

## PENGARUH LAYANAN KONTEN DENGAN TEKNIK *BRAINSTORMING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

<sup>1</sup>Nani Barorah Nasution,<sup>2</sup>Robby Ade Syahputra Pasaribu

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Medan  
[nani.barorah@gmail.com](mailto:nani.barorah@gmail.com)

---

**Abstract:** *This research was carried out with the aim of finding out the effect of brainstorming technique content services to improve creative thinking at SMP N 8 Tebing Tinggi, FY 2022/2023. The subjects of this research were 12 students in class VIII of SMP N 8 Tebing Tinggi. This research applies a quantitative approach with the type of research carried out in this research, namely pre-experiment. The research design is One-Group Pre-test Post-test Design. The content mastery service process uses brainstorming techniques, students are able to actively participate in identifying each problem/question, by conveying ideas, generating and developing the ideas they have then evaluating the results, this is characterized by clients adding to each other's opinions from each client. Based on the results of this research, it was successful because previously the average score for students' creative thinking was 83.16 and after being provided with the service it increased drastically to 106.75. Based on the results of the Wilcoxon test, the J count is 38, with a 0.05 and n 12 so that the J table value is 14. From this table it can be seen that the J count is J table where 38 > 14. Pre-test data or before the mastery service was carried out using the brainstorming technique was obtained The average value was 83.16, while the post-test data or after the brainstorming technique content mastery service was carried out, the average value was 106.75. The difference between the average pre-test and post-test scores is 23.58. It can be concluded that the brainstorming technique content mastery service is effective in improving the creative thinking of students at SMP Negeri 8 Tebing Tinggi.*

**Keywords:** *Content Mastery Services, Brainstorming Techniques, Improving Creative Thinking*

**Abstrak:** Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh layanan konten teknik *brainstorming* untuk meningkatkan berpikir kreatif di SMP N 8 Tebing Tinggi, T.A 2022/ 2023. Subjek penelitian ini berjumlah 12 orang siswa kelas VIII SMP N 8 Tebing Tinggi. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pre eksperimen Dengan desain penelitian yaitu desain One-Group Pre-test Post-test Design. proses layanan penguasaan konten menggunakan teknik *brainstorming*, siswa mampu berpartisipasi aktif mengidentifikasi setiap permasalahan/pertanyaan, dengan cara menyampaikan ide, mencetus dan mengembangkan ide ide gagasan yang dimilikinya kemudian mengevaluasi hasilnya, hal ini ditandai dengan klien yang saling menambahi pendapat dari setiap klien. Berdasarkan hasil penelitian tersebut berhasil dikarenakan sebelumnya nilai rata-rata berpikir kreatif siswa sebesar 83,16 dan setelah diberikan layanan meningkat drastis menjadi 106,75. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, diperoleh J hitung 38, dengan a 0,05 dan n 12 sehingga nilai J tabel 14. Dari tabel tersebut terlihat bahwa J hitung > J tabel dimana 38 > 14. Data pre-test atau sebelum dilakukan layanan penguasaan dengan teknik *brainstorming* didapatkan nilai rata-rata sebesar 83,16 sementara data post-test atau setelah dilakukan layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* nilai rata-rata sebesar 106,75. Selisih dari nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 23,58. Dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa SMP Negeri 8 Tebing Tinggi.

**Kata kunci:** Layanan Penguasaan Konten, Teknik *Brainstorming*, Meningkatkan Berpikir Kreatif

---

## PENDAHULUAN

Proses berpikir pada setiap individu dimulai sejak masa anak-anak, sebagaimana yang dikemukakan oleh teori perkembangan kognitif Piaget. Tahap awal dalam perkembangan ini disebut sebagai tahap pra-operasional atau *pre-operational stage*, yang berlangsung mulai dari umur 2 – 7 tahun. Purwanto (2014: 43) menyatakan bahwa "berpikir melibatkan individu atau kepribadian yang aktif dengan mempertimbangkan temuan yang sesuai dengan tujuan tertentu."

