

Upaya guru bimbingan konseling dalam mengembangkan kreativitas siswa di MTs Negeri 3 Klaten



^{a*} **Alfian Dewan Adhayuda Prabowo**

^a Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jl. Laksda Adi Sucipto, Yogyakarta, Indonesia

ARTICLE HISTORY

Submit:
27 November 2019
Accepted:
25 Desember 2019
Publish:
7 Januari 2020

ABSTRACT

This study aims to describe the efforts of counseling guidance teachers in developing student creativity in MTs N 3 Klaten. This research uses a qualitative approach with descriptive type. The subjects of the study were two MTs N 3 Klaten counseling guidance teachers. Data collection is done through interviews, observations, and documentation which are analyzed with qualitative data analysis. The results of this study indicate that the counseling guidance efforts of teachers in developing student creativity in MTs N 3 Klaten is by the group guidance method. In the group guidance method there are techniques used including, group discussion, problem solving, role techniques, and games techniques.

KEYWORD:

Counseling
Guidance
Developing Creativity
Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan upaya guru bimbingan konseling dalam mengembangkan kreatifitas siswa di MTs N 3 Klaten. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian adalah dua guru bimbingan konseling MTs N 3 Klaten. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dianalisis dengan analisis data kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Upaya guru bimbingan konseling dalam mengembangkan kreativitas siswa di MTs N 3 Klaten ialah dengan metode bimbingan kelompok. Di dalam metode bimbingan kelompok terdapat teknik-teknik yang digunakan diantaranya, diskusi kelompok, problem solving, teknik peran, dan teknik games.

Copyright © 2019. **Al-Asasiyya: Journal Basic of Education**,
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/index>. All right reserved
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license



1. Pendahuluan

Pada kehidupan sehari-hari manusia sering mempersepsi tentang sesuatu atau melakukan suatu aktivitas. Namun, agar aktivitas menjadi hal yang unik, artinya berbeda atau lain daripada yang lain, perlu menemukan suatu kreativitas (Artikasari, Rusdi, & Ahyar, 2016). Dengan adanya kreativitas diharapkan menemukan inovasi-inovasi dalam segala aktivitas manusia.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang menjadi faktor penentu seseorang dalam meraih kesuksesan (Sari, 2016). Kreatif secara bahasa, berasal dari kata kreasi yang artinya hasil daya cipta atau berkreasi (Gunawan, 2014). Kreativitas yaitu kemampuan individu untuk menggunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi gagasan atau ide orang lain dan lingkungan untuk menghasilkan/ membuat sesuatu yang baru dan bermakna (Bara, 2012). Di era globalisasi ini, kreativitas penting dalam

kehidupan sehari-hari, karena dengan kreativitas manusia bisa mengekspresikan diri seperti yang diinginkan.

Manusia melalui kreativitas memungkinkan meningkatkan kesejahteraan hidup (Mangkuprawira, 2016). Di era ini tak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kesuksesan bangsa salah satunya bersumber dari sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari seorang individu. Untuk mencapai hal itu, dibutuhkan sikap dan perilaku kreatif yang dibentuk sejak anak masih kecil, agar kelak tidak hanya menjadi pencari pengetahuan, tapi mampu menghasilkan pengetahuan baru, bukan hanya menjadi pencari kerja, tapi mampu menciptakan lapangan kerja baru (Munandar, 1999).

Pada dunia pendidikan, berpikir kreatif juga mendapat perhatian dari pemerintah. Hal ini terlihat dalam upaya keputusan kebijakan pendidikan dimasukkannya karakter kreatif, yang termuat dalam Undang-Undang Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sari, 2016).

Selanjutnya, dalam Permendikbud No. 68 tahun 2013 kreativitas juga tercantum dalam tujuan kurikulum yaitu bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Sari, 2016). Melihat perhatian pemerintah yang begitu besar tentang karakter kreatif, hal ini menunjukkan betapa pentingnya kreativitas bagi siswa. Pada kesempatan kali ini penulis akan membahas cara-cara yang dilakukan guru Bimbingan Konseling untuk mengembangkan kreativitas siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Lokasi dalam penelitian ini adalah MTs Negeri 3 Klaten. Subjek penelitian berjumlah 2 orang yaitu Guru Bimbingan Konseling MTs N 3 Klaten. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Menurut Lexy J. dalam wawancara terstruktur peneliti memetakan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan fokus penelitian (Moeleong,

2006). Selain itu, pengumpulan data juga dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data yang diperoleh dari objek penelitian adalah analisis data kualitatif. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Wijaya, 2019).

