

EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK: META ANALYSIS

Tb Moh Irma Ari Irawan^{1*}, Nandang Rusmana², Nandang Budiman³, Ipung Hananto⁴,
Eka Sakti Yudha⁵

[1] Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. [2] Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. [3] Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. [4] Universitas Tidar, Indonesia. [5] Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.

Abstract

Kreativitas merupakan suatu untuk menciptakan hal-hal baru, memodifikasi serta kemampuan untuk menemukan solusi dari situasi yang menantang. Upaya optimalisasi untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai macam strategi, salah satunya melalui bimbingan kelompok. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk melakukan kajian meta analisis tentang efektivitas bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dalam meningkatkan kreativitas peserta didik berdasarkan tinjauan dari penelitian yang sejenis. Metode penelitian yang digunakan berupa metode meta analisis. Peneliti melakukan studi literature dengan rentang penelitian tahun 2008 sampai tahun 2020 yang diperoleh melalui Google Scholar, Portal Garuda, dan jurnal ataupun penelitian mahasiswa di website kampus. Kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian sampel penelitian meliputi kata bimbingan kelompok, kreativitas, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Dari pencarian yang dilakukan kemudian menghasilkan identifikasi 38 sampel studi penelitian. Kemudian peneliti melakukan kajian penelitian secara komprehensif yang akhirnya ditemukan 12 sampel penelitian yang sesuai kriteria dan layak untuk dilakukan studi meta analisis. Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan bantuan aplikasi Jamovi untuk menghitung *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh bimbingan kelompok dapat meningkatkan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata kunci: Bimbingan kelompok, kreativitas

Article Info

Artikel History: Submitted: 2022-10-27 | Published: 2022-12-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v12i3.6300>

[Vol 12, No 3 \(2022\)](#) Page: 373 - 381

(*) Corresponding Author: Tb Moh Irma Ari Irawan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia, Email: tubagusirma@upi.edu



This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited.

INTRODUCTION

Kreativitas merupakan hasil dari proses perkembangan kognitif yang menekankan pada proses kreatif berupa tindakan dan mekanisme kognitif sebagai dasar pemikiran kreatif individu (Kozbelt, 2016). Menurut Torrance (Behnamnia et al., 2020) kreativitas didefinisikan sebagai suatu kemampuan, keterampilan memotivasi dan kemampuan untuk menemukan solusi dari situasi yang dianggap menantang atau sulit. Pendapat tersebut sejalan dengan Suryana (2011) bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam mengembangkan gagasan, mencari solusi dalam memecahkan masalah serta menemukan hal-hal baru.

Setiap individu pada dasarnya memiliki potensi untuk menjadi kreatif, namun tidak semua orang mengoptimalkan potensi tersebut. Banyak orang yang tidak memiliki pengalaman untuk memenuhi potensi mereka atau tidak melatih bakat kreatifnya. Hal tersebut karena seseorang terlalu fokus pada rutinitas dan asumsi daripada tindakan sadar dan kreatif. Reynolds et al., (1989) mengatakan bahwa sumber potensial perbedaan kreativitas individu sangat beragam, misalnya dilihat dari perbedaan kepribadian, gaya kognitif atau perbedaan kemampuan, dan psikologi sosial. Menurut Runco (2007) potensi yang kita miliki sangat bergantung pada genotipe atau warisan genetik. Fenotipe atau bakat nyata yang kita miliki merupakan hasil dari alam (biologi dan gen) dan *nurture* (pengalaman). Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan baik bagi individu yang bersangkutan maupun bagi kehidupan sosial, kreativitas sebagai sebuah konsep psikologis bisa dipahami sebagai karakteristik pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), dan pendorong (*press*). Sebagai proses, kreativitas berarti kemampuan berpikir untuk membuat kombinasi baru. Sebagai produk, kreativitas diartikan sebagai suatu karya baru, berguna, dan dapat dipahami masyarakat pada waktu tertentu. Sebagai kepribadian, kreativitas sebagai ciri kepribadian non-kognitif yang melekat pada orang kreatif. Sedangkan sebagai pendorong, artinya perkembangan kreativitas itu ditentukan oleh faktor lingkungan baik internal maupun eksternal (Hafizallah (2017).

