

PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 3 SUSUA

Agusria Ndruru

Guru SMA Negeri 3 Susua

agusriandruru@gmail.com

Abstract

This study is based on the fact that many students still do not have curiosity, students do not have self-confidence, students are not independent in learning, students still do not dare to express their opinions, students do not dare to try something new. This study aims to determine the learning creativity of class XI students of SMA Negeri 3 Susua before being given content mastery services. To determine the learning creativity of class XI students of SMA Negeri 3 Susua after being given content mastery services. To determine the effect of content mastery services on student learning creativity. The type of research is quantitative with a quasi-experimental method. The population of the study was students of SMA Negeri 3 Susua while the sample was class XI of SMA Negeri 3 Susua totaling 28 students. The data of this study were analyzed using normality tests and hypothesis tests using the SPSS (statistical product and service solution) version 20 application. The results of this study are the sig. (2-tailed) value of $0.015 < 0.05$, it is known that $t \text{ count } 2.59601 > t \text{ table } 0.381$. The conclusion is that students have creativity in learning and have self-confidence. Suggestions, 1) for teachers, to be able to develop content mastery services for students' learning creativity in carrying out variations in the learning process. 2) for researchers, this study can add insight and new knowledge about the influence of content mastery services on students' learning creativity in grade XI of SMA Negeri 3 Susua. 3) for further researchers, this study can be an additional reference in conducting relevant research. 4) for Nias Raya University, this study can be a collection in the library as well as a reference for students who want to make relevant research with a wider scope.

Keywords: *Content Mastery Services; Learning Creativity; Students.*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa masih banyak siswa tidak memiliki rasa ingin tahu, siswa tidak memiliki kepercayaan diri, siswa tidak mandiri dalam belajar, siswa masih belum berani mengungkapkan pendapat, siswa belum berani mencoba sesuatu yang baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Susua sebelum diberikan layanan penguasaan konten. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Susua setelah diberikan layanan penguasaan konten. Untuk mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Populasi penelitian adalah siswa SMA Negeri 3 Susua sedangkan sampel penelitian adalah kelas XI SMA Negeri 3 Susua yang berjumlah 28 orang siswa. Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji

normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS (*statistical product and service solution*) versi 20. Hasil penelitian ini adalah nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0,015 < 0.05$, di ketahui $t_{hitung} 2.59601 > t_{tabel} 0,381$. Kesimpulan bahwa siswa memiliki kreativitas dalam belajar serta memiliki kepercayaan diri. Saran, 1) bagi guru, untuk dapat mengembangkan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa dalam melakukan variasi pada proses pembelajaran. 2) bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa siswa kelas XI SMA Negeri 3 Susua. 3) bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam melakukan penelitian yang relevan. 4) bagi Universitas Nias Raya, penelitian ini dapat menjadi koleksi diperpustakaan sekaligus sebagai referensi bagi mahasiswa yang mau menjadikan penelitian yang relevan dengan cakupan yang lebih luas lagi.

Kata Kunci: Layanan Penguasaan Konten; Kreativitas Belajar; Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan 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 demokrasi serta bertanggung jawab. Melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, arus globalisasi semakin hebat sehingga memunculkan persaingan dalam bidang kehidupan, seperti bidang pendidikan, maka untuk menghadapi persaingan tersebut, dibutuhkan sumber daya manusia yang

berkualitas. Salah satu cara yang ditempuh adalah peningkatan mutu pendidikan melalui bimbingan dan konseling terhadap kreativitas. Asfuri (2020:28), kreativitas belajar merupakan kemampuan masing-masing individu untuk bisa menciptakan serta menemukan suatu gagasan baru dengan pemikiran, ide serta model yang berbeda setelah itu dikombinasikan menjadi hal yang inovatif dan bisa dimengerti.

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dari hasil interaksi lingkungan yang memunculkan hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan, salah satunya dalam bimbingan konseling. Dalam pelaksanaan program bimbingan dan konseling di sekolah, karena belajar merupakan salah satu bidang bimbingan yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa agar dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai hal yang berkaitan dengan kegiatan belajar yang membantu siswa mengembangkan diri, sikap dan kebiasaan

belajar yang baik, menguasai pengetahuan dan keterampilan serta menyiapkan melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, karena bimbingan dalam hal menemukan cara belajar yang tepat dalam memilih program studi yang sesuai dan dalam mengatasi kesukaran-kesukaran yang timbul berkaitan dengan tuntutan-tuntutan belajar di suatu instituti pendidikan.

