

# **Pengembangan Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP**

Oleh:

Khilmi Mustofa

Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Email: [khilmimustofa87@gmail.com](mailto:khilmimustofa87@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP. Kualitas perangkat layanan klasikal diuji dengan keberterimaan dan efektivitas perangkat layanan tersebut dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4 D (*Define, Design, Development, dessiminate*). Untuk mengumpulkan data tentang keberterimaan digunakan kuesioner dengan responden 3 orang dosen sebagai pakar dan 2 orang guru bimbingan konseling sebagai praktisi. Untuk mengumpulkan data tentang kreativitas digunakan kuesioner kreativitas yang dikembangkan sendiri oleh peneliti. Uji keberterimaan data dianalisis dengan menggunakan formula CVR dan CVI yang dikembangkan Lawshe, sedangkan untuk menguji efektivitas perangkat layanan digunakan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa;1. Keberterimaan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kreativitas sangat tinggi dengan indeks CVI (1,00); 2. Perangkat layanan klasikal efektif meningkatkan kreativitas siswa SMP dengan nilai  $t_{2,710}$  (sig-tailed 0,000).

Kata Kunci: Perangkat Layanan, Bimbingan Klasikal, Kreativitas.

***Development of a Classical Guidance Service Toolkit to Increase Middle School Students' Creativity***

By:

Khilmi Mustofa

*Counseling Guidance Study Program, Faculty of Education*

*Ganesha University of Education, Singaraja, Indonesia*

Email: khilmimustofa87@gmail.com

*Abstract*

*This research and development aims to produce tools for classical guidance services to increase the creativity of junior high school students. The quality of classical service tools is tested by the acceptability and effectiveness of these service tools in increasing the creativity of junior high school students. This research and development uses a 4D model (Define, Design, Development, Dessiminate). To collect data about acceptability, a questionnaire was used with 3 lecturers as experts as respondents and 2 counseling guidance teachers as practitioners. To collect data on creativity, the researcher used a self-developed creativity questionnaire. The data acceptance test was analyzed using the CVR and CVI formulas developed by Lawshe, while the *t* test was used to test the effectiveness of service tools. The results of the analysis show that; 1. The acceptability of classical guidance service tools to increase creativity is very high with the CVI index (1.00); 2. Classical service tools are effective in increasing the creativity of junior high school students with a *t* value of 2.710 (sig-tailed 0.000).*

*Keywords: Service Devices, Classical Guidance, Creativity.*