3. Pembahasan dan Hasil Penelitian

a. Pentingnya Kreativitas Dalam Kehidupan

Pertama, dengan kreativitas seorang individu dapat menyalurkan minat dan bakat serta aspirasinya. Seorang ilmuwan psikologi, Abraham Maslow menyelidiki sistem kebutuhan manusia menekankan bahwa kreativitas merupakan wujud dari hasil karya individu dalam kehidupan sehari-hari. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan, dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Hal ini berarti ia berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat dan kemampuannya dan dengan demikian ia mampu memperkaya hidupnya.

Kedua, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Di sekolah siswa diajarkan tentang pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis, atau penalaran, yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia atau biasa disebut berpikir konvergen. Misalnya: berapa hasil $3 + 4$? Di sebelah mana matahari terbenam?. Contoh pertanyaan di atas menunjukkan pola pikir yang konvergen, karena menunjukkan satu jawaban yang pasti. Sedang berpikir divergen atau biasa disebut berpikir kreatif yaitu menjawab persoalan dengan berbagai macam jawaban/sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan. Misalnya: kenapa siswa terlambat datang ke sekolah dan bagaimana mengatasinya? atau Kenapa siswa tidak pernah mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah)? Jadi siswa diajak berpikir, menggali permasalahan, melihat dari berbagai sudut pandang untuk memecakannya.

Ketiga, di saat kita menghabiskan waktu dengan kegiatan yang menyenangkan secara kreatif hal tersebut memberikan kepuasan tersendiri bagi individu. Diibaratkan seorang anak kecil yang sedang asyik memainkan suatu mainan misalnya rubik, puzzle atau permainan lain yang bersifat konstruktif anak tersebut tidak mau diganggu dan

seolah-olah tidak merasa bosan setiap kali membuat cara-cara baru untuk menyelesaikan permainannya (Munandar, 1999). Hal tersebut meningkatkan kemampuan kognitif anak dan memicu lahirnya pemikiran kreatif.

b. Pengertian Kreativitas

Menurut Handayani kreativitas ialah suatu hal/ cara yang unik yang kita gunakan untuk menyelesaikan masalah atau tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas biasanya berkaitan dengan bakat untuk menciptakan sesuatu yang imajinatif (P. H. Handayani & Gandamana, 2017). Sedang menurut Munandar (Munandar, 1999) beberapa pengertian kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur yang ada. Biasanya, orang mengartikan kreativitas sebagai daya_cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Yang dimaksudkan dengan data, informasi, atau unsur yang ada ialah sudah ada sebelumnya. Anak yang kreatif dapat membuat aneka ragam benda dengan menggunakan bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai.
- 2) Kreativitas atau berpikir kreatif bisa juga disebut berpikir divergen adalah kemampuan berdasarkan mengolah data, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.
- 3) Kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibel), dan orisinal dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

c. Tahap-Tahap Dalam Proses Kreativitas

Wallas dalam Supriadi mengemukakan bahwa proses kreatif ada empat tahap, yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Pertama tahap persiapan yaitu saat individu mengumpulkan informasi/data untuk memecahkan suatu masalah, ia mencoba memikirkan berbagai kemungkinan untuk memecahkan suatu masalah. Kedua tahap inkubasi yaitu proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam pra-sadar. individu seakan-akan melupakannya. Tahap inkubasi ini dapat berlangsung lama bisa sehari-hari atau bahkan bertahun-tahun atau hanya sebentar/ beberapa menit atau beberapa jam saja, sampai mendapatkan inspirasi atau ide pemecahan

masalah. Individu yang sudah mampu menemukan ide tersebut masuk pada tahap ketiga yaitu tahap iluminasi.(Supriadi, 1994)