Bimbingan konseling merupakan salah satu komponen sekolah yang mengemban tugas pendidikan. Bimbingan dan konseling merupakan proses bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli secara kontinu agar mereka memperoleh konsep diri dalam memperbaiki tingkah laku ke arah yang lebih baik. Tujuan pemberian layanan bimbingan dan konseling yaitu agar konseli mampu mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan potensi-potensi yang dimiliki secara optimal, bertanggung jawab atas keputusan dan arah hidupnya. Dengan berbagai jenis layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling yang diterangkan di sekolah, layanan yang paling tepat digunakan terlihat dari fenomena yang ada salah satunya adalah layanan penguasaan konten.

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan kebiasaan yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan

masyarakat. Layanan penguasaan konten lebih diarahkan membantu siswa menguasai suatu keterampilan maupun kebiasaan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal penting dari layanan ini adalah adanya perubahan sikap, perilaku, atau kebiasaan pada individu setelah diberikan konten tertentu. Pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara klasikal dengan memberikan beberapa materi yang berkaitan dengan kreativitas belajar kemudian siswa dapat mempraktikkan secara langsung dari materi yang telah diberikan. Oleh karena itu, melalui layanan penguasaan konten hal-hal yang mengganggu dapat melalui berbagai teknik dengan wawasan yang diperluas melalui pembelajaran. Melalui kondisi dan proses pemberian wawasan yang terarah dan luas sehingga usaha belajar siswa dapat dikembangkan.

Melalui pemberian layanan penguasaan konten tersebut siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan belajar yang lebih menarik. Dalam layanan penguasaan konten lebih menekankan pada dikuasainya suatu konten tertentu. Penggunaan layanan ini agar bisa memengaruhi kreativitas siswa dengan diberikan pemahaman, keterampilan-keterampilan melalui materi yang disajikan. Layanan penguasaan konten mempunyai tujuan agar siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan yang baik. Materi yang diangkat melalui

layanan penguasaan konten sendiri merupakan pengenalan dan pengembangan motivasi, sikap dan kebiasaan belajar yang baik. Maka dari itu, dengan pemberian konten sebagai stimulus, siswa dipacu untuk memahami, mempelajari, dan mengembangkan dirinya sesuai dengan isi konten tersebut. Pemberian konten biasanya erat hubungannya dengan pemberian tugas. Dengan konten yang diberikan oleh guru pembimbing secara mendalam akan mendorong pengembangan pikiran, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya dalam sikap lebih efektif, mengembangkan kemampuannya yang diperoleh dari proses belajar mengajar berupa pengetahuan sehingga dapat memberikan gagasan baru dalam belajarnya, mendapatkan wawasan dari layanan tersebut sehingga usaha belajar siswa sangat dibuthkan dalam melaksanakan layanan penguasaan konten. Diharapkan akan pengembangan perasaan, pikiran, wawasan persepsi, kreativitas, keaktifan, dan sikap menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif sehingga kreativitas siswa dapat terwujud dengan baik, dengan demikian diharapkan siswa dapat memiliki inisiatif dalam meningkatkan kreativitas belajar.

Layanan penguasaan konten dipilih karena tujuan dari layanan ini adalah untuk memahami dan mengembangkan sikap dan

kebiasaan yang baik bagi siswa agar mendapatkan keterampilan baru dan memperkuat perilaku yang sudah ada sehingga siswa dapat melatih perilaku yang sudah ada dengan perilaku baru baik di rumah maupun di sekolah. Dalam pelaksanaan diberikan layanan secara klasikal dengan berbagai teknik agar pembelajaran lebih menarik terkait dengan kreativitas belajar, meliputi cara belajar di rumah maupun di sekolah, cara membuat catatan, mengerjakan tugas, jadwal belajar, pengulangan bahan pelajaran. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa melalui layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa dengan memberikan pemahaman tentang kreativitas belajar dan dampak kreativitas belajar melalui pemberian materi-materi layanan penguasaan konten dengan teknik-teknik yang ada, sehingga siswa dapat membentuk sikap dan kebiasaan baru dengan mengembangkan dan melatih sikap dan kebiasaan yang sudah ada agar proses belajar mengajarnya saat berjalan secara efektif.

Afni (2018:117), layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri) ataupun kelompok untuk menguasai kemampuan ataupun kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten

yang di dalamnya fakta dan proses, hukum atau aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait di dalamnya. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya.