Kreatif berasal dari kata Inggris "Create," yang mengacu pada tindakan mewujudkan sesuatu. Sementara itu, kata "creative" merujuk pada kemampuan untuk menciptakan dan mengimplementasikan berbagai ide dan perasaan sehingga menghasilkan karya atau konsep yang unik, penuh warna, dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Menurut Komarudin (2011: 279), kreativitas secara umum adalah kemampuan untuk menciptakan produk atau konsep yang baru. Ini tidak selalu berarti bahwa semua aspek produk harus sepenuhnya baru, tetapi dapat melibatkan kombinasi atau penggabungan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya.

Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional di sekolah, di mana proses belajar hanya difokuskan pada peran guru, telah terbukti membatasi perkembangan kreativitas dan keterlibatan peserta didik dalam menghubungkan pengetahuan mereka. Layanan pendidikan yang hanya berpusat pada peran guru dapat memperlambat perkembangan kreativitas peserta didik dan mengurangi kesempatan mereka untuk menghubungkan pengetahuan. Pentingnya layanan pendidikan yang berfokus pada pengembangan kreativitas dan keterlibatan peserta didik telah diakui dalam berbagai bidang, seperti sains, teknologi, ekonomi, dan pendidikan, sebagaimana yang disorot oleh OECD (2019). Berpikir kreatif

dianggap sebagai salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang kritis untuk kesuksesan siswa di sekolah dan dalam karir mereka, sebagaimana dikemukakan oleh Tan (2000) dan Greenstein (2012).

Menurut Aqib (2014: 118) metode *brainstorming* adalah suatu metode pengajaran yang digunakan oleh guru dengan cara mereka menyajikan suatu masalah di depan kelas, kemudian siswa menanggapi, mengemukakan pemikirannya, atau memberikan komentar, yang mengarah pada terciptanya masalah baru. Sejalan dengan pendapat Afandi, dkk (2013: 104) metode *brainstorming* adalah cara bagi semua siswa untuk mendiskusikan pemikiran, pendapat, fakta, dan pengalamannya. Teknik *brainstorming* mencoba mengumpulkan pendapat, fakta, dan pengalaman dari seluruh siswa, baik serupa maupun berbeda, kemudian hasilnya dijadikan peta ide atau peta informasi untuk pembelajaran kelompok

Metode *brainstorming* merupakan suatu metode pemecahan masalah yang dapat diterapkan baik secara privat maupun publik. Hal ini memerlukan pendokumentasian pemikiran dadakan secara obyektif. Metode *brainstorming* menurut Muhaimin (2010:124) digunakan untuk membawa banyak sudut pandang ke dalam satu tim dengan pola pikir yang sama. Ketika mencoba memecahkan masalah yang memerlukan banyak kreativitas, metode *brainstorming* sangat bermanfaat. Teknik *brainstorming* dapat memberikan serangkaian hasil potensial, termasuk ide-ide yang dapat dinilai dan diprioritaskan untuk dieksekusi.

Menurut Rawlinson (1983: 5) ada empat tahapan sumbangsaran atau *brainstorming* dalam bukunya berfikir kreatif dan *brainstorming* sebagai berikut.

- a. Persiapan (Preparation) Pertanyaan atau permasalahan aktual didiskusikan selama *brainstorming*. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan refleksi dan "sleep on it" (inkubasi) beberapa saat.