Kohler dalam Supriadi menggambarkan pada tahap ini seseorang sedang memecahkan masalah biasanya mengucapkan: Oh, ya! Pada tahap verifikasi, gagasan yang muncul tersebut dievaluasi secara kritis dan dihadapkan pada realitas. Pada tahap persiapan, inkubasi, dan iluminasi yang menonjol adalah proses berfikir divergen/menyebar, maka dalam tahap verifikasi yang menonjol adalah berfikir konvergen/ terpusat/ terfokus.(Supriadi, 1994) Berpikir kreatif juga dinamakan berpikir divergen. Di sini terdapat banyak jawaban yang mungkin mengenai persoalan dan pikiran didorong untuk menyebar jauh dan meluas dalam mencari untuk memecahkan persoalan.(Holis, 2007) Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai perbedaan berpikir konvergen dan divergen, dalam tahapan kreativitas berpikir dan mencari berbagai macam pemecahan itulah yang disebut berpikir divergen, dan saat individu menyimpulkannya disebut berpikir konvergen.

d. Ciri-Ciri Individu Yang Memiliki Kreativitas

Menurut Desmita dalam (Handayani, Gandamana, & Fariyah, 2017) menyatakan ciri-ciri kreativitas diantaranya: 1) memiliki imajinasi; 2) senang mencari pengalaman baru; 3) mempunyai inisiatif; 4) memiliki minat yang besar sehingga selalu ingin tahu; 5) memiliki rasa percaya diri yang tinggi; 6) mempunyai selera humor tinggi; 7) selalu bersemangat; dan 8) selalu berpandangan ke depan dan berani mengambil resiko. Menurut Guilford ada lima sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif yakni:

- 1) Lancar (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah.
- 3) Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli. Tidak plagiasi, murni dari pemikirannya sendiri.
- 4) Penguraian (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan rinci secara jela. Jadi, ketika siswa ditanya atau diminta menjelaskan mampu menyebutkan secara mendetail.
- 5) Perumusan kembali (*redefinition*) yaitu kemampuan untuk peninjauan suatu persoalan berdasarkan persepektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang. Jadi siswa mampu menyampaikan kembali persoalan yang

sudah dibahas dan mempunyai pandangan berbeda untuk suatu pemecahan (Rohani, 2017).

Menurut Munandar, ciri-ciri kreativitas dari seseorang juga dapat dilihat dari sisi dalam manusia yang terbagi menjadi 2, yaitu ciri *aptitude* ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi dan proses berpikir. Sedangkan ciri *nonaptitude* ialah ciri-ciri yang berkaitan dengan sikap atau perasaan. Kedua ciri kreativitas tersebut dibutuhkan agar terciptanya perilaku kreatif. Berikut adalah uraian dari ciri-ciri *aptitude* dan *nonaptitude* (Munandar, 1999):

1) Ciri-Ciri Berpikir Kreatif (*Aptitude*)

- a) Ketrampilan berpikir lancar: mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan, jawaban, penyelesaian masalah, saran, dan pendapat untuk melakukan berbagai hal. Contohnya: mengajukan banyak pertanyaan, lancar mengungkapkan gagasannya, dan dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek/situasi.
- b) Ketrampilan berpikir luwes (*flekibel*): melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, mampu mencari banyak alternatif atau solusi suatu hal. Contohnya: mampu mengubah arah berpikir secara spontan, mampu memikirkan macam-macam cara penyelesaian masalah, slalu mempunyai pandangan yang berbeda dengan mayoritas kelompok.
- c) Ketrampilan berpikir orisinal: mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, mampu mengkombinasikan sesuatu dengan tidak lazim. Contohnya: memikirkan masalah yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
- d) Ketrampilan memperinci (mengelaborasi): mampu menambahkan atau memperinci secara detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi. Contohnya: mencoba menguji detail-detail suatu hal untuk melihat arah yang akan ditempuh.
- e) Ketrampilan menilai (mengevaluasi): mengambil keputusan terhadap situasi, tidak hanya mencetuskan pendapat namun juga melaksanakannya. Contohnya: menganalisis masalah secara kritis dengan selalu menanyakan “Mengapa”, merancang rencana yang akan dilakukan.

2) Ciri-Ciri Bersikap Kreatif (*Non-aptitude*)

- a) Rasa ingin tahu: selalu terdorong ingin mengetahui lebih banyak, peka terhadap sesuatu. Contohnya: mempertanyakan segala sesuatu.