Syukur (2019:82), layanan penguasaan konten merupakan salah satu layanan bantuan bimbingan konseling yang diberikan kepada individu (sendiri-sendiri) atau kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Layanan penguasaan konten adalah layanan BK untuk membantu peserta didik secara individu maupun kelompok agar peserta didik dapat menguasai kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.

Suroliwati (2021:73) kreatif berasal dari kata latin "*creare*" yang artinya menghasilkan sesuatu. karakter berasal dari bahasa latin "*character*" yang berarti watak, tabiat, sifat-sifat, kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak, sehingga karakter kreatif bisa diartikan sebagai watak yang dimiliki oleh seseorang individu untuk dapat menghasilkan berbagai gagasan, ide, produk yang original. Asfuri (2020:28) kreativitas belajar siswa merupakan kemampuan masing-masing individu untuk

bisa menciptakan serta menemukan suatu gagasan baru dengan pemikiran, ide serta model yang berbeda setelah itu dikombinasikan menjadi hal yang inovatif dan bisa dimengerti. Asfuri (2020:28) kreativitas belajar merupakan proses yang dilalui individu ditengah-tengah pengalamannya dan menyebabkan individu tersebut untuk memperbaiki dan mengembangkan dirinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 18 Desember 2023 di kelas XI SMA Negeri 3 Susua, diketahui bahwa masih banyak siswa tidak memiliki rasa ingin tahu, siswa tidak memiliki kepercayaan diri, siswa tidak mandiri dalam belajar, siswa masih belum berani mengungkapkan pendapat, siswa belum berani mencoba sesuatu yang baru. Hasil observasi ini juga diperkuat dengan wawancara guru bahwa siswa dalam proses pembelajaran tidak memiliki kreativitas dalam belajar, kreativitas belajar siswa masih rendah, siswa kebanyakan diam ketika diberikan pertanyaan, jangankan menjawab pertanyaan dari guru, memberikan pertanyaan kepada guru pun, siswa merasa malu dan ragu untuk menyampaikan gagasan yang mereka punya. Permasalahan tersebut seharusnya tidak terjadi karena kreativitas belajar pada siswa merupakan salah satu faktor penting dalam suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu,

permasalahan tersebut perlu adanya penanganan agar siswa mampu meningkatkan kreativitas belajar.

Kreativitas belajar siswa masih rendah sehingga membawa dampak menurunnya prestasi belajar siswa. Maka dari itu guru bimbingan konseling dapat membantu dan membimbing siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa agar siswa lebih memahami materi-materi yang telah diberikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung ataupun di luar jam pembelajaran dan agar siswa mampu mengembangkan potensinya secara optimal dengan menggunakan layanan penguasaan konten karena titik poin dari layanan ini adalah perubahan sikap, perilaku atau kebiasaan pada individu setelah diberikan konten tertentu.

Melalui pemberian layanan penguasaan konten tersebut siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan belajar yang lebih menarik. Dalam penguasaan layanan penguasaan konten lebih menekankan pada dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan layanan ini agar bisa mempengaruhi kreativitas belajar dengan diberikan pemahaman melalui materi yang disajikan. Penulis tertarik menggunakan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa, di mana layanan ini menyampaikan informasi dan melatih individu bagaimana ia

menyampaikan pendapat, bagaimana ia mengapresiasi dirinya, bahkan cara ia menyampaikan cara berberpikirnya serta bagaimana ia mengutarakan pendapatnya atau jawabannya di depan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Layanan Penguasaan Konten terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Susua”**.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Susua dengan menggunakan metode eksperimen, yaitu penelitian yang meneliti adanya pengaruh model pembelajaran menggunakan penelitian *quasi eksperimen* yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diteliti dengan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dari kondisi terkendalikan. Asfuri (2020:6) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen yaitu bagaimana penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa, di kelas XI SMA Negeri 3 Susua.

Populasi adalah sekelompok subjek yang akan dikenai generalisasi hasil penelitian atau keseluruhan aspek-aspek yang diteliti dan hendak dijadikan sasaran

pengumpulan data. Hanief (2017:3) Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Jadi, pengertian populasi dalam statistik tidak terbatas pada sekelompok/kumpulan orang-orang, namun mengacu pada seluruh ukuran, hitungan atau kualitas yang menjadi fokus perhatian suatu kajian. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI SMA Negeri 3 Susua. Sampel adalah sebagian dari populasi yang diduga dapat menggambarkan keseluruhan populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar berfungsi dan menggambarkan populasi yang sebenarnya. Jadi, peneliti menetapkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI yang berjumlah 28 orang.

