UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MELALUI TEKNIK SOSIODRAMA PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 7 PONTIANAK 2020/2021

SKRIPSI

OLEH
KURNIA AMELIA PUTRI
F1141161002

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2021

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 7 PONTIANAK TAHUN AJARAN 2020/2021

KURNIA AMELIA PUTRI
F1141161002

Disetujui,

Pembimbing 1

Prof. Dr. H. M. Asrori, M. Pd
NIP. 196105271985031002

Pembimbing II

Dra. Yuline, M. Pd
NIP. 196103291986112001

Disahkan,
Dekan,

Prof. Dr. H. Martono, M. Pd
NIP. 196803161994031014

Lulus Tanggal : 6 Juli 2021

Dipindai dengan CamScanner

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 7 PONTIANAK TAHUN AJARAN 2020/2021

KURNIA AMELIA PUTRI
F1141161002

Disetujui,

Pembimbing 1

Prof. Dr. H. M. Asrori, M. Pd
NIP. 196105271985031008

Pembimbing II

Dra. Yuline, M. Pd
NIP. 196103291986112001

Penguji 1

Dr. Luhur Wicaksono, M. Pd
NIP. 196004291987031003

Penguji II

Dr. Indri Astuti, M. Pd
NIP. 195809221986022001

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dra. Yuline, M. Pd
NIP. 196103291986112001

Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kurnia Amelia Putri

NIM : F1141161002

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Bimbingan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan,

MOTTO

Ubahlah hidupmu mulai hari ini.

Jangan bertaruh di masa depan nanti,

Bertindaklah sekarang tanpa harus menunda-nunda lagi

PERSEMBAHAN

Bismillahirahmanirrahim,

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas

Berkat Rahmat-nya serta hidayah-nya yang telah memberikan

Kesabaran dan bersyukur untukku dalam menyelesaikan skripsi ini

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. **Orangtua saya yang bernama Agus Darwin dan Ibu saya yang bernama Yulita yang sangat saya cintai dan saya banggakan serta merekalah yang selalu memberikan saya semangat untuk menyelesaikan skripsi saya.**
2. **Terimakasih buat dosen-dosen yang saya banggakan terutama untuk pembimbing yang sudah baik dan tidak pernah lelah dan sabar untuk memberikan masukkan serta bimbingan dan arahan kepada saya.**
3. **Terimakasih buat guru-guru Bimbingan Konseling SMA Negeri 7 Pontianak yaitu Bunda Hesti,Bu Marsih,Bu Dina,dan Pak Ali yang selalu memberikan saya semangat hingga skripsi saya selesai.**
4. **Terimakasih buat sahabat saya Imam Eka Aprianto, Mariati,Shella Arliandita dan pacar saya , Mawan yg sudah mensupport saya hingga saat ini.**
5. **Terimakasih buat keluarga dan teman-teman satu angkatan yang telah menyemangati saya selama kuliah hingga selesai.**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Teknik Sosiodrama Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 7 Pontianak" dapat diselesaikan.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat yang harus dipenuhi untuk meraih gelar sarjana pada program Strata-1 di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

Pada kesempatan yang berharga ini peneliti sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah mendukung proses penulisan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat.

1. Prof. Dr. H. M. Asrori, M.Pd selaku Pembimbing Utama dan selaku Dosen PA, yang senantiasa membimbing dan memberi saran serta memberi semangat untuk cepat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dra. Yuline, M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Tanjungpura Pontianak sekeligus sebegai dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Luhur Wicaksono, M.Pd selaku Penguji Petama saya yang telah banyak memberikan masukan terkait kesempurnaan penulisan skripsi saya.
4. Dr. Indri Astuti, M.Pd selaku Penguji Kedua saya yang memberikan kritikan dan masukannya untuk perbaikan skripsi saya.
5. Prof. Dr. H. Martono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan fasilitas dan izin sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan lancar.

