



## **Media Creative Ladder Untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik *Creative Ladder Media for Developing Student's Creativity***

Siti Aminah<sup>1</sup>, Sri Panca Setyawati<sup>2</sup>, Ikke Dhian Puspitarini<sup>3</sup>  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

[sitiamii0010@gmail.com](mailto:sitiamii0010@gmail.com)<sup>1</sup>, [sripanca@unpkediri.ac.id](mailto:sripanca@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [ikkeydp@unpkediri.ac.id](mailto:ikkeydp@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

This article contains thoughts about effective media to develop student creativity in supporting the realization of the Pancasila student profile and can be used by Guidance and Counseling teachers/counselors. This thinking is related to the role of Guidance and Counseling which is very important and central to helping students deal with this independent curriculum, so that students are able to produce something original, innovative, meaningful and have the impact of key elements of creativity that produce an idea, as well as work or a Actions that are original and impactful or beneficial to students and society. To build the creativity of students, counseling teachers can apply guidance and counseling service strategies in the form of basic services with a classical guidance service approach and group guidance services using innovative, interesting and fun media for students. For this reason, the author uses creative ladder media to help students develop their creativity, because it is not uncommon for students to have creativity but are unable to develop it, even though students have their own uniqueness and characteristics in expressing innovative ideas or creativity.

---

**Keywords:** Media Creative Ladder, Developing Student Creativity

---

### **ABSTRAK**

Artikel ini berisi tentang pemikiran mengenai media yang efektif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dalam mendukung perwujudan profil pelajar Pancasila dan bisa digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling/konselor. Pemikiran tersebut terkait dengan peran Bimbingan dan konseling yang sangat penting dan sentral untuk membantu peserta didik menghadapi kurikulum merdeka ini, agar peserta didik mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal, inovatif, bermakna dan memiliki dampak elemen kunci dari kreatifitas yang menghasilkan sebuah gagasan, serta karya atau sebuah Tindakan yang orisinal dan berdampak atau menguntungkan bagi diri peserta didik serta masyarakat. Untuk membangun kreativitas peserta didik guru BK bisa menerapkan strategi layanan bimbingan dan konseling berupa layanan dasar dengan pendekatan layanan bimbingan klasikal dan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media yang inovatif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Untuk itu penulis menggunakan media creative ladder untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya, karena tak jarang peserta didik memiliki kreativitas tetapi tidak mampu dalam mengembangkannya, padahal dalam diri peserta didik memiliki keunikan serta ciri khas tersendiri dalam menuangkan ide atau kreativitas yang inovatif.

---

**Kata Kunci:** Media Creative Ladder, Mengembangkan, Kreativitas Peserta Didik

---



## PENDAHULUAN

Setiap individu pasti memiliki kreativitas sendiri dalam dirinya, entah itu kreativitas yang mampu terlihat atau masih belum terlihat atau masih terpendam. Kreativitas merupakan sesuatu yang unik dalam diri individu, yang bisa menghasilkan menghasilkan sesuatu yang berbeda dari orang lain, misalnya sebuah pemikiran yang berbeda, suatu komposisi, produk atau ide gagasan yang sebelumnya tidak diketahui cara pembuatannya. Kreativitas ini juga merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungan, kemampuan ini untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, unsur-unsur yang sudah di dapatkan oleh individu tersebut. Musbikin (2006) kreativitas merupakan kemampuan memulai sebuah ide, menciptakan hal yang baru, atau tidak pernah diduga sebelumnya, kemampuan ini merupakan konsep yang tidak sekedar menghafal, tapi juga memahami dan menciptakan jawaban dan mendapatkan pertanyaan baru. Kreativitas memiliki ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri non-kognitif, menurut Munandar (2009) Ciri kognitif (*aptitude*) terdiri dari orisinalitas yang artinya orisinal atau ada secara alami, fleksibilitas yang artinya fleksibel atau mampu menyesuaikan, dan elaboratif yang artinya teliti. Sedangkan ciri nonkognitif meliputi motivasi dalam diri, kepribadian, dan sikap kreatif.

## METODE

Penulis disini menggunakan metode penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2018) metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui nilai variabel, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat suatu perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Artinya penulis hanya mengetahui bagaimana keadaan variabel tanpa ada pengaruh atau hubungan terhadap variabel lain seperti penelitian eksperimen atau korelasi. Arikunto (2019) Penelitian deskriptif merupakan penelitian untuk menyelidiki suatu kondisi, keadaan, atau peristiwa lain, kemudian hasilnya akan dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian ini lebih fokus pada suatu variabel yang nantinya bisa di jadikan sebagai eksperimen oleh penulis, eksperimen ini terkait dengan media creative ladder dengan pengembangan peserta didik, apakah media tersebut mampu mengembangkan kreativitas peserta didik secara langsung atau bertahap, dan juga meningkatkan kreativitas peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Creative Ladder