Pengembangan kreativitas merupakan salah satu cara dalam pemenuhan potensi kreatif. Bimbingan dan konseling merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan yang berperan sebagai fasilitator dalam membantu mengoptimalkan perkembangan diri peserta didik, salah satunya upaya pengembangan kreativitas. Upaya optimalisasi layanan BK untuk mengembangkan keterampilan kreativitas peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai macam strategi, salah satunya melalui layanan bimbingan kelompok. Menurut Prayitno & Amti (2004) bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Tujuan dari layanan bimbingan kelompok secara umum membantu individu yang mengalami masalah dengan prosedur kelompok serta mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan. Dengan interaksi sosial yang intensif dan dinamis selama berlangsungnya layanan, diharapkan tujuan-tujuan layanan dapat tercapai secara lebih optimal, termasuk didalam peningkatan kreativitas (Arni, 2016). Keunggulan layanan bimbingan kelompok adalah didalam layanan bimbingan kelompok dapat terjadi saling tukar pengalaman diantara para anggotanya yang dapat berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku.

Maka dari itu, berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui temuan-temuan di lapangan tentang aplikasi pengembangan kreativitas melalui bimbingan kelompok, peneliti melakukan studi meta analisis.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis yang merupakan desain penelitian kuantitatif untuk menilai penelitian sebelumnya secara sistematis dan untuk mengambil kesimpulan penelitian (Haidich, 2010). Meta-analisis bersifat kuantitatif karena menggunakan penghitungan angka-angka dan statistik untuk kepentingan praktis, yaitu untuk menyusun dan mengekstraksi informasi dari begitu banyak data yang tak mungkin dilakukan dengan metode lain (Glass, 1976).

Penelitian meta-analisis ini, peneliti menggunakan sampel 12 penelitian nasional yang berkaitan dengan bimbingan dan kelompok untuk meningkatkan kreativitas. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Hal tersebut dikarenakan data atau informasi diperoleh dari sampel yang ditentukan berdasarkan kesesuaian topik penelitian ini.

Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan bantuan aplikasi Jamovi untuk menghitung *effect size*. Adapun hal-hal yang dilakukan saat analisis data dalam penelitian ini yaitu (1) menganalisis *effect size* (ES) setiap jurnal; (2) menganalisis *effect size* (ES) jurnal berdasarkan jenis klasifikasi kriteria yang digunakan; dan (3) menganalisis hubungan antarvariabel berdasarkan *effect size* dari masing-masing jurnal untuk melihat keterkaitannya dengan kreativitas peserta didik. Adapun cara mencari *effect size* dalam penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$Effect\ Size = \frac{Post\ test\ average\ score - Pre\ test\ average\ score}{Standard\ deviation}$$

Interpretasi *Effect Size* (Cohen et al., (2007)

0 -0,20 = *weak effect* = kurang

0,21-0,50 = *modest effect* = rendah

0,51-1,00 = *moderated effect* = sedang

>1,00 = *strong* = tinggi

RESULT AND DISCUSSION

Peneliti melakukan studi literature dengan rentang penelitian tahun 2008 sampai tahun 2020 yang diperoleh melalui Google Scholar, Portal Garuda, dan jurnal ataupun penelitian mahasiswa di website kampus. Kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian sampel penelitian meliputi kata bimbingan kelompok, kreativitas, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Dari pencarian yang dilakukan kemudian menghasilkan identifikasi 38 sampel studi penelitian. Kemudian peneliti melakukan kajian penelitian secara komprehensif yang akhirnya ditemukan 12 sampel penelitian yang sesuai kriteria dan layak untuk dilakukan studi meta analisis. Secara rinci sampel penelitian yang digunakan dalam kajian meta analisis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rincian sampel penelitian yang dikaji dalam studi meta analisis.