Pengujian instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur angket apakah valid atau tidak. Pengujian instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten terhadap aktivitas belajar dan pelaksanaan instrumen penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 April 2024 sampai 25 April 2024 di SMA Negeri 1 Onolalu dan sebelum dilakukan uji coba instrumen terlebih dahulu telah divalidasi oleh ahli yaitu Bapak Darmawan Harefa, M.Pd. dan Bapak Kaminudin Telaumbanua, S.Pd.,M.M dan untuk menguji kevalidan instrumen penelitian, maka dilakukan pengujian melalui bantuan aplikasi komputer spss versi 20.

Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi komputer dengan bantuan program SPSS (*statistical product and service solution*). Kemudian untuk menghitung nilai korelasi antara data pada masing-masing pernyataan dengan skor total memakai rumus teknik korelasi *produk moment* menurut Sugiyono (2018:14) dengan rumus jika nilai $Asymp > 0,05$ jika nilai $Asymp < 0,05$ maka data tidak tersistribusi normal (Hanief dan Himawanto, 2017:68, sehingga dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Validitas Variabel Penelitian

R_Hitung X	R Tabel 20 N	Ket
0,550	0,444	Valid
0,489	0,444	Valid
0,679	0,444	Valid
0,865	0,444	Valid
0,495	0,444	Valid
0,523	0,444	Valid
0,549	0,444	Valid
0,960	0,444	Valid
0,763	0,444	Valid
0,693	0,444	Valid
0,501	0,444	Valid
0,813	0,444	Valid
0,721	0,444	Valid
0,693	0,444	Valid
0,552	0,444	Valid
0,875	0,444	Valid
0,531	0,444	Valid
0,559	0,444	Valid
0,519	0,444	Valid
0,668	0,444	Valid
0,671	0,444	Valid
0,771	0,444	Valid
0,776	0,444	Valid
0,732	0,444	Valid
0,522	0,444	Valid
0,537	0,444	Valid
0,594	0,444	Valid
0,872	0,444	Valid
0,556	0,444	Valid
0,921	0,444	Valid

Sumber: Peneliti 2024.

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian yang bersumber dari data

perolehan uji coba instrumen dengan dua puluh siswa dengan nilai $0,550 > 0,444$, $0,489 > 0,444$, $0,679 > 0,444$, $0,865 > 0,444$, $495 > 0,444$, $523 > 0,444$, $0,549 > 0,444$, $0,960 > 0,444$, $0,763 > 0,444$, $0,693$, $0,501 > 0,444$, $0,813 > 0,444$, $0,721 > 0,444$, $0,693 > 0,444$, $0,552 > 0,444$, $0,875 > 0,444$, $0,531 > 0,444$, $0,559 > 0,444$, $0,519 > 0,444$, $0,668 > 0,444$, $0,671 > 0,444$, $0,771 > 0,444$, $0,776 > 0,444$, $0,732 > 0,444$, $0,522 > 0,444$, $0,537 > 0,444$, $0,594 > 0,444$, $0,872 > 0,444$, $0,556 > 0,444$, $0,921 > 0,444$ artinya untuk pernyataan mengenai layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa yang terdapat dalam daftar pertanyaan (kusioner) dikatakan valid dengan jumlah 30 item pernyataan anget.

Menurut Sugiyono (2018:35) “reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten, apabila pengukuran dilakukan berulang-ulang. Pengujian reliabilitas ini dilakukan terhadap butir-butir yang valid yang diperoleh melalui uji validitas. SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas. Menurut Sugiyono (2018:35) suatu uji *cronbach's alpha* dengan rumus jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,06$ maka instrumen penelitian reliabel, begitu sebaliknya jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,6$ maka intrumen penelitian tidak reliabel.

Setelah melakukan pengujian validitas, maka langkah selanjutnya dilakukan uji reabilitas. Uji reabilitas dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi spss dan hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2

Uji reabilitas kreativitas belajar

Reabilitas Statistik	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.373	30

Sumber: Peneliti 2024.

Hasil pengolahan data uji coba yang bersumber dari angket yang telah dibagikan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Onolalu sebanyak dua puluh responden bahwa hasil uji reabilitas diketahui nilai *cronbach's alpha* $0.373 > 0,06$, sehingga peneliti menyimpulkan hasil data dalam butir angket untuk layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa dinyatakan reliabel.

Kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah Angket (kuesioner) merupakan suatu pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pernyataan tersebut. Palupi dan Purnomo (2023:153) angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan penggunaan. Penulis menyebarkan angket penelitian kepada responden seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 3 Susua tentang angket layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini pada tanggal 02 Mei 2024 sampai tanggal 03 Juni 2024 yang dilaksanakan di kelas XI SMA 3 Susua dan sebelum melaksanakan penelitian ini, terlebih dahulu peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian yang diuji cobakan terlebih dulu di kelas XI SMA Negeri 1 Onolalu. Tujuannya untuk mengetahui angket yang akan digunakan nanti layak atau tidak pada saat penelitian. Selanjutnya melakukan penelitian dan terlebih dulu peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di kelas XI SMA Negeri 3 Susua dan kegiatan penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran guru bimbingan dan konseling yang bertujuan agar tidak mengganggu mata pelajaran yang lain. Jumlah pernyataan angket penelitian yang diberikan kepada siswa sebanyak 30 item baik sebelum pembelajaran dimulai maupun setelah pembelajaran selesai.

Pemberian angket penelitian kepada siswa tersebut bertujuan untuk mengetahui layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar di kelas XI SMA Negeri 3 Susua. Pengumpulan data penelitian ini, peneliti menggunakan satu kelas saja. Pengumpulan data penelitian ini sebelumnya, peneliti memberikan layanan penguasaan konten, terlebih dahulu peneliti mengedarkan angket kepada siswa untuk mengukur layanan penguasaan konten setiap siswa pada awal. Kemudian peneliti memberikan petunjuk pengisian identitas diri dan cara menjawab angket layanan penguasaan konten, sesuai dengan kenyataan yang terjadi dan yang dirasakan.

Selama pengisian angket, peneliti mengarahkan siswa untuk mengisi lembar angket layanan penguasaan konten berdasarkan keadaan siswa yang sebenarnya. Angket layanan penguasaan konten dikumpulkan kembali untuk diolah menggunakan teknik analisis data dengan pengujian hipotesis statistik parametrik T.

Hasil angket yang diperoleh dari siswa kelas XI SMA Negeri 3 Susua dan hasil angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3

Klasifikasi penilaian angket *pretest*

No	Responden	Skor	Kriteria
1	R1	60	Cukup
2	R2	60	Cukup
3	R3	60	Cukup
4	R4	65	Cukup
5	R5	75	Cukup
6	R6	78	Tinggi
7	R7	70	Cukup
8	R8	65	Cukup
9	R9	70	Cukup
10	R10	78	Tinggi
11	R11	65	Cukup
12	R12	68	Tinggi
13	R13	65	Cukup
14	R14	79	Tinggi
15	R15	80	Tinggi
16	R16	60	Cukup
17	R17	78	Tinggi
18	R18	80	Tinggi
19	R19	75	Tinggi
20	R20	85	Tinggi
21	R21	70	Cukup
22	R22	88	Tinggi
23	R23	65	Cukup
24	R24	75	Cukup
25	R25	78	Tinggi
26	R26	70	Cukup
27	R27	65	Cukup
28	R28	70	Cukup
Skor total		1997	Cukup
Nilai rata-rata		71.54545	

Sumber: Peneliti 2024.

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai angket tertinggi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional 88 dan nilai angket terendah 60. Siswa dengan kriteria tinggi 11 orang siswa, siswa dengan nilai kriteria cukup 14 orang siswa, dengan nilai rata-rata keseluruhan angket 71 dan jumlah siswa sebanyak 28 orang dengan kriteria cukup, maka hasil angket penelitian kreativitas belajar siswa dari 28 orang yang mengikuti layanan penguasaan konten masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Tabel 4

Klasifikasi penilaian angket *posttest*

No	Responden	Skor	Kriteria
1	R1	87	Tinggi
2	R2	82	Tinggi
3	R3	76	Tinggi
4	R4	91	Tinggi
5	R5	82	Tinggi
6	R6	78	Tinggi
7	R7	97	Tinggi
8	R8	89	Tinggi
9	R9	92	Tinggi
10	R10	65	Cukup
11	R11	90	Tinggi
12	R12	60	Cukup
13	R13	94	Tinggi
14	R14	91	Tinggi
15	R15	80	Tinggi
16	R16	79	Tinggi
17	R17	80	Tinggi
18	R18	79	Tinggi
19	R19	75	Cukup
20	R20	85	Tinggi
21	R21	65	Cukup
22	R22	78	Tinggi
23	R23	95	Tinggi
24	R24	65	Cukup
25	R25	78	Tinggi
26	R26	88	Tinggi
27	R27	60	Cukup
28	R28	91	Tinggi
Rata- Rata		81.14286	Tinggi
Skor Total		2272	

Sumber: Peneliti 2024.