6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan banyak ilmu dan wawasan serta pengetahuan yang lebih luas.
7. Kepala Sekolah SMA Negeri 7 Pontianak beserta seluruh dewan Guru dan jajaran staffnya yang telah membantu dan memberikan sarana prasarana dalam penelitian sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
8. Guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 7 Pontianak yang telah berkenan untuk membantu dalam proses penelitian.
9. Para peserta didik yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
10. Kedua orangtua saya yaitu Bapak Agus Darwin dan Ibu Yulita yang selalu mendoa'kan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
11. Teman-teman seperjuangan saya yang telah memberikan masukan dan dukungan juga saya ucapkan terimakasih atas perhatiannya selama ini

Akhir kata penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan berguna dalam penulisan skripsi ini

Pontianak, 6 Juli 2021

Penulis

Kurnia Amelia Putri
NIM F114161002

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
MOTTO HIDUP v
LEMBAR PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI ix
DAFTAR BAGAN xii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GRAFIK xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
ABSTRAK xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
E. Ruang Lingkup Penelitian 6
1. Fokus Penelitian 6
2. Definisi Operasional 7
BAB II KAJIAN TEORI 9
A. Kreativitas Belajar 9

1. Pengertian Kreativitas 9
2. Pengertian Belajar 10
3. Pengertian Kreativitas Belajar 11
4. Ciri-Ciri Kreativitas Belajar 13
5. Faktor Pendukung Perkembangan Kreativitas Belajar 14
6. Indikator Kreativitas Belajar 15

B. Teknik Sosiodrama 15
1. Pengertian Teknik Sosiodrama 15
2. Kelebihan Teknik Sosiodrama 17
3. Kelemahan Teknik Sosiodrama 18
4. Manfaat Teknik Sosiodrama 18
5. Jenis-Jenis Teknik Sosiodrama 19
6. Prosedur Pelaksanaan Teknik Sosiodrama 19

C. Bimbingan Kelompok 20
1. Pengertian Bimbingan Kelompok 20
2. Tujuan Bimbingan Kelompok 22
3. Asas Bimbingan Kelompok 23
4. Tahapan Bimbingan Kelompok 24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 33

A. Metode dan Bentuk Penelitian 33
1. Metode Penelitian 33
2. Bentuk Penelitian 33

B. Setting Penelitian 34
1. Tempat Penelitian 34
2. Waktu Penelitian 34

3. Populasi dan Sampel 35
4. Indikator Keberhasilan 35
C. Alat Pengumpul Data 36
1. Angket 36
2. Observasi 36
3. Wawancara 36
D. Prosedur Penelitian 36
1. Rencana Tindakan 39
2. Pelaksanaan 40
3. Pengamatan 54
4. Refleksi 54
E. Teknik Analisis Data 54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 56
A. Persiapan Penelitian 56
1. Menyusun Instrumen Penelitan 56
2. Mengurus Surat Izin Penelitian 61
B. Pelaksanaan Penelitian 62
1. Pelaksanaan Pra-Riset 62
2. Hasil Penelitian 70
3. Hasil Gambaran Perkembangan Kreativitas Belajar Sebelum Diberikan Tindakan 70
4. Perencanaan Penggunaan Teknik Sosiodrama 70
5. Pelaksanaan Penggunaan Teknik Sosiodrama 71
6. Peningkatan Kreativitas Belajar Setelah Diberikan Tindakan 107
C. Pembahasan Hasil Penelitian 114

BAB V PENUTUP.....116

A. Kesimpulan 116

B. Saran 117

DAFTAR PUSTAKA 118

DAFTAR BAGAN

Bagan: Halaman

3.1 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Suryadi 26

3.2 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Asrori.....28

DAFTAR TABEL

Tabel: Halaman

3.3 : Tabel Tolak Ukur Kategori Kualitas Persentase 43

4.1 : Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Belajar 57

4.2 : Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Belajar 60

4.3 : Tolok Ukur Kreativitas Belajar 64

4.4 : Persentase Aspek Kreativitas Belajar Kelas X IPA 65

4.5 : Persentase Kreativitas Belajar Subjek Penelitian Sebelum Diberikan Tindakan 67

4.6 : Tingkat Kreativitas Belajar Sebelum Diberikan Tindakan 69

4.7 : Hasil Penilaian Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Siklus Pertama Pertemuan Pertama 73

4.8 : Hasil Pelaksanaan Teknik Sosiodrama Siklus Pertama Pertemuan Pertama 74

4.9 : Hasil Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siklus Pertama Pertemuan Pertama 79

4.10 : Hasil Penilaian Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosidrama Siklus Pertama Pertemuan Kedua 82

4.11 : Hasil Pelaksanaan Teknik Sosiodrama Siklus Pertama Pertemuan Kedua 83

4.12 : Hasil Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siklus Pertama Pertemuan Kedua 88

4.13 : Hasil Penilaian Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Siklus Kedua Pertemuan Pertama 91