No	Judul	Tahun Penelitian	Jenjang Pendidikan
1	Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik <i>Gamestorming</i> dan Teknik <i>Token Economy</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta (Jawandi et al., 2013)	2016	SMP
2	Model Bimbingan Kelompok Teknik <i>Game</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa (Erawati, 2013)	2013	SMK
3	Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan terhadap Kreativitas pada Siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya (Wirastania, 2019)	2019	SD
4	Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Mind Mapping</i> untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa (Wahyuni, 2013)	2013	SMP
5	Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan <i>Playdough</i> untuk Meningkatkan Kreativitas (Ketut Lestariani, et al., 2014)	2014	TK
6	Penggunaan Media dalam Proses Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SMA 10 Lampung (Susanto, 2008)	2008	SMA
7	Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Ponggok, Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2017/2018 (Nugroho, 2018)	2018	SMP
8	Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XII SMK SPP Negeri Lampung Tahun (Ningrum, 2013)	2013	SMA
9	Pengaruh Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah (Sri Hermawati, et.al, 2020)	2019	SMP
10	Efektivitas Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 29 Medan T.A 2018/2019 (Athifa, 2019)	2019	SMP
11	Bimbingan Kelompok Model Permainan untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak (Leksana, 2019)	2019	TK
12	Pengaruh Teknik Permainan Simulasi dalam Bimbingan Kelompok terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas VII-I SMP Negeri 2 Krian (Enha Shofiyulloh, 2020)	2020	SMP

Dari dua belas sampel penelitian di atas, kemudian peneliti melakukan analisis hasil *effect size* berdasarkan kriteria tertentu, yaitu (1) aplikasi bimbingan kelompok secara umum dalam meningkatkan kreativitas peserta didik; (2) berdasarkan aplikasi bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas berdasarkan jenjang pendidikan; dan (3)

pengaruh masing-masing teknik dalam bimbingan kelompok yang digunakan dalam upaya meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan rekapitulasi efektivitas bimbingan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, diketahui ada 12 penelitian dengan harga *Effect Size*. Jika ditinjau dari hasil analisis data, besarnya *effect size* dari ke-12 penelitian tersebut adalah 0.742. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan kategori sedang dalam aplikasi bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Paired Samples T-Test

			statistic	df	p	Cohen's d
Post Test	Pre Test	Student's t	2.57	11.0	0.026	0.742

Descriptives

	N	Mean	Median	SD	SE
Post Test	12	119.2	87.5	102.5	29.6
Pre Test	12	94.3	65.5	78.5	22.7

Tabel 2. *Effect size* efektivitas bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Jika ditinjau dari hasil analisis penerapan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas yang didasarkan pada jenjang pendidikan. Peneliti melakukan pengelompokan berdasarkan jenjang TK SD, SMP dan SMA. Adapun rekapitulasi hasil *effect size* dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

No	Jenjang	<i>Effect Size (ES)</i>	Kategori
1	TK SD	0.768	Sedang
3	SMP	1.21	Tinggi
4	SMA	2.31	Tinggi

Tabel 3. *Effect size* penerapan bimbingan kelompok berdasarkan jenjang pendidikan.

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian meta analisis di atas, bahwa pengaruh penerapan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas pada jenjang TK & SD berpengaruh pada kategori sedang, kemudian jenjang SMP dan SMA berpengaruh pada kategori tinggi. Sedangkan pengaruh yang paling tinggi diperoleh pada jenjang pendidikan SMA.

Selanjutnya, peneliti melakukan pengkategorian berdasarkan teknik bimbingan kelompok yang digunakan untuk melihat pengaruh masing-masing teknik bimbingan kelompok yang digunakan dalam upaya meningkatkan kreativitas (lihat tabel 4). Berdasarkan pengaruh teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok, teknik permainan memberikan pengaruh yang sedang dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, kemudian teknik diskusi mempunyai pengaruh sedang yang lebih tinggi dibandingkan teknik permainan, dan teknik *mind mapping/multimedia* memberikan pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

No	Teknik	Effect Size (ES)	Kategori
1	Permainan/ <i>Game</i>	0.743	Sedang
2	Diskusi	0.884	Sedang
3	<i>Mind Mapping/Mutimedia</i>	4.51	Sangat Tinggi

Tabel 4. *Effect size* penerapan bimbingan kelompok berdasarkan teknik dalam bimbingan kelompok.

Kreativitas merupakan keterampilan yang dapat dilatih dan terus dikembangkan oleh setiap individu. Berdasarkan data hasil analisis yang telah dilakukan dengan 12 sampel penelitian, menunjukkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kreativitas peserta didik efektif untuk digunakan dalam menunjang layanan pengembangan kreativitas peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari pengujian *Effect Size* yang telah dilakukan oleh peneliti. *Effect size* merupakan komponen penting dalam metaanalisis. *Effect Size* menunjukkan besarnya pengaruh dari suatu perlakuan hubungan antara dua variabel (Cohen, et al., 2007). Dari dua belas penelitian menunjukkan pengaruh yang sedang dan tinggi serta tidak ditemukan penelitian yang memberikan pengaruh rendah.