- b. Pencarian Fakta (Fact- Finding) diawali dari mendefinisikan masalah, pertanyaan, atau masalah yang perlu diselesaikan. Pertanyaan tidak boleh terlalu kabur atau umum. Pertanyaan yang diajukan ditulis di papan putih atau hitam. Bicarakan tentang detail relevan yang dapat merangsang pemikiran siswa.
- c. Pemanasan (Warm-Up) Cara sederhana untuk melakukan pemanasan adalah dengan berlatih brainstorming dengan mengajukan pertanyaan yang cerdas dan cepat. Topik apa pun dapat diangkat dalam sebuah pertanyaan; tidak perlu relevan dengan kueri utama.
- d. Pencarian Ide (Idea Finding) Pedoman berikut diberikan guru untuk mendorong siswa mencari dan menyajikan gagasan, serta gagasan yang kemudian dituliskan di papan tulis, papan tulis, atau kartu: Kritik atau evaluasi tidak diperbolehkan, dan siswa bebas menuliskannya. apapun ide atau pemikiran yang mereka miliki, bahkan yang “gila” atau aneh. Dibutuhkan banyak ide, dan ide atau pemikiran tersebut dapat digabungkan, diubah, atau ditingkatkan. Kadang-kadang, siswa juga memerlukan istirahat yang “tenang” untuk merefleksikan atau menginkubasi pemikirannya.
- e. Pencarian Solusi (Solution Finding) Proses pengungkapan dan pencarian ide kini telah berakhir. Tanpa mengidentifikasi penulisnya, ide atau konsep dinilai secara kritis. Ide atau solusi apa yang mungkin diterapkan atau tidak, berdasarkan atau tidak? Apa dampak atau hasil dari setiap pengobatan atau gagasan? Tindakan yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari pemilihan ide atau solusi dengan menyematkan yang terbaik.
- f. Pelaksanaan (Implementation) Jika tujuan dari latihan brainstorming adalah untuk menghasilkan ide-ide yang dapat dipraktikkan (seperti cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran), maka langkah ini dilakukan. Solusi atau ide tersebut kemudian diuji untuk melihat apakah solusi atau ide tersebut dapat menyelesaikan masalah. Waktu yang harus menentukan hasil penerapan solusi atau ide yang diusulkan di kelas, terserah pada guru.

Layanan bimbingan dan konseling dapat disampaikan melalui dua metode, yaitu langsung (tatap muka) dan tidak langsung. Metode langsung melibatkan konselor atau pendidik bimbingan dan konseling berinteraksi langsung dengan konseli, sementara metode tidak langsung memanfaatkan berbagai media atau sumber daya lain untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada konseli.

Layanan penguasaan konten adalah layanan yang membantu siswa dalam menguasai materi tertentu, khususnya lomba dan/atau perilaku mendarah daging yang bermanfaat dalam kehidupan di sekolah, di rumah, dan di masyarakat. (Depdiknas, 2003).

Prayitno (2004: 2) menjelaskan layanan penguasaan konten adalah layanan penunjang yang membantu masyarakat (baik secara individu maupun kelompok) mengembangkan keterampilan atau kompetensi tertentu melalui latihan pembelajaran.

Menurut Supriyo (2010: 38) menjelaskan layanan pembelajaran yang sekarang layanan penguasaan konten membantu peserta didik untuk meningkatkan diri dalam hal perilaku dan kebiasaan kegiatan pembelajaran yang baik, sumber belajar yang sesuai kelajuan dan permasalahan belajar, serta aspek lain dari sasaran aktivitas belajar lain.

Prayitno (2012: 89) menjelaskan layanan penguasaan konten adalah layanan penunjang yang membantu masyarakat (baik secara individu maupun kelompok) mengembangkan keterampilan atau kompetensi tertentu melalui latihan pembelajaran. Keterampilan atau kompetensi yang dipelajari merupakan satuan isi yang mencakup fakta dan angka terkait, gagasan, prosedur, hukum, dan norma, serta nilai, persepsi, kasih sayang, sikap, dan perbuatan. Layanan penguasaan konten membantu masyarakat dalam menguasai berbagai bagian materi. Membantu orang dalam mempelajari konten dengan cara yang terkoordinasi.

Orang-orang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan mereka dan memecahkan masalah mereka dengan mempelajari materi.

Komponen layanan penguasaan konten, meliputi (1) guru pembimbing, (2) peserta didik, dan (3) konten yang menjadi isi layanan. Hal ini sejalan dari perspektif para pakar, yaitu:

Menurut Prayitno (2012: 92-93) komponen layanan penguasaan konten yaitu:

1) Konselor

Konselor adalah para profesional di bidang konseling dan penguasaan konten yang menawarkan layanan mereka melalui berbagai saluran penyampaian. Guru yang bertugas melakukan supervisi adalah ahli dalam materi yang dicakup oleh layanan penguasaan konten yang mereka tawarkan.

2) Individu

Satu orang atau lebih yang memerlukan bantuan penguasaan materi yang menjadi isi layanan dapat memperolehnya dari konselor melalui layanan penguasaan konten. Sedangkan guru pembimbing adalah orang yang benar-benar memberikan pelayanan, sedangkan individu adalah subjek yang memperolehnya.