- b) Bersifat imajinatif: mampu memperkirakan hal-hal yang belum pernah terjadi. Contohnya: meramalkan apa yang dilakukan/dikatakan orang lain.
 - c) Merasa tertantang oleh kemajemukan: terdorong mengatasi masalah yang sulit, tertantang dengan situasi yang rumit. Contohnya: tidak cenderung memilih jalan yang gampang atau sudah biasa, berusaha terus menerus agar berhasil.
 - d) Sifat berani mengambil resiko: tidak takut gagal, tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan. Contohnya: berani menjawab pertanyaan meski belum tentu benar.
 - e) Sifat menghargai, Contohnya: menghargai diri sendiri dan orang lain.
- e. Upaya Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa di MTs Negeri 3 Klaten.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, baik dari hasil wawancara guru bimbingan konseling dan dari observasi serta dokumentasi yang didapatkan peneliti, maka upaya guru bimbingan konseling dalam mengembangkan kreativitas siswa di MTs Negeri 3 Klaten terdiri dari lima jenis layanan diantaranya:

- 1) Pengumpulan data pribadi siswa, yang bertujuan memahami kondisi siswa.
- 2) Pemberian informasi mengenai pendidikan, pekerjaan dan sosial budaya yang bertujuan membantu siswa membuat pilihan kelanjutan studi dan pekerjaan, serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- 3) Konseling, bantuan layanan yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan siswa.
- 4) Penempatan dalam program pendidikan dan/ pekerjaan.
- 5) Penilaian terhadap program yang sudah dilakukan, diikuti tindak lanjut berupa perbaikan dan pengembangan program bimbingan selanjutnya.

Pada bidang ilmu bimbingan konseling, bimbingan diartikan sebagai proses pemberian bantuan kepada individu oleh seorang ahli yang bertujuan individu tersebut dapat memahami dirinya dan lingkungannya, menyesuaikan diri, mengarahkan diri, dan mampu mengembangkan dirinya sesuai potensi yang dimiliki. Jika konseling sifatnya adalah mengatasi/menangani masalah, maka bimbingan bersifat pencegahan dan pengembangan. Maka dengan bimbingan ini siswa diharapkan dapat: 1) menggunakan dan mengembangkan kompetensinya 2) membuat pilihan-pilihan yang tepat untuk dirinya sendiri, sehingga siswa bisa mandiri dan dewasa 3) mengatasi masalahnya sendiri.

- f. Metode Bimbingan Konseling dan Teknik Bimbingan untuk mengembangkan kreativitas siswa di MTsN 3 Klaten.

Jadi di dalam bimbingan ini ada metode yang dinamakan bimbingan kelompok. Di dalam bimbingan kelompok ini terdapat beberapa teknik. Dengan teknik-teknik ini diharapkan siswa bisa memperbaiki perilaku dan meningkatkan kognitifnya. Dengan meningkatnya kognitif, siswa bisa berkembang kreativitasnya. Jadi dalam keilmuan bimbingan konseling, dengan metode bimbingan kelompok inilah wujud dari usaha/upaya guru bimbingan konseling dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Macam-macam teknik bimbingan kelompok untuk mengembangkan kreativitas siswa yang digunakan di MTsN 3 Klaten yakni:

- 1) Diskusi kelompok adalah percakapan antar individu secara berkelompok yang direncanakan guna memperjelas suatu persoalan yang ingin diketahui, mencerahkan suatu hal yang tidak diketahui, atau memecahkan suatu masalah. Diskusi kelompok ini disebut-sebut sebagai jantungnya bimbingan kelompok. Tujuan dari diskusi kelompok ini adalah: meningkatkan ketrampilan mendengar dan menyimak, meningkatkan ketrampilan merangkum dan memparafrase, dan ketrampilan yang berkaitan dengan kreativitas adalah menganalisis, mengurai dan menilai. Dengan proses diskusi ini, saling bertukar pikiran dan merangsang berkembangnya otak untuk memicu berpikir kreatif.
- 2) *Problem solving* atau biasa disebut pemecahan masalah, merupakan suatu proses yang kreatif dimana siswa menilai suatu permasalahan untuk dipecahkan dan membuat pilihan-pilihan baru atau keputusan baru, keputusan yang diambil ini sesuai dengan tujuan dan nilai yang ada di dalam dirinya dengan cara berdiskusi dan memecahkan masalah secara bersama. Bisa dibayangkan kegiatan ini adalah mencari alternatif/ solusi lain dalam sebuah permasalahan. Beda antara *problem solving* dengan diskusi kelompok adalah *problem solving* mencari solusi pemecahan masalah dari berbagai sudut pandang, lalu berbagai sudut pandang tersebut dibagi sebagai tugas setiap kelompok. Jadi jika semua kelompok memberikan aspirasinya, maka akan kita dapat pemecahan masalah yang terbaik. Proses inilah yang bisa mengembangkan kreativitas siswa. Sedangkan diskusi kelompok tidak selalu memecahkan masalah, namun juga menggali sesuatu yang tidak diketahui siswa secara bersama.
- 3) Teknik peran ialah suatu tiruan perilaku yang mengandung pendidikan, nilai, atau moral dimana siswa berimajinasi memerankan tokoh karakter yang