Boty (2018) mengatakan bahwa kreativitas bukanlah potensi khusus yang diwariskan secara turun-temurun melalui persilangan genetik semata, tetapi kemampuan yang terbentuk atau dibentuk melalui proses pengalaman, pembelajaran, imajinasi dan berpikir manusia. Hasil-hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Garfield et al., (2016) bahwa bimbingan kelompok dapat meningkatkan kreativitas, khususnya terkait aspek pengalaman dan juga aspek kognitif dalam kreativitas. Selain itu, bimbingan kelompok juga dapat meningkatkan kesehatan mental dan mampu meningkatkan kemampuan kreativitas kognitif. Sependapat dengan penelitian tersebut, hasil penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Aeni (2016) yang menyatakan bahwa teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok sangat tepat digunakan untuk mengembangkan kreativitas penyelesaian masalah siswa. Sebab dari pengalaman yang diperoleh peserta didik dapat belajar mengembangkan kreativitas dan memperoleh pemecahan masalah lewat permainan yang diperagakan. Dari satu sampel penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh Erawati (2013) juga memberikan penguatan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *game* sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas bukan faktor bawaan atau keberuntungan tapi dapat dipelajari melalui pendidikan informal dalam keluarga, sekolah, maupun nonformal dalam masyarakat.

Para ahli di lapangan sering menyarankan bahwa pelatih bimbingan kelompok perlu diajarkan dalam menciptakan pengalaman kelompok (Riva & Korinek, 2004). Dengan arahan ini, konselor dapat memadukan kegiatan yang disajikan secara kreatif, tidak hanya mencontohkan keterampilan kelompok, namun juga memodelkan dalam aspek keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Gladding & Newsome (2003) penggunaan seni kreatif memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah fokus pada proses. Dee, et.al, (Koltz & Odegard, 2012) memaparkan bahwa literatur dan penelitian konseling telah menyarankan kekreatifan optimalisasi layanan perlu dilakukan. Hal tersebut direkomendasikan karena memiliki banyak manfaat bagi peserta didik atau kelompok. Menurutnya banyak program pendidikan konselor hanya berfokus pada metode konseling tradisional yaitu, fokus pada metode ceramah. Namun ternyata metode tersebut kurang maksimal dalam mengoptimalkan pengembangan kemampuan peserta didik. Maka dari itu, dalam upaya pengoptimalan layanan bimbingan dan konseling tentunya butuh kekreatifan baik dari segi strategi, metode, maupun teknik yang digunakan. Sehingga upaya optimalisasi kualitas dan *output* bisa memberikan solusi yang efektif bagi sasaran pembelajaran maupun layanan bimbingan dan konseling.

CONCLUSION

Setiap individu pada dasarnya memiliki potensi untuk menjadi kreatif, namun tidak semua orang mengoptimalkan potensi tersebut. Kreativitas merupakan keterampilan yang dapat dilatih dan terus dikembangkan oleh setiap individu. Berdasarkan data hasil analisis yang telah dilakukan dengan 12 sampel penelitian, menunjukkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kreativitas peserta didik efektif untuk digunakan dalam menunjang layanan pengembangan kreativitas peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari pengujian *Effect Size* yang telah dilakukan oleh peneliti. Dari dua belas penelitian menunjukkan pengaruh yang sedang dan tinggi serta tidak ditemukan penelitian yang memberikan pengaruh rendah. Dari perhitungan *effect size* diperoleh nilai terendah 0,745 dan nilai tertinggi 4,51. Jadi dari dua belas penelitian mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi bimbingan dan kelompok ini efektif dan direkomendasikan untuk bisa diterapkan dalam menunjang optimalisasi pengembangan kreativitas peserta didik.

