

**PENINGKATAN DAYA KREATIF SISWA UNTUK PERSIAPAN KERJA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK****Emmy Ardiwinata**

Universitas Borneo Tarakan, Jalan Amal Lama No. 01 Tarakan

Email: [ubt.emmy@gmail.com](mailto:ubt.emmy@gmail.com)

Informasi Artikel	Abstrak
Diterima: 18-11-2022 Direview: 01-12-2022 Disetujui: 27-12-2022 <b>Kata Kunci</b> <i>Daya Kreatif,</i> <i>Bimbingan</i> <i>Kelompok, Teknik</i> <i>Permainan</i>	Kawasan Industri Hijau Indonesia sedang dalam masa pengembangan di wilayah Kalimantan Utara, membuat para guru harus mampu menyiapkan siswa-siswa agar memiliki daya saing untuk dapat turut bekerja di proyek-proyek pekerjaan. Bukan hanya kemampuan akademis saja namun juga kepribadian yang mumpuni. Salah satu kemampuan yang disadur oleh profil pelajar pancasila adalah memiliki daya kreatif, dimana daya kreatif ini harus ditingkatkan agar sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Pada bimbingan konseling terdapat sebuah layanan yaitu bimbingan kelompok. Oleh karena itu pada penelitian ini, terdapat tujuan untuk mengkaji teknik yang tepat pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok agar dapat meningkatkan daya kreatif siswa dalam rangka persiapan kerja di Kawasan Industri Hijau Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan, menjadikan bahan pustaka sebagai sumber data utama sesuai bahasan, dengan menggunakan pendekatan <i>content analysis</i> . Hasil penelitian bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat digunakan sebagai layanan untuk meningkatkan daya kreatif siswa. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah dapat mengkaji teknik permainan yang lebih variatif.

**A. Pendahuluan**

Proyek Strategis Nasional yang sedang dikembangkan di Kabupaten Bulungan, Provinsi Kalimantan Utara adalah Kawasan Industri Hijau Indonesia yang terbesar di dunia, ditargetkan pembangunan kawasan ini selesai kontruksi pada tahun 2024 dan mulai beroperasi secara bertahap hingga tahun 2029 dalam <https://diskominfo.kaltaraprov.go.id/kipi-tana-kuning-mangkupadi-disebut-kawasan-industri-terbesar-di-dunia/>. Pembangunan maupun dalam pelaksanaan pekerjaan tentulah membutuhkan ribuan tenaga kerja. Pemerintah mengupayakan agar tenaga kerja lokal yang berasal dari warga Kalimantan Utara dapat terserap dengan baik. Selain warga yang memang siap kerja, persiapan juga di lakukan oleh sektor pendidikan, khususnya dalam hal ini, pemanfaatan lulusan siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang dianggap memiliki *hardskill* yang mumpuni. *Hardskill* dapat diperoleh siswa dengan menekuni bidang keahlian atau keilmuaan sedangkan *softskill* pada dasarnya dimiliki oleh seluruh individu namun haruslah diasah dan dikembangkan. Berdasarkan permasalahan *softskill* yang perlu diasah tentulah pada persiapan upaya kerja melibatkan kesiapan guru-guru di Kalimantan Utara untuk dapat memaksimalkan potensi siswa-siswa agar dapat bersaing secara global. Menjadi isu di lapangan berdasarkan observasi dan wawancara di salah satu SMK di Kota Tarakan adalah, ketidaksiapan siswa menghadapi persaingan global dikarenakan terjadinya tingkat penurunan kreatifitas siswa, siswa lebih senang ikut-ikutan, mengerjakan sesuatu dengan cara menjiplak pekerjaan, apabila diberikan tugas cenderung mengikuti yang

# SALINGDIDIK IX 2022

## Sains, Lingkungan dan Pendidikan

sudah ada, tidak jarang pekerjaan siswa yang satu dengan yang lain sama persis, tidak muncul ide baru dalam pekerjaan.

Dalam menyikapi hal ini perlulah sinergitas antara guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling untuk dapat berupaya mengatasi permasalahan yang ada di lapangan, mengenai rendahnya kreatifitas pada siswa. Saat ini pemerintah sedang menggaungkan profil pelajar Pancasila, Kemendikbudristek (2022) dimana siswa-siswa diharapkan memiliki 6 (enam) dimensi profil pelajar Pancasila yaitu: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, (2) mandiri, (3) bergotong-royong, (4) berkebinekaan global, (5) bernalar kritis, dan (6) kreatif. Berkaitan dengan masalah kreatifitas, menyadur dari panduan profil pelajar Pancasila, maka perlu adanya satu layanan yang bisa diberikan guru bimbingan dan konseling untuk membantu siswa memiliki kreatifitas.