4.14 : Hasil Pelaksanaan Teknik Sosiodrama Siklus Kedua
Pertemuan Pertama 92
4.15 : Hasil Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siklus Kedua
Pertemuan Pertama 97
4.16 : Hasil Penilaian Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok
Dengan Teknik Sosiodrama Siklus Kedua Pertemuan Kedua 99
4.17 : Hasil Pelaksanaan Teknik Sosiodrama Siklus Kedua Pertemuan
Kedua 100
4.18 : Hasil Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siklus Kedua Pertemuan
Kedua 105
4.19 : Tingkat Kreativitas Belajar Subjek Penelitian Setelah Diberikan
Tindakan 107
4.20 : Tingkat Kreativitas Belajar Subjek Kasus Penelitian Setelah Diberikan
Tindakan 109
4.21 : Test of Normality 112
4.22 : Paired Sample Statistics 113
4.23 : Paired Sample Correlations 113
4.24 : Paired Sample Test 113

DAFTAR GRAFIK

Grafik: Halaman

4.1 : Persentase Aspek Kreativitas Belajar Kelas X IPA 1 66

4.2 : Persentas Tingkat Kreativitas Belajar Sebelum Diberikan Tindakan 68

4.3 : Persentase Kreativitas Belajar Subjek Penelitian Sebelum Diberikan Tindakan 69

4.4 : Hasil Observasi Kreativitas Belajar Pertemuan 1 Siklus 1.....79

4.5 : Hasil Observasi Kreativitas Belajar Pertemuan 2 Siklus 1.....88

4.6 : Hasil Observasi Kreativitas Belajar Pertemuan 1 Siklus 2.....98

4.7 : Hasil Observasi Kreativitas Belajar Pertemuan 2 Siklus 2..... 106

4.8 : Persentase Tingkat Kreativitas Belajar Setelah Diberikan Tindakan..... 108

4.9 : Persentase Kreativitas Belajar Setelah Diberikan Tindakan 109

4.10 : Persentase Perbandingan Tingkat Setiap Aspek Kreativitas Belajar Sebelum dan Sesudah Diberikan Tindakan 110

4.11 : Persentase Perbandingan Tingkat Kreativitas Belajar Sebelum dan Sesudah Diberikan Tindakan..... 111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Kisi-kisi Angket Kreativitas Belajar 119
2. Angket Kreativitas Belajar 121
3. Bobot Item Kreativitas Belajar 124
4. Nilai Produt Moment 125
5. Tabulasi Angket Kreativitas Belajar 127
6. Nama Peserta Didik yang Mengikuti Teknik Sosiodrama 128
7. RPL Teknik Sosiodrama Pertemuan 1 Siklus 1 129
8. RPL Teknik Sosiodrama Pertemuan 2 Siklus 1 134
9. RPL Teknik Sosiodrama Pertemuan 1 Siklus 2 140
10. RPL Teknik Sosiodrama Pertemuan 2 Siklus 1 145
11. Pedoman Observasi 150
12. Instrumen Wawancara 152
13. Tabulasi Angket Sebelum Penelitian 153
14. Tabulasi Angket Setelah Penelitian 153
15. Penilaian Layanan Bimbingan Kelompok Pertemuan 1 Siklus 1 154
16. Penilaian Layanan Bimbingan Kelompok Pertemuan 2 Siklus 1 158
17. Penilaian Layanan Bimbingan Kelompok Pertemuan 1 Siklus 2 162
18. Penilaian Layanan Bimbingan Kelompok Pertemuan 2 Siklus 2 166
19. Hasil Observasi Pertemuan 1 Siklus 1 170
20. Hasil Observasi Pertemuan 2 Siklus 1 171
21. Hasil Observasi Pertemuan 1 Siklus 2 172
22. Hasil Observasi Pertemuan 2 Siklus 2 173

23. Hasil Wawancara Pertemuan1 Siklus 1 174
24. Hasil Wawancara Pertemuan 2 Siklus 1 175
25. Hasil Wawancara Pertemuan 1 Siklus 2 176
26. Hasil Wawancara Pertemuan 2 Siklus 2 177
27. Surat Pra Riset Dari FKIP 178
28. Surat Bantuan Riset Dari FKIP 179
29. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan 180
30. Dokumentasi Penelitian 181

ABSTRAK

Kurnia Amelia Putri, 2020. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Teknik Sosiodrama pada Kelas X SMA Negeri 7 Pontianak.* Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. (1) Prof. Dr. H. M. Asrori, M. Pd, (2) Dra. Yuline, M. Pd.