REFERENCES

- Aeni, F. N. (2016). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi terhadap Kreativitas Penyelesaian Masalah Siswa Kelas X SMA PGRI 01 Kendal. *Konseling Teman Sebaya Untuk Mencegah Perilaku Berisiko Pada Remaja*, 23-40.
- Arni, M. (2016). Upaya Meningkatkan Prilaku Pro-Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Sosiodrama. *Urnal Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*, Vol. 2 No.
- Athifa, N. (2019). *Efektivitas Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 29 Medan T.A 2018/2019. Skripsi: Program Studi Bimbingan dan Konseling UMSU Medan.*
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116(March), 105227. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105227>
- Boty, M. (2018). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 1–15.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education (6th ed.)*. NY Routledge Falmer.
- Enha Shofiyulloh, A. W. (2020). Pengaruh Teknik Permainan Simulasi dalam Bimbingan Kelompok terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Kelas VII-I SMP Negeri 2 Krian. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2020 PD ABKIN JATIM & UNIPA SBY*, 263–270.
- Erawati, C. (2013). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Game untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, ISSN 2252-(1), 6.
- Garfield, S. J., Cohen, H. A., Roth, R. M., Berenbaum, H. L., Garfield, S. J., Cohen, H. A., Roth, R. M., & Berenbaum, H. L. (2016). *Effects of Group Counseling on Creativity*. 0671(April). <https://doi.org/10.1080/00220671.1971.10884152>
- Gibson, D. (2007). Empathizing with Harry Potter: The use of popular literature in counselor e. *Ducation. Journal of Humanistic Counseling, Education, and Development*, 46, 197–210.
- Gladding, S. & Newsome, D. (2003). *Community and agency counseling (2nd ed.)*.
- Glass, G. V. (1976). Primary, secondary, and meta-analysis of research. *Educational Researcher*, 5(10), 3–8. <http://dx.doi.org/10.3102/0013189X005010003>
- Hafizallah, Y.-. (2017). Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 49–58. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/1356>
- Haidich, A. B. (2010). Meta-analysis in medical research. *Hippokratia*, 14(1), 29–37.
- Jawandi, A., Mardiyati, S., & Hardjajani, T. (2013). Permainan Smart Monopoly untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Consilium: Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 1–6.
- Ketut Lestariani, Made Sulastri, D. P. A. (2014). Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Koltz, R. L., & Odegard, M. A. (2012). Creative Art in Group: Pedagogical Implications for Integration in Group Counseling Courses. *Paper Based on a Program Presented at the 2012 ACES Conferences, Nashville, TN, October 30. Rebecca, Volume 1 F.*
- Kozbelt, A. (2016). Theories of creativity. In *The Curated Reference Collection in Neuroscience and Biobehavioral Psychology*. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809324-5.23698-5>
- Leksana, D. M. (2019). *Bimbingan Kelompok Model Permainan untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak*. 53(9), 1689–1699.
- Ningrum, F. K. (2013). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XII SMK SPP Negeri Lampung.*

- Nugroho, A. C. (2018). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Ponggok, Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2017/2018. *Artikel Skripsi: Universitas Nusantara PGRI Kediri, Vol. 02 No(08)*.
- Prayitno, A. &. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. PT Rineka Cipta.
- Reynolds, C. R., Texas, A., Station, C., Brown, R. T., & Carolina, N. (n.d.). *Handbook of Creativity PERSPECTIVES ON INDIVIDUAL DIFFERENCES* (1989th ed.). Springer Science+Business Media New York Originally published by Plenum Press, New York. <https://doi.org/DOI 10.1007/978-1-4757-5356-1>
- Riva, M., & Korinek, L. (2004). Teaching group work: Modeling group leader and member behaviors in the classroom to demonstrate group theory. *The Journal for Specialists in Group Work, 29*(1), 55–63. <https://doi.org/doi: 10.1080/01933920490275402>
- Runco, M. A. (2007). *Creativity; Development; Theories and Themes: Research; and Practice*. Elsevier Academic Press.
- Sri Hermawati, Hafizi Isro, A. R. (2020). *Pengaruh Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah*.
- Suryana. (2011). *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Penerbit Salemba Empat.
- Susanto, E. (2008). Penggunaan Media dalam Proses Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SMA 10 Lampung. *Jurnal Bimbingan Konseling, 2*(1), 13–27.
- Wahyuni, F. (2013). Pengembangan Model Bimbingan kelompok dengan Teknik Mind Mapping Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling, 2*(2). <https://doi.org/10.31227/osf.io/p56we>
- Wirastania, A. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan Terhadap Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya. *Jurnal Fokus Konseling, 5*(2), 135–140. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.26638/jfk.899.2099> Efektivitas