Dalam sebuah pembelajaran atau penyampaian suatu materi, peserta didik juga harus bisa paham, materi atau informasi apa yang di berikan oleh guru BK, oleh sebab itu dalam suatu pembelajaran atau penyampaian layanannya, guru BK juga harus mampu membuat peserta didik paham dengan apa yang di sampaikan, dalam era ini terdapat banyak inovasi baru dalam



penyampaian suatu materi, salah satunya adalah menyampaikannya melalui sebuah media. Menurut Arsyad (2016) Media pembelajaran adalah suatu komponen dimana merupakan sumber belajar, pembelajaran, wahana fisik yang mengandung materi, teori atau informasi instruksional dalam lingkungan kelas, alat ini dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Tujuan media di sini yaitu agar peserta didik dapat merangsang dengan baik mengenai materi yang telah di sampaikan oleh guru BK. Guru BK disini juga harus memiliki kreativitas dan profesional, agar nantinya menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas.

Bukan hanya guru BK saja yang harus memiliki kreativitas, tetapi peserta didik juga harus memiliki sifat tersebut, oleh karena itu dalam membantu pengembangan kreativitas individu, guru BK juga harus memilih bahan atau media yang tepat agar peserta didik mampu menuangkan ide, gagasan serta kreativitasnya dengan bantuan suatu media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *creative ladder*. *Creative Ladder* adalah media permainan berbasis *board games*. Cara permainannya yaitu setiap peserta didik melempar dadu, kemungkinan dadu apa yang jatuh maka, akan memainkannya dan berjalan ke beberapa kotak sesuai dadu yang telah peserta didik kocok tadi. Jika dalam permainan ular tangga terdapat ekor ular yang harus di jauhi dan merupakan salah satu tantangan tersendiri, dalam permainan *Creative Ladder* ini memiliki tantangan tersendiri yaitu jika peserta didik jatuh tepat di tangga, maka peserta didik tersebut harus turun, dan dalam media ini juga terdapat tantangan dalam beberapa kotak, misalnya dalam kotak nomor 5 bertuliskan tantangan maka peserta didik akan mengambil sebuah kartu yang telah di siapkan, kartu ini berisi tentang challenge yang telah di sediakan. Fungsinya sama dengan media permainan pada umumnya yaitu agar peserta didik senang dan dapat mendorong peserta didik untuk bisa mengembangkan bakatnya dan mencapai tujuan pada saat proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung. Fungsinya sama dengan media permainan pada umumnya yaitu agar peserta didik senang dan dapat mendorong peserta didik untuk bisa mengembangkan bakatnya dan mencapai tujuan pada saat proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung.

Pemikiran tentang perlunya media untuk mengembangkan kreativitas peserta didik didasarkan pada fakta bahwa banyak peserta didik yang kurang memperhatikan mengenai perkembangan kreativitasnya. Bahkan beberapa peserta didik menganggap bahwa kreativitas merupakan hal yang kurang penting, padahal dengan adanya kreativitas, sebagai peserta didik mampu menciptakan hal baru atau inovasi baru, yang nantinya akan memajukan negara atau bahkan dunia, kreativitas juga membuat bangga diri sendiri, bagaimana tidak dengan adanya kreativitas, peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang belum bisa terselesaikan, dengan menciptakan inovasi atau alat baru, yang dapat membantu diri sendiri walaupun masyarakat.



Berdasarkan kondisi dan fakta tersebut, muncul gagasan tentang media *creative ladder* dan diharapkan dapat membantu peserta didik, dalam meningkatkan kreativitasnya. Dengan demikian media tersebut dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan BK terutama dalam menghadapi peserta didik yang membutuhkan bantuan untuk mengembangkan kreativitas mereka.

## Konsep Kreativitas

Dalam masalah ini mengacu pada perkembangan kreativitas peserta didik, dimana banyak peserta didik yang memiliki kreativitas berbeda-beda dan bahkan unik, tetapi dalam keunikan tersebut, peserta didik belum bisa mengembangkan kreativitas yang ia miliki. Tujuan dimanfaatkannya media *creative ladder* ini yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya. Media atau permainan *creative ladder* ini merupakan permainan yang mirip dengan ular tangga, tetapi permainan ini memiliki fungsi dan tujuan tersendiri, fungsinya yaitu, untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Kreativitas dalam diri peserta didik tidak hanya sekedar keberuntungana tau keunikan, tetapi juga merupakan jeripayah atau kerja keras peserta didik dalam mewujudkan sesuatu hal yang baru, kegagalan merupakan awal dar keberhasilan, peserta didik yang kreatif ia akan menggunakan pengetahuannya, dan peserta didik yang memiliki kreativitas juga memandang segala hal atau segala sesuatu dengan cara-cara yang baru. Menurut Dryden (2000) dalam buku *Revolusi Cara Belajar* mengatakan bahwa ,” Suatu ide adalah kombinasi baru dari unsur-unsur lama. Tidak ada elemen baru. Yang ada hanyalah kombinasi-kombinasi baru. Artinya ide merupakan suatu kreativitas yang di dalamnya terdapat kombinasi atau menciptakan suatu gagasan yang baru. Kebaruan tersebut bisa di ambil dari belajar dan usaha dari peserta didik. Sedangkan menurut Barron (dalam Ngalimun dkk 2013) kreativitas merupakan kemampuan peserta didik atau individu dalam membentuk suatu kemampuan baru, yang awalnya sudah ada dalam dirinya, kemampuan tersebut merupakan kemampuan kreatif yang terbentuk oleh lingkungan, pengalaman dan kegiatan lainnya.