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai angket tertinggi dengan menggunakan layanan penguasaan konten 97 dan nilai angket terendah 60. siswa dengan nilai kriteria cukup 6 orang siswa, siswa dengan nilai kriteria tinggi 22 orang siswa, dengan nilai rata-rata keseluruhan angket 97 dan jumlah siswa sebanyak 28 orang dengan kriteria tinggi, maka peneliti menyimpulkan siswa sebanyak 28 orang memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Pembahasan

Layanan penguasaan konten adalah membantu individu menguasai aspek-aspek konten tertentu dan dengan penguasaan konten individu diharapkan memenuhi kebutuhannya serta dapat mengatasi masalah-masalah yang dialaminya. Azam (2016:126), layanan penguasaan konten adalah suatu layanan bantuan kepada individu / siswa baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari merupakan satu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum, dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan.

Berdasarkan hasil penelitian untuk *posttest* di ketahui nilai t_{hitung} sebesar 2.59601 dan nilai df (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan adalah sebesar 27. Nilai sig.(2-tailed) atau nilai signifikasn dengan uji dua sisi adalah sebesar 0,015. Berdasarkan one-sampel test diatas diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0,015 < 0.05$, di ketahui $t_{hitung} 2.59601 > t_{tabel} 0,381$ maka dapat

disimpulkan bahwa data berdistribusi normal sehingga siswa memiliki kreativitas dalam belajar. Dimana hasil angket belajar siswa tergolong cukup melalui pada kelas kontrol yang menunjukkan bahwa siswa belum maksimal melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan layanan penguasaan konten dan belum berani mengungkapkan pendapat. Selain siswa sebagai pendengar dari penjelasan guru tanpa diberikan kesempatan untuk bertanya, dimana siswa yang memahami materi yang sedang dibahas akan mengungkapkan pendapat. Adapun siswa yang tergantung pada kepada temannya sehingga pembelajaran selalu monoton dan hasil belajar menjadi kurang memuaskan dimana ketuntasan belajar siswa masih banyak di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Asfuri (2020:28) kreativitas belajar merupakan proses yang dilalui individu ditengah-tengah pengalamannya dan menyebabkan individu tersebut untuk memperbaiki dan mengembangkan dirinya.. kreativitas belajar merupakan suatu yang merangsang siswa secara mandiri untuk melatih proses berpikir dalam rangka menemukan jawaban permasalahan yang di utarakan . Siswa dituntut untuk aktif menyelidiki dan mencari tahu melalui proses berpikir dengan tanya jawab melalui layanan penguasaan konten. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengantarkan siswa pada permasalahan melalui pertanyaan (Sanjaya, 2011:151). Hurit (2015:9) menyatakan, bahwa suatu pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif bila diselenggarakan

melalui pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi. Hal ini dikarenakan pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seseorang berpikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara- cara mengolah informasi.

Dalam mendapatkan data penelitian ini, peneliti memberikan angket kepada siswa tentang kreativitas belajar kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap layanan penguasaan konten yang akan dibahas. Hasil angket kreativitas belajar siswa terhadap layanan penguasaan konten pada kelas eksperimen dengan kriteria tinggi. Dimana adanya kerjasama siswa yang satu dengan yang lain, siswa menawarkan ide selama proses pembelajaran, Menciptakan tingkah laku dan sikap kepercayaan dalam diri sendiri siswa, belajar terasa menyenangkan, adanya motivasi dari dalam, adanya kebebasan dalam proses pembelajaran,

Bimbingan konseling merupakan salah satu komponen sekolah yang mengembangkan tugas pendidikan. Bimbingan dan konseling merupakan proses bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli secara kontinu agar mereka memperoleh konsep diri dalam memperbaiki tingkah laku ke arah yang lebih baik. Tujuan pemberian layanan bimbingan dan konseling yaitu agar konseli mampu mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan potensi-potensi yang dimiliki secara optimal, bertanggung jawab atas keputusan dan arah hidupnya. Dengan berbagai jenis layanan yang ada dalam

bimbingan dan konseling yang diterapkan di sekolah, layanan yang paling tepat digunakan terlihat dari fenomena yang ada salah satunya adalah layanan penguasaan konten.