Kreativitas belajar sangatlah penting dalam perkembangan peserta didik karena kreativitas digambarkan sebagai kemampuan untuk menciptakan ide dan memecahkan masalah maka peserta didik akan menemukan ide-ide baru untuk perkembangan kognitif nya. Kreativitas belajar juga digambarkan kemampuan memecahkan masalah karena peserta didik dilatih untuk berfikir dalam mencapai tujuannya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui lebih mendalam tentang teknik sosiodrama untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak.

Masalah umum dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah peningkatan kreativitas belajar peserta didik dengan teknik sosiodrama pada kelas X SMA Negeri 7 Pontianak tahun 2020?"

Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dalam konteks bimbingan dan konseling menjadi PTBK. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 36 dengan sampel 6 peserta didik. Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket, observasi dan wawancara.

Berdasarkan hasil analisis data teknik sosiodrama untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak sebelum diberikan teknik sosiodrama 53% dengan kategori sedang dan setelah diberikan teknik sosiodrama adalah 86% dengan kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa teknik sosiodrama untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak sudah baik. Saran (1) Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat meningkatkan proses pelaksanaan Teknik Sosiodrama dengan cara melaksanakan Teknik Sosiodrama dua atau tiga kali dalam satu semester. (2) Bagi peserta didik diharapkan mampu lebih aktif (3) Bagi peneliti diharapkan lebih bisa membuat peserta didik mendalami peran yang dimainkan oleh peserta didik yang mengikuti kegiatan Teknik Sosiodrama.

Kata Kunci : Teknik Sosiodrama, Kreativitas Belajar

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk menjadi seorang guru perlu memahami perkembangan peserta didik. Perkembangan peserta didik yaitu perkembangan fisik,perkembangan sosioemosional dan perkembangan kognitif. Perkembangan fisik dan perkembangan sosioemosional memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif dapat terasah dengan baik melalui pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa"Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan. Suwarma, (dalam Uno, 2015:220) menyatakan :

> Tujuan pendidikan di sekolah harus mampu mendukung kompetensi tamatan sekolah, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan untuk mendekatkan dirinya dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan kebutuhan daerah. Sementara ini, kondisi pendidikan di negara kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar

Oleh karena itu guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantuk proses perkembangan anak. Penyampaian materi ketika proses pembelajaran merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan anak.

Carlson (2008:4) mengemukakan tentang kreativitas sebagai: "*a new idea brought to fruition by unique listener*" Artinya yaitu ide baru yang dibuahkan oleh pendengar. Selanjutnya dikemukakan juga oleh Carlson (2008:4), bahwa: "*Creativity has alson been described as the ability to create ideas and solve problem*". Artinya kreativitas juga telah digambarkan sebagai kemampuan untuk menciptakan ide dan memecahkan masalah.

Banyak cara dalam mengembangkan kreatifitas belajar siswa. Salah satunya yaitu dengan bimbingan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok terdapat teknik sosiodrama yang dipandang tepat dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan kreativitas belajar. Teknik sosiodrama sebagai media dalam upaya membimbing individu yang memerlukan dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dengan teknik sosiodrama peserta didik dapat saling berinteraksi antar anggota kelompok dengan berbagai pengalaman.

Selain untuk membantu memecahkan permasalahan secara bersama, dalam kegiatan bimbingan kelompok ini mereka juga bisa berlatih cara meningkatkan kreativitas belajar. Mereka juga dapat berlatih mengungkapkan maksud dan keinginan mereka, serta memodifikasi tingkah laku mereka sampai

orang lain mempersepsikannya sebagaimana yang mereka maksud. Teknik sosiodrama merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok. Proses bimbingan kelompok yang menggunakan teknik sosiodrama cenderung obyeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan bimbingan kelompok yang bersifat pura-pura.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran berrujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal tersebut sependapat dengan pendapat Uno (2016:26) bahwa: "Proses sosiodrama dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara".