3) Konten

Konten merupakan satuan isi yang menjadi fokus pembicaraan atau materi pelatihan yang dibuat oleh guru atau pengawas dan digunakan oleh siswa. Ini adalah konten dari layanan penguasaan konten. Prayitno (2012: 93)

Layanan penguasaan konten dapat diangkat dari bidang-bidang pelayanan konseling, yaitu bidang-bidang: pengembangan kehidupan pribadi, pengembangan kemampuan hubungan sosial, pengembangan kegiatan belajar, pengembangan perencanaan karir, pengembangan kehidupan berkeluarga, pengembangan kehidupan beragama. Berbagai item dapat diambil dan diciptakan berkenaan dengan seluruh bidang pelayanan yang diinginkan, yang kemudian dikemas dalam mata pelajaran atau materi pelajaran, materi pelatihan, dan/atau substansi kegiatan peserta pengabdian.

Berdasarkan Instrumen AUM (Alat Ungkap Masalah) yang diberi pada peserta didik SMP kelas VII di SMP Negeri 8 Tebing Tinggi ditemukan 12 orang siswa yang mengalami masalah rendahnya berpikir kreatif, Siswa tersebut tidak ada keinginan untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif, beberapa siswa ada mengalami perasaan takut salah dalam menyelesaikan masalah dalam pelajaran. Dari hasil observasi, dapat dengan jelas dilihat bahwa ada sejumlah kendala dalam meningkatkan kapasitas berpikir kreatif siswa di sekolah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, langkah yang dapat diambil untuk meningkatkan tingkat berpikir kreatif peserta didik adalah dengan menerapkan layanan penguasaan konten. Layanan konten yaitu layanan untuk memudahkan seseorang baik secara individu dan juga berkelompok dalam menguasai kompetensi dan juga kapasitas yang dipahami dari aktivitas pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan teknik penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pre eksperimen Dengan desain penelitian yaitu desain One-Group Pre-test Post-test Design dengan hasil perlakuan yang tepat, dikarenakan mampu melakukan perbandingan dengan keadaan sebelum perlakuan tersebut diberikan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 8 Tebing Tinggi, jalan K.I. Yos Sudarso, Kelurahan Rantau Laban, Kecamatan Rambutan, Kota Tebing Tinggi Provinsi Sumatera Utara. Waktu Penelitian Selama 3 bulan dari mei - Agustus.

## HASIL

Diketahui hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* berpikir kreatif siswa pada 12 sampel. Skor *pre-test* sebanyak 998 dengan rata-rata 83,16 pada kategori rendah. Sesudah diberi layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* terjadi perubahan skor

*post-test* sebanyak 1281 dengan rata-rata 106,75. Hal ini dapat disimpulkan layanan penguasaan konten dengan teknik *brainstorming* berpengaruh dan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

No	Inisial	Pretest		PostTest		Skor Perubahan	Persentase
		Skor	Ket	Skor	Ket		
1	RA	98	S	111	T	13	13,26%
2	ASH	85	S	108	T	23	27,05%
3	UA	68	R	100	S	32	47,05%
4	AS	69	R	108	T	39	56,52%
5	SP	82	S	109	T	27	32,92%
6	SA	68	R	110	T	42	61,76%
7	LS	99	S	108	T	9	9,09%
8	SH	86	S	93	S	7	8,13%
9	SS	103	S	115	T	12	11,65%
10	ACDL	84	S	111	T	27	32,14%
11	FH	69	R	101	S	32	46,37%
12	SW	87	S	107	T	20	22,98%
Total		998		1281		283	28,35%
Nilai Tertinggi		103		115		42	-
Nilai Terendah		68		93		9	-
Rata-Rata		83,16		106,75		23,58	

Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* bisa ditinjau dalam setiap indikator yang digunakan dalam penelitian ini, yakni terdapat indikator berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir merinci. Adapun perbandingan persentase dari indikator tersebut bisa ditinjau dalam tabel dibawah ini:

Variabel	Indikator	Pre-Test		Post-Test		Selisih Perubahan	
		Nilai	%	Nilai	%	Nilai	%

Kategori Berpikir	Indikator	Pre-Test		Post-Test		Selisih Perubahan	
		Nilai	%	Nilai	%	Nilai	%
Berpikir Kreatif	Berpikir Lancar	280	53%	359	67%	79	14%
	Berpikir Luwes	319	60%	403	76%	84	16%
	Berpikir Orisinal	233	61%	295	77%	62	16%
	Berpikir Merinci	166	57%	224	77%	58	20%

