belajar yang rendah yaitu dengan skor 32,3%.

Kemudian setelah melakukan tindakan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok melalui media interaktif pada siklus 1 maka terjadi sedikit peningkatan dengan memperoleh skor dalam kategori baik. Meskipun sudah mengalami peningkatan akan tetapi peningkatan tersebut masih perlu ditingkatkan kembali karena beberapa siswa masih menunjukkan perilaku kurang memiliki keberanian atas kemampuan potensi diri yang dimiliki dan masih sedikit malu-malu dalam bertanya, agar siswa mencapai perkembangan yang optimal.

Kemudian peneliti kembali melakukan tindakan dengan mengadakan kegiatan kembali pada siklus 2 maka perolehan yang didapatkan menunjukkan adanya perubahan pada diri siswa kearah yang sangat baik. Dengan demikian dapat dikategorikan bahwa tingkat kreativitas belajar pada keenam siswa kelas VIII telah mengalami kemajuan dan peningkatan dengan perolehan skor dalam kategori sangat baik dengan melihat indikator keberhasilan bahwa upaya meningkatkan kreativitas belajar melalui media interaktif dengan layanan

bimbingan kelompok dikategorikan berhasil sangat baik .

Pembahasan

Menurut Uno (2013), kreativitas belajar adalah salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Menurut Feldhusen dan Treffinger (1980) mengungkapkan bahwa belajar kreatif tidak timbul secara kebetulan tetapi memerlukan persiapan, antara lain dengan menyiapkan suatu lingkungan kelas yang dapat merangsang anak-anak untuk belajar secara kreatif.

Media interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang dapat memungkinkan interaksi peserta didik terhadap pembelajaran (widjayanti et al, 2018). Media pembelajaran yang dapat dikembangkan menjadi media interaktif adalah media poster. Menurut Fatimah Az Zahra, dkk (2021). Bahwa pengertian poster merupakan media komunikasi yang efektif untuk digunakan dalam menayangkan informasi dan pengetahuan secara sederhana namun komprehensif (pribadi, 2017).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode PTBK yang dilaksanakan dalam dua siklus dan dilakukan empat kali pertemuan dari keseluruhan kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui media interaktif dengan layanan bimbingan kelompok.

Pada fenomena awal peneliti memperoleh data yang menunjukkan bahwa dari 23 siswa kelas VIII SMPN Satap 1 Gedung Meneng, terdapat 6 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar yang rendah, dengan skor (32,2%) yaitu masih terdapat siswa yang kurang memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari, dan terdapat beberapa siswa yang masih malu dalam mengungkapkan pendapatnya sendiri dan

kurang aktif dalam kegiatan belajar. Kemudian setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok melalui media interaktif yaitu media poster melalui aplikasi canva maka perlahan-lahan tingkat kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan.

Adanya peningkatan tersebut dapat diamati melalui hasil pengamatan terhadap siswa yaitu pada siklus I, siswa telah mencapai skor (49,5%). Siklus I dilakukan 3 kali pertemuan, pada akhir pertemuan terdapat peningkatan dengan kategori baik. Namun meskipun sudah mengalami peningkatan akan tetapi peningkatan tersebut masih perlu ditingkatkan kembali karena beberapa siswa masih menunjukkan perilaku kurang memiliki keberanian atas kemampuan potensi diri yang dimiliki dan masih sedikit malu-malu dalam bertanya, agar siswa mencapai perkembangan yang optimal dilakukan tindakan pada siklus kedua siswa telah mencapai skor (81,5%), pada akhir pertemuan siswa telah mencapai skor sangat baik. Hal ini terlihat ketika siswa telah mampu menunjukkan beberapa ciri-ciri peningkatan kemampuan dari pada sebelumnya antara lain senang mencoba hal-hal baru, dan mempunyai kepercayaan diri, serta aktif dalam kegiatan belajar. Tidak hanya itu, siswa juga lebih bersemangat dalam belajar dan aktif, serta siswa selalu ingin tahu dan bertanya apabila siswa merasa bingung dan kurang memahami materi yang dipelajari, siswa sudah berani menanyakan tentang apa yang kurang ia pahami kepada guru BK atau pun anggota kelompok dan siswa telah mampu meningkatkan kreativitas belajar nya dengan melakukan pembuatan poster yang cukup menarik.

Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif (media poster melalui aplikasi canva) dapat efektif meningkatkan kreativitas belajar dengan layanan bimbingan kelompok pada siswa

kelas VIII SMPN Satap 1 Gedung Meneng.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data maka dapat disimpulkan bahwa “Upaya Guru Bk Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Media Interaktif Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII SMPN Satap 1 Gedung Meneng Tahun Pelajaran 2023/2024. Dapat meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa, kesimpulan yang di peroleh sesuai dengan temuan penelitian tentang upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa, secara umum dapat disimpulkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan diperoleh nilai rata-rata 81,5% sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus III karena pemahaman kreativitas belajar pada siswa kelas VIII Smpn Satap 1 Gedung Meneng sudah memenuhi kriteria yang ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2010). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru. *Jurnal Teologi SANCTUM DOMINE*, 50-51.
- Asih Indartiwi, J. W. (t.thn.). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. 28-31.
- Dewi Sapto Rini, D. J. (2016). Kompetensi Kepribadian Guru BK. *Jurnal Bimbingan Konseling* 5(1).
- Dini, F. (t.thn.). Upaya Guru Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung.

Upaya Guru Bk Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Media Interaktif Dengan Layanan Bimbingan Dan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII Smpn Satap 1 Gedung Meneng Tahun Pelajaran 2023/2024

-
- Diswantika, N. (2019). *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. (R. O. Akbar, Penyunt.) Jambang Cirebon: CV.CONFIDENT (Anggota IKAPI).
- Diswantika, N. (2020). *Pengembangan Bimbingan Konselor*. Kalangan Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Diswantika, N. (2021). *Bimbingan Dan Konseling Kejuruan*.
- Dr. Jahju Hartanti, M. (2022). *Bimbingan Kelompok*. (S. M. Lucky Nindi Riandika M., Penyunt.) UD DUTA SABLON.
- Emilia, D. S. (2021/2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Teknik Brainstorming Dengan Pendekatan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1-11.
- Fatimah Az'Zahra, T. S. (2021). Pengembangan Poster Interaktif Berbasis Android Pada Muatan Ipa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 131-144.
- Hartatik, S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbantu Media Poster Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV SD 2 Bae Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 150-157.
- Haruddin, R. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Negeri 1 Takalar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 821-826.
- Hermawati, S. (2019, September). Pengaruh Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah. *Jurnal Wahana Konseling*, 90-99.
- Hidayati, B. N. (2021). Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Pemokong dengan Menggunakan Model Pembelajaran Number Head Together. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 1-11.
- Mareyke Jessy Tanod, M. (2020). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar*.
- Mareyke Jessy Tanod, M. R. (2020). *Media Bimbingan dan Konseling*. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Mareyke Jessy Tanod, S. d. (2022). *Seminar Masalah BK*. Bandar Lampung, Lampung, Indonesia.
- Mulyati. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Students'Team Achievement Division (STAD). *jurnal agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan*.
- Risbon Sianturi, N. L. (2022). Status Profesi Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Journal of Education Research*, 42-47.
- Siagian, D. T. (2015, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi iInformasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 187-200.

- Silvia Djonnaidi, N. W. (2021). Pengaruh Media Poster Digital Dalam Pembelajaran Daring Masa Pandemi Terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 38-46.
- Sitepu, A. S. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. (Guepedia, Penyunt.) Guepedia The First On-Publisher in Indonesia.
- Sri Murni, S. (2020). *Bimbingan Konseling Pribadi Sosial*. CV.Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Susanto, E. (t.thn.). Penggunaan Media Dalam Proses Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Kreativitas. 13-27.
- Tonta, W. S. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 126-133.
- Zebua, N. (2023). POTENSI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIS GURU PESERTA DIDIK. *Educativo : Jurnal Pendidikan*, 229-234.
- Zulhandayani, F. (2023). Canva Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan dan Poster pada Model Project-Based Learning. *MUKADIMAH : jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 126-131.