Berdasarkan hasil studi pendahuluan selama praktek pengalaman lapangan yang dilakukan di SMA Negeri 7 Pontianak ditemukan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memiliki kreativitas dalam belajar. Gejala-gejala yang tampak di antaranya banyak peserta didik yang sering merasa malas belajar, peserta didik kurang dapat menerapkan cara belajar yang baik sehingga mereka tidak fokus, dan peserta didik masih terbawa dengan cara belajar mereka ketika SMP, catatan pelajaran kurang lengkap dan kurang teratur, peserta didik sulit mengerti isi buku pelajaran yang dibaca dan ketika guru menjelaskan materi pelajaran mereka kurang memiliki keseriusan dalam belajar. Hal tersebut didukung dengan informasi yang diberikan oleh guru Bimbingan Konseling

dan guru mata pelajaran bahwa ketika peserta didik menerima pelajaran, mereka cenderung pasif. Mereka lebih sering bertanya pada temannya daripada bertanya atau menanggapi penjelasan dari guru.

Gejala-gejala tersebut menggambarkan bahwa kreativitas belajar peserta didik belum terlihat, karena adanya perilaku peserta didik yang kurang bisa mengembangkan cara belajar dan memanfaatkan waktu dengan baik oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik menggunakan teknik sosiodrama.

B. Rumusan Masalah

1. Masalah Umum

Bagaimanakah peningkatan kreativitas belajar peserta didik dengan teknik sosiodrama pada kelas X SMA Negeri 7 Pontianak?

2. Masalah Khusus

a. Bagaimanakah kreativitas belajar peserta didik sebelum diberikan teknik sosiodrama pada peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak?

b. Bagaimanakah perencanaan penggunaan teknik sosiodrama pada peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak?

c. Bagaimanakah pelaksanaan penggunaan teknik sosiodrama pada peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak?

d. Bagaimanakah peningkatan kreativitas belajar peserta didik setelah diberikan teknik sosiodrama pada peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan kejelasan serta mendeskripsikan tentang teknik sosiodrama untuk meningkatkan kreativitas belajar pada peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan kejelasan serta mendeskripsikan tentang :

a. Perencanaan teknik sosiodrama untuk meningkatkan kreativitas belajar pada peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak
b. Pelaksanaan teknik sodiodrama untuk meningkatkan kreativitas belajar pada peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Pontianak
c. Peningkatan kreativitas belajar peserta didik setelah diberikan teknik sosiodrama pada peserta didik X SMA Negeri 7 Pontianak

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perkembangan ilmu Bimbingan dan Konseling, terutama berkaitan dengan penggunaan layanan bimbingan kelompok melalui teknik sosiodrama dalam meningkatkan kreativitas belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bahwa peserta didik mampu dalam meningkatkan kreativitas belajar.

b. Bagi guru Bimbingan dan Konseling

Dapat memberikan masukan yang berarti bagi guru memanfaatkan teknik sosiodrama untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

c. Bagi kepala sekolah

Dapat membantu memberi pemahaman dan dapat dijadikan masukan agar proses belajar mengajar di sekolah menjadi menarik sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah informasi tentang penerapan keterampilan layanan bimbingan dan konseling dan praktiknya, khususnya terkait dengan kreativitas belajar peserta didik menggunakan teknik sosiodrama.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi penelitian ini, agar jelas dan terarah maka dalam pembahasan ini akan dikemukakan tentang fokus penelitian dan definisi operasional.

1. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dengan teknik sosiodrama

kelas X SMA Negeri 7 Pontianak, dengan kategori aspek-aspek dan indikator sebagai berikut:

1) Kreativitas belajar, dengan indikator:

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot

c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah

d. Mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu

e. Dapat bekerja sendiri

f. Senang mencoba hal-hal baru

2) Tahap Sosiodrama, dengan indikator:

a.Tahap Persiapan

b.Tahap Pelaksanaan

c. Tahap Penutup

2. Definisi Operasional

Untuk memperjelas penelitian ini, agar jelas dan tidak meluas maka dalam pembahasan ini akan dikemukakan tentang fokus penelitian definisi operasional sebagai berikut:

a. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, antara lain kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan, cara belajar yang baik dan motivasi dan bukan semata-mata merupakan bakat atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari

hubungan potensi kreativitas individu dengan proses beajar dan pengalaman dari lingkungannya sehingga mampu memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru.

b. Teknik Sosiodrama

Teknik sosiodrama yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu teknik yang terdapat dalam layanan bimbingan kelompok yang dilakukan dengan memainkan suatu peranan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan individu agar dapat memahami dan mengubah perilaku yang dalam permainan peran menjadi perilaku nyata sehari-hari