Munandar (2009) Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kondisi seseorang memiliki kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir dan bertindak serta kemampuan mengkolaborasi suatu ide. Sembiring (2018) merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Siswa dalam kajian ini, adalah individu yang diharapkan yang memiliki daya kreatif, mampu memodifikasi, mengolah, menghasilkan sesuatu yang asli, memiliki makna, bermanfaat, dan berdampak bagi sekitar. Selain itu, dalam bersikap haruslah menunjukkan keaslian diri, memiliki keluwesan cara berpikir. Elemen kunci dari daya kreatif disadur dari Kemendikbudristek (2022) terdiri dari : (a). Siswa dapat menghasilkan gagasan yang asli. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. (b) Siswa dapat menghasilkan karya dan tindakan yang asli, berupa representasi kompleks, gambar, desain, penampilan, luaran digital, realitas virtual, dan lain sebagainya. (c) Siswa memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

Pada akhirnya yang diharapkan dalam dunia kerja adalah pekerja yang mampu bereksperimen dengan berbagai pilihan keputusan yang dihadapkan, membuat atau mengolah suatu gagasan yang baru secara terbuka, bisa menerima saran dan kritik dari rekan kerja dan siap menghadapi perubahan situasi serta kondisi dilapangan. Tujuan dari hasil penelitian ini agar guru bimbingan dan konseling dapat memberikan layanan yang variatif untuk membantu siswa mengembangkan daya kreatifitas dengan teknik permainan agar layanan yang diberikan tidak membosankan dan bisa diterima dengan mudah oleh siswa sehingga siswa siap menghadapi dunia kerja.

### B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan adalah studi literatur. Metode studi literatur yang dilaksanakan adalah mengumpulkan data pustaka, dengan membaca dan mencatat, sehingga data dapat terolah dengan baik. Studi kepustakaan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan dasar-dasar mengenai bimbingan kelompok, teknik permainan dan daya kreatif yang ditinjau dari profil pelajar Pancasila. Hal ini dilakukan untuk mencari dasar pijakan dalam memperoleh dan membangun landasan teori, dan menentukan hipotesis pada penelitian.

**C. Hasil dan Pembahasan**

Kreatif merupakan salah satu dimensi dari profil pelajar pancasila, dalam kemendikbudristek (2022), terdapat alur perkembangan kemandirian siswa mulai dari akhir fase paud, akhir fase A usia 6-8tahun (kelas I-II SD), akhir fase B usia 8-10tahun (III-IV SD), akhir fase C usia 10-12tahun (kelas V-VI SD), akhir fase D usia 13-15 (kelas VII-IX SMP) dan akhir fase E usia 16-18 tahun (X-XII SMA/SMK). Dalam penelitian ini fokus pengembangan pada kreatif siswa akhir fase E sebagai materi persiapan kerja

Tabel 1. Alur Perkembangan Dimensi Kreatif

Subelemen	Akhir fase E usia 16-18 tahun (X-XII)
Elemen menghasilkan gagasan yang orisinal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, menilai gagasannya, serta memikirkan segala risikonya dengan mempertimbangkan banyak perspektif seperti etika dan nilai kemanusiaan ketika gagasannya direalisasikan.</li> <li>2. Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/ atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif.</li> </ol>
Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi.

Berdasarkan alur dimensi daya kreatifitas yang telah dijelaskan pada kolom diatas, guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dapat mengkaji lebih lanjut tabel diatas sebagai pertimbangan bahan diskusi dan diberikan dengan menggunakan beberapa alternatif teknik. Menurut Romlah (2001) layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan secara sistematis dan berkelanjutan, yang diberikan oleh ahli atau dalam pelaksanaannya disebut sebagai pemimpin kelompok kepada anggota kelompok, agar individu yang tergabung dalam kelompok dapat memahami dirinya dan lingkungan sekitarnya, sehingga individu tersebut dapat mengarahkan dan menyesuaikan diri serta dapat berkembang secara optimal secara berkelompok.