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan kebiasaan yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Layanan penguasaan konten lebih diarahkan membantu siswa menguasai suatu keterampilan maupun kebiasaan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal penting dari layanan ini adalah adanya perubahan sikap, perilaku, atau kebiasaan pada individu setelah diberikan konten tertentu. Pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara klasikal dengan memberikan beberapa materi yang berkaitan dengan kreativitas belajar kemudian siswa dapat mempraktikkan secara langsung dari materi yang telah diberikan. Oleh karena itu, melalui layanan penguasaan konten hal-hal yang mengganggu dapat melalui berbagai teknik dengan wawasan yang diperluas melalui pembelajaran. Melalui kondisi dan proses pemberian wawasan yang terarah dan luas sehingga usaha belajar siswa dapat dikembangkan.

Melalui pemberian layanan penguasaan konten tersebut siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan belajar yang lebih menarik. Dalam layanan penguasaan konten lebih menekankan pada dikuasainya suatu konten tertentu. Penggunaan layanan ini agar bisa memengaruhi kreativitas siswa

dengan diberikan pemahaman, keterampilan-keterampilan melalui materi yang disajikan. Layanan penguasaan konten mempunyai tujuan agar siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan yang baik. Materi yang diangkat melalui layanan penguasaan konten sendiri merupakan pengenalan dan pengembangan motivasi, sikap dan kebiasaan belajar yang baik. Maka dari itu, dengan pemberian konten sebagai stimulus, siswa dipacu untuk memahami, mempelajari, dan mengembangkan dirinya sesuai dengan isi konten tersebut. Pemberian konten biasanya erat hubungannya dengan pemberian tugas. Dengan konten yang diberikan oleh guru pembimbing secara mendalam akan mendorong pengembangan pikiran, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya dalam sikap yang lebih efektif, mengembangkan kemampuannya yang diperoleh dari proses belajar mengajar berupa pengetahuan sehingga dapat memberikan gagasan baru dalam belajarnya, mendapatkan wawasan dari layanan tersebut sehingga usaha belajar siswa sangat dibutuhkan dalam melaksanakan layanan penguasaan konten. Diharapkan akan pengembangan perasaan, pikiran, wawasan persepsi, kreativitas, keaktifan, dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif sehingga kreativitas siswa dapat terwujud dengan baik, dengan demikian diharapkan siswa dapat memiliki inisiatif dalam meningkatkan kreativitas belajar.

Layanan penguasaan konten dipilih karena tujuan dari layanan ini adalah untuk memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan yang baik bagi siswa agar mendapatkan keterampilan baru dan memperkuat perilaku yang sudah ada sehingga siswa dapat melatih perilaku yang sudah ada dengan perilaku baru baik di rumah maupun di sekolah. Dalam pelaksanaan diberikan layanan secara klasikal dengan berbagai teknik agar pembelajaran lebih menarik terkait dengan kreativitas belajar, meliputi cara belajar di rumah maupun di sekolah, cara membuat catatan, mengerjakan tugas, jadwal belajar, pengulangan bahan pelajaran. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa melalui layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa dengan memberikan pemahaman tentang kreativitas belajar dan dampak kreativitas belajar melalui pemberian materi-materi layanan penguasaan konten dengan teknik-teknik yang ada, sehingga siswa dapat membentuk sikap dan kebiasaan baru dengan mengembangkan dan melatih sikap dan kebiasaan yang sudah ada agar proses belajar mengajarnya saat berjalan secara efektif.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pengaruh layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Susua yang diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil angket kreativitas belajar siswa tergolong kriteria tinggi sebab, selama pemberian layanan penguasaan konten ini, adanya kerjasama siswa yang satu dengan yang lain, siswa dapat menawarkan ide selama proses pembelajaran, menciptakan tingkah laku dan sikap kepercayaan dalam diri sendiri siswa, belajar terasa menyenangkan, adanya keterampilan berpikir kritis siswa, dalam diri siswa dan adanya kebebasan dalam proses pembelajaran.
2. Dalam layanan penguasaan konten lebih menekankan dikuasainya suatu konten agar bisa memengaruhi kreativitas siswa dengan diberikan pemahaman, keterampilan-keterampilan melalui materi yang disajikan dan mempunyai tujuan agar siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan yang baik.