bertujuan memperoleh suatu pemahaman, meningkatkan ketrampilan *public speaking*, menganalisis perilaku, dan mengambil hikmah/ pesan yang terkandung dalam cerita yang dimainkan. Nah, proses berimajinasi inilah yang merangsang otak untuk terus berpikir memainkan peran. Siswa terus menggali ucapan apa yang harus dikeluarkan dan bagaimana gerakan yang pas saat memainkan karakter. Dengan teknik peran ini bisa meningkatkan kreativitas siswa. Di dalam teknik peran ini umumnya ada 2 macam, yaitu psikodrama dan sosiodrama. Psikodrama memainkan peran yang berkaitan dengan psikis, emosi dan perasaan. Sedang sosiodrama berkaitan dengan masalah sosial.

- 4) Teknik *games* atau teknik yang bisa dibidang gabungan antara teknik diskusi dan bermain peran. Pada teknik ini, para siswa berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai tujuan dan menaati peraturan yang telah dibuat. Di dalam teknik ini ada unsur belajar dan bermain. Dengan bermain inilah yang disebut teknik *games*, namun harus memuat konten belajar atau pendidikannya. Teknik *games* ini hanya sebagai sarana saja, agar siswa tertarik dan senang, tidak jenuh dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan sehari-hari. Kompetisi di dalam teknik *games* inilah yang memacu siswa berpikir kreatif untuk menjawab teka-teki dalam permainan tersebut. Selain berpikir kreatif, teknik ini dapat mengembangkan siswa untuk memiliki nilai kejujuran dan sportivitas..

4. Kesimpulan

Kreativitas penting untuk kehidupan karena dianggap sebagai perwujudan ekspresi diri. Kreativitas diartikan sebagai suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik gagasan atau objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru atau mampu menyelesaikan masalahnya dengan cara yang lain. Ciri-ciri seseorang yang mempunyai nilai kreatif dibagi menjadi 2, yaitu ciri aptitude dan nonaptitude. Aptitude ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan proses berpikir. Sedangkan nonaptitude ialah ciri-ciri yang berkaitan dengan sikap atau perasaan. Upaya guru bimbingan konseling dalam mengembangkan kreativitas siswa di MTs N 3 Klaten ialah dengan metode bimbingan kelompok. Di dalam metode bimbingan kelompok terdapat teknik-teknik yang digunakan diantaranya, diskusi kelompok, problem solving, teknik peran, dan teknik *games*.

Daftar Pustaka

- Artikasari, I., Rusdi, M., & Ahyar, R. (2016). Konstruksi dan validasi model desain pembelajaran berbasis masalah untuk mengembangkan kreativitas siswa. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Jember*, 5(1).

- Gunawan, A. (2014). Proses Kreatif Antonius Wahyudi Sutrisno Sebagai Komposer Gamelan. *KETEG: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran, dan Kajian Tentang "Bunyi,"* 14(1).
- Handayani, P. H., Gandamana, A., & Fariyah. (2017). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 15(30).
- Holis, A. (2007). Peranan Keluarga/ Orang Tua Dan Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 1(1).
- Mangkuprawira, S. (2016). Strategi peningkatan kapasitas modal sosial dan kualitas sumber daya manusia pendamping pembangunan pertanian. *Forum penelitian agro ekonomi*, 28(1).
- Munandar, S. C. U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Penuntun bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.
- Rohani. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas. *Raudhah Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)*, 5(2).
- Sari, L. N. (2016). Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Nonrutin Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif - Inovatif*, 7(2), 163.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.