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* berpengaruh dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 8 Tebing Tinggi. Sebelum diberikan layanan rata-rata berpikir kreatif siswa berjumlah 12 sampel, dengan hasil 4 siswa kategori rendah dan 8 sedang berdasarkan pengukuran sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti memberikan layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* untuk mengetahui apakah dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa

Pada tahap ini, peneliti memberikan permasalahan kepada klien yang akan diselesaikan kepada klien, klien mendiskusikan pertanyaan/ permasalahan yang telah diberikan pada permasalahan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir merinci, dengan keterbukaan terhadap ide-ide baru dan keterbukaan untuk menerima berbagai ide, rasa ingin tahu siswa terlihat dalam pertanyaannya, dan rasa percaya diri terlihat dari keberaniannya dalam memberikan solusi yang berbeda dengan teman sekelasnya. Ketika anak-anak menanggapi pertanyaan atau mendiskusikan berbagai ide dan konsep dengan teman-temannya, mereka menunjukkan pemikiran yang lancar. Mereka juga menunjukkan pemikiran yang fleksibel ketika mereka dapat mengartikulasikan berbagai topik. Selain itu, kemampuan kreatif siswa dapat dikenali ketika mereka

memberikan ide-ide orisinal, dan ketelitian berpikir siswa dapat diperhatikan ketika suatu konsep dapat dikembangkan semaksimal mungkin guna menghasilkan ide-ide baru.

Selama proses layanan penguasaan konten menggunakan teknik *brainstorming*, siswa mampu berpartisipasi aktif mengidentifikasi setiap permasalahan/pertanyaan, dengan cara menyampaikan ide, mencetus dan mengembangkan ide ide gagasan yang dimilikinya kemudian mengevaluasi hasilnya, hal ini ditandai dengan klien yang saling menambahi pendapat dari setiap klien. Oleh karena itu semakin sering siswa berlatih dalam pemecahan masalah, semakin terlatih kemampuan berpikir kreatif dan akan meningkat. Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kramer et al (1997) bahwa teknik *brainstorming* dapat membantu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi yang terinformasi melalui peningkatan kecepatan tanggapan positif dan negatif yang penting untuk menghasilkan ide-ide berkualitas baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut berhasil dikarenakan sebelumnya nilai rata-rata berpikir kreatif siswa sebesar 83,16 dan setelah diberikan layanan meningkat drastis menjadi 106,75.

Hasil *pre-test* dan *post-test* berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini, nilai *pre-test* rata-rata berjenis kelamin perempuan sebesar 85,14 dan berjenis kelamin laki-laki 80,4. Hal tersebut menunjukkan nilai *pre-test* siswa berjenis kelamin perempuan lebih besar dari pada laki-laki. Setelah diberikan layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* nilai *post-test* rata rata berjenis kelamin perempuan sebesar 106,42 dan berjenis kelamin laki-laki sebesar 107,2. Hal tersebut menunjukkan sebaliknya bahwa nilai *post-test* rata-rata siswa berjenis kelamin laki-laki lebih besar dari pada Perempuan. Hal tersebut terjadi karena laki-laki dan perempuan cenderung memiliki minat dan preferensi yang berbeda dalam logika berpikir. Pada saat melakukan layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* siswa laki-laki cenderung lebih aktif dalam menyampaikan ide atau gagasan yang dimilikinya daripada siswa perempuan terutama dalam menyelesaikan permasalahan permainan menggunakan objek pada berpikir