Sebagai tindak lanjut dari hasil kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, untuk dapat mengembangkan layanan penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa dalam melakukan variasi pada proses pembelajaran.
2. Bagi guru bimbingan konseling, penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman untuk mengukur keberhasilan serta dapat mengetahui kecemasan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang pengaruh layanan

penguasaan konten terhadap kreativitas belajar siswa siswa kelas XI SMA Negeri 3 Susua.

4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam melakukan penelitian yang relevan.
5. Bagi Universitas Nias Raya, penelitian ini dapat menjadi koleksi diperpustakaan sekaligus sebagai referensi bagi mahasiswa yang mau menjadikan penelitian yang relevan dengan cakupan yang lebih luas lagi.

E. Daftar Pustaka

- Afni, Wirianti, Winna, Pristi, Suhendo, Lukitoyo, Najuah. 2018. *Modul elektronik: prosedur penyusunan dan aplikasinya..* Yogyakarta. Yayasan Kita Menulis.
- Aprilman Zebua, Sri Florina L Zagoto, Kaminudin Telaumbanua (2021). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Masalah Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Viii Smp Negeri 2 Toma Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling. Vol 1 No 2*
- Asfuri, Blasius. 2020. *Kegiatan Pembelajaran.* Jakarta: Sagung Seto.
- Azam, Bafadal, Ibrahim. 2016. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Bestari Laia, Bonifasi Daeli . (2022). Hubungan Kematangan Emosional Dengan Penyesuaian Diri Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Faomasi Kecamatan Lahomi Kabupaten Nias Barat. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling. Vol 2 No 2*
- Hanief dan Himawanto. 2017. *Statistik Pendidikan.* Yogyakarta. Deepublish.
- Harefa, D., Forilina Laia, Vira Febrian Lombu, Evan Drani Buulolo, Alena Zebua, Ofirna Andini Sarumaha, Agus Farin, Elvita Janratna Sari Dakhi, Vinxen Sians Zihono, Nariami Wau, Flora Melfin Sriyanti Duha, Statis Panca Putri Laiya, Lena, Nimarwati Laia, Martina Ndruru, Angelin Febrianis Fau, Adaria Hulu, Yulinus Halawa, Desrinawati Nehe, Jesika Bago, Odisman Buulolo, Sofiana Faana, Herlis Juwita Ndruru, Desiputri Hayati Giawa, Alexander Frisman Giawa, & Anita Zagoto. (2024). *BIMBINGAN BELAJAR MATEMATIKA TINGKAT SD. HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 30-38. <https://doi.org/10.57094/haga.v3i1.1933>
- Hurit, Uron, Roberta, Ahmal, Majiatun, Tasdin, Tahrim, Suwarto, Uswatun, Chasanah. 2015. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung-Jawa Barat : Media Sains Indonesia.
- Jidarahati Gaho, Kaminudin Telaumbanua, Bestari Laia. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. Vol 1 No 2 *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*

<https://doi.org/10.57094/Jubikon.V1i2.348>

Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling. Vol 2 No 2

Kaminudin Telaumbanua, Abraham Laia, Yonatan Putra Ndruru, Sonitema Gulo, Baziduhu Ndruru, Siapatau Wau, Murulina Zebua, Rut Trinitatis Waoma, Munida Giawa, Jornius Hulu, Resta Soraya Gaurifa, Rimi Rosalia Dachi, Fenti Rantiana Halawa, Noviana Lase, & Kalfinus Waruwu. (2024). BIMBINGAN KONSELING BELAJAR . *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 8-16. <https://doi.org/10.57094/haga.v3i1.1900>

Kaminudin Telaumbanua. (2022). Interest In Learning With Students' Learning Creativity *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling. Vol 2 No 2*

Palupi & Parnomo. 2023. *Belajar dan Pembelajaran Abad 2* : Yogyakarta : Deepublish.

Sanjaya, Hasn, Citra. 2011. *Perangkat Pembelajaran Sains SMP Berorientasi Pendidikan Berkarakter Dengan Model Kooperatif Pada Materi Sentivitas Indera Peraba*. Proceedings of the 4th International Conference On Teacher Eduacation : Join Conference Upi & Upsi Bandung.

Setiawati, Mulyasa, E. 2014. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sitimina Laia, Sri Florina L. Zagoto .(2022). Hubungan Kondisi Lingkungan Sekolah Dengan Aktivitas Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Onolalu.