Kemudian layanan ini juga dapat mengefesienkan waktu karena dalam sekali pelaksanaan bisa diberikan kepada 4-12 anggota bimbingan kelompok. Menurut Latipun (2006) jumlah pemimpin kelompok 1 orang yaitu guru bimbingan konseling serta jumlah anggota kelompok sekitar 4-12 orang dengan waktu pelaksanaan sangat bergantung terhadap kompleksitas masalah yang dihadapi, rata-rata berkisar antara 8-20 kali pertemuan. Teknik

# SALINGDIDIK IX 2022

## Sains, Lingkungan dan Pendidikan

yang bisa digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, beragam, menurut Romlah (2001) disebutkan, yaitu: pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah (*problem solving*), permainan peranan (*role playing*), permainan simulasi (*simulation games*), karyawisata (*field trip*), penciptaan suasana keluarga (*homeroom*). Namun dilihat dari permasalahan daya kreatifitas yang rendah maka perlu penyesuaian teknik yang sekiranya dapat memenuhi standar untuk dapat membantu mengembangkan daya kreatifitas siswa, salah satunya yaitu: teknik bermain peran, dalam Hermawati (2019) bahwa setelah diberikan *treatment* terdapat pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah di SMP N 3 Makarti Jaya, hal senada juga dalam penelitian Susilo (2012) mengenai pengembangan kreativitas siswa melalui layanan bimbingan kelompok di SD N 5 Boyolali terdapat perbedaan antara nilai *post test* dan *pre test* pada siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran.

Terdapat peningkatan daya kreatifitas siswa dikarenakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok sejalan dengan tujuan bimbingan kelompok yaitu secara umum, Prayitno (2012) tujuan bimbingan kelompok adalah dapat membantu siswa yang sedang mengalami masalah dalam kajian ini yang menjadi masalah adalah rendahnya daya kreatifitas melalui kegiatan kelompok, memanfaatkan dinamika dalam suasana kelompok sehingga siswa bisa memanfaatkan segala informasi, reaksi, tanggapan dari materi dan hasil diskusi kelompok yang dapat digunakan sebagai alternatif pengembangan kemampuan baru. Wibowo (2005) Tujuan bimbingan kelompok yaitu agar individu mampu saling berbagi informasi kepada anggota kelompok agar para anggota kelompok secara bersama dapat membuat rencana yang tepat serta membuat keputusan yang memadai mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masa depan. Membuat rencana masa depan pada saat pelaksanaan layanan bimbingan kelompok merupakan bagian dari pengalaman belajar membuat atau mengolah sesuatu yang baru melalui teknik permainan yang diberikan dapat menjadikan siswa lebih kreatif sehingga sejalan dengan teori bahwa teknik permainan dapat membantu mengembangkan diri dan menemukan solusi dalam pengentasan masalah melalui tahap-tahap bimbingan kelompok.

### D. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian, mengenai bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan daya kreatifitas siswa dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan daya kreatifitas siswa bukanlah hal yang mudah perlu sinegritas antara guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling. Dalam hal pengembangan *softskill* guru bimbingan dan konseling memiliki peran yang penting. Dalam mengembangkan kreatifitas siswa merupakan usaha yang terus dibangun sejak dini sampai usia lanjut. Pengembangan daya kreatifitas pada siswa mengacu pada profil pelajar pancasila bukan hanya sikap namun juga dari cara berpikir agar yang tampil pada diri individu adalah diri yang orisinal. Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok dalam memberikan layanan dengan teknik permainan yang variative agar siswa tidak bosan dan jenuh dalam pelaksanaannya. Permainan dipilih sesuai dengan usia dan masalah yang akan dibahas, agar muncul ide-ide kreatif dari siswa.

### E. Daftar Pustaka

Badan Standar, Kurikulum dan Asesemen Pendidikan. Kemendikbudristek (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Pro Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta

**SALINGDIDIK IX 2022****Sains, Lingkungan dan Pendidikan**

- Diskominfo Kaltara. (2021). KIPi Tana Kuning-Mangkupadi Disebut Kawasan Industri Terbesar di Dunia from <https://diskominfo.kaltaraprov.go.id/kipi-tana-kuning-mangkupadi-disebut-kawasan-industri-terbesar-di-dunia/>
- Hermawati, Sri. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam memecahkan Masalah. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*. Vol.2 No.2
- Latipun. 2006. Psikologi Konseling. Malang : UMM Press
- Munandar, Utami. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta : Rineka Cipta
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Sembiring, Masitah BR. (2018). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Pengembangan Kreativitas Belajar Siswa SMA N 3 Tanjung Pura Kabupaten Langkat*. Publish, Universitas Negeri Islam Sumatera Utara
- Susilo, Agus Tri. (2012). *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran Siswa Kelas V SD Negeri 5 Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012*. Publish, Universitas Sebelas Maret
- Tatiek, Romlah. (2001). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Penerbit UM
- Wibowo, M. E. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang. Unnes Press.