Cara Mengembangkan Kreativitas Dalam mengembangkan kreativitas siswa, bukan hanya dari diri peserta didik sendiri, tetapi juga mendapat bantuan dari guru BK, dalam membantu peserta didik, diharapkan guru BK memiliki sifat atau karakter yang profesional, tujuannya agar peserta didik dapat mencapai tujuan layanan, menurut Munandar (2009), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di sekolah, yaitu sikap atau karakter guru dan falsafah dalam memberi pengajaran atau pelayanan, karakter guru yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitas yaitu dengan mendorong motivasi dalam diri peserta didik. Guru juga harus memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam pemilihan suatu ide ataupun gagasan, peserta didik berhak mencari alternatif jawaban atau solusi dalam penyelesaian suatu masalah,



agar motivasi intrinsik dalam diri peserta didik dapat tumbuh. Dalam upaya mendorong peserta didik yang kreatif dan inovatif, perlu diketahui terdapat beberapa falsafah mengajar seperti yang dijelaskan oleh Munandar (2009), bahwa belajar itu penting bagi peserta didik dan menyenangkan, peserta didik itu adalah pribadi yang khas dan unik sehingga patut untuk disayangi dan dihargai. Selain itu, peserta didik juga bebas dalam bertanggung jawab dalam penyampaian dan mendiskusikan semua permasalahan atau situasi yang dihadapinya secara terbuka kepada guru BK atau pun kepada teman sebayanya, peserta didik di bentuk untuk menjadi pelajar yang aktif dalam menerima pelajaran, guru BK juga harus menghindari suasana tegang dan penuh tekanan saat mengajar atau memberikan layanan di kelas, peserta didik harus memiliki perasaan yang bangga dan percaya akan dirinya sendiri selama di kelas, peserta didik seharusnya seharusnya bukan hanya memiliki pengalaman belajar, tapi juga pengalaman di dunia luar, hal ini agar peserta didik mampu mengembangkan kreativitas dan inovasi baru, guru juga harus mengutamakan kerja sama dengan peserta didik saat di dalam kelas.

Pengalaman dalam diri peserta didik juga sangat di perlukan karena untuk membantu meningkatkan pelajar Pancasila yang memiliki kreativitas, ,maka dari itu penulis media creative ladder ini, creative ladder merupakan media yang mirip seperti ular tangga, tetapi dalam media ini terdapat berbagai rintangan dalam memainkan media ini, mungsinnya jika nanti peserta didik berhenti di salah satu rintangan tersebut, maka nantinya dia akan menuangkan atau mengembangkan kreativitasnya sesuai perintah yang telah di sepakati atau yang ada dalam media tersebut. Creative ladder ini merupakan tangga kreatif yang fungsinya membantu peserta didik dalam mencapai suatu layanan yang di berikan oleh guru BK akan menghasilkan suatu tujuan. Media ini dapat membantu peserta didik untuk mencapai atau mengembangkan kreativitas peserta didik agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Media *creative ladder* memang layak di gunakan oleh guru BK untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitas merka. Hal yang mampu mengembangkan kreativitas peserta didik dari permainan creative ladder adalah dari challenge yang telah di sediakan, tantangan tersebut berisi tentang tantangan atau rintangan yang harus di lalui oleh peserta didik, tantangan tersebut berisi tentang pertanyaan yang tujuannya membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya, dalam penuangan media ini, diharapkan peserta didik juga mampu mengembangkan kreativitasnya, karena kreativitas ini muncul bukan hanya dari hasil pengalaman, tetapi dari keunikan atau ciri khas peserta didik itu sendiri, tujuannya agar peserta didik mampu mengembangkan kreativitas yang inovatif. Dalam pengembangan kreativitas tidak hanya peserta didik yang memiliki kreativitas saja, tetapi guru BK juga dituntut untuk memiliki sikap kreatif, inovatif dan profesional,



tujuannya agar mampu menciptakan media baru atau inovasi baru sebagai media pembelajaran. Karena ini merupakan hal yang sangat penting untuk penyampaian suatu informasi, materi serta teori dalam pembelajaran.

### **DAFTAR RUJUKA**

- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dryden. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung Kaifa.
- Munandar. 2009. *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Musbikin. 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Ngalimun.Haris F. Alpha A. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.