lancar, sehingga skor laki-laki lebih tinggi daripada skor perempuan dalam uji *post-test*. Dalam penelitian Suciyati (2017) menunjukkan bahwa kekuatan kemampuan berpikir kreatif siswa laki-laki lebih unggul dari siswa perempuan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan layanan penguasaan konten dengan teknik *brainstorming* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa. Al Mutairi (2015) yang menunjukkan hasil yang sama. *Brainstorming* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, terutama dalam hal menghasilkan ide-ide kreatif karena hal ini disebabkan oleh kelebihan dari strategi ini diterima di kalangan siswa. Dalam layanan penguasaan konten yang telah dilakukan dalam penelitian ini, siswa dapat berinteraksi satu sama lain untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Mereka saling berdiskusi, memberikan pendapat dan menambahi pendapat-pendapat yang telah diberikan satu sama lain. Melalui ide-ide yang dimiliki, mereka dapat menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, yang membantu dalam mengembangkan hal yang sudah ada ataupun hal yang baru dari setiap permasalahan/pertanyaan.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisa data yang telah disajikan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas VIII-7 SMP negeri 8 Tebing Tinggi. Maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, diperoleh  $J_{hitung} = 38$ , dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 12$  sehingga nilai  $J_{tabel} = 14$ . Dari tabel tersebut terlihat bahwa  $J_{hitung} > J_{tabel}$  dimana  $38 > 14$ . Data *pre-test* atau sebelum dilakukan layanan penguasaan dengan teknik *brainstorming* didapatkan nilai rata-rata sebesar 83,16 sementara data *post-test* atau setelah dilakukan layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* nilai rata-rata sebesar 106,75. Selisih dari nilai rata-rata *pre-test* dan

post-test sebesar 23,58. Dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten teknik *brainstorming* efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- A.Kau Murhima. (2019). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Gorontalo
- Adi, Widya.(2019) *Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Dasar
- Alfiah, K. (2014). *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Brainstorming untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di SMA Bumiayu Jawa Tengah*. Tesis. Sekolah Pascasarjana UNNES: Semarang.
- Alina Vulpe (2011) *Positive emotions' influence on attitude toward change, creative thinking and their relationship with irrational thinking in romanian adolescents*
- Amalia, L. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Pokok Zat Aditif dan Zat Adiktif Menggunakan Model Creatif Problem Solving untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP*. Tesis. Program Stud Magister Keguruan IPA PPs ULM.
- Arikunto, Suharsimi. (2007) *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Aylin Kaplan (2014) *Assessment of Creative Thinking Studies In Terms of Content Analysis*
- Aziz Alfiansyah, Muhammad Thoriq.(2021). *Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Verbal Dengan Metode Brainstorming Pada Siswa Kelas X Pemasaran Smk Kartini Jember*. Universitas Islam Jember
- Departemen Pendidikan Nasional,( 2008) *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Gramedia, Jakarta.
- Depdiknas,( 2002)*Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill) Melalui Pendekatan Broad-Based Education*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta, hlm. 8
- Djudju Sudjana,(2007) *Pendidikan Nonformal, Jurnal dalam Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*, Imperial Bhakti Utama, Bandung, hlm. 30
- Fahmi. (2016). *Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA
- Hidayat Rahmat, Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep,Teori dan Aplikasinya*.Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia
- Lianasar Dewi. (2018). *Efektifitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Brainstorming Untuk Meningkatkan Kemampuan Perilaku Asertif Siswa*. Universitas Muhammadiyah Magelang
- Lianasari, D., & Purwanto, E. (2016). *Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Brainstorming Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa*. Jurnal Bimbingan Konseling, 5(1), 1–7.
- Moch. Efendi AR, (2009). *Implementasi Pendidikan Kecakapan Hidup di Pesantren*”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, Semarang.
- Osborn, A.F. (1963). *Applied Imagination : Principles and Procedures of Creative Problem Solving* (Third Revised Edition). New York
- Oznur Gocmen, Hamit Coskun.(2019) *The effects of the six thinking hats and speed on creativity in brainstorming*. Thinking Skills and Creativity

- Pedhu Yoseph. Raudana Aziah Nuha.(2021) *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling*. Program Studi Bimbingan dan Konseling : Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Suciati. (2017) *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Segi Gender*.Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka
- Prabowo. Alfian Dewan Adhayuda, (2019). *Upaya Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Di Mts Negeri 3 Klaten*. Universitas Muhammadiyah Diponegoro.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komarudin. (2011). *Psikologi olahraga*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prayitno,Afdal,Ifdil,Ardi Zadrian.(2017) *Layanan Bimbingan Kelompok Dan Konseling Kelompok*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Rini Fitriani Permatasari. Risnawanti.(2020). *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. IAIN Samarinda
- Syafriana Henni, Abdillah.(2019) *Bimbingan Konseling Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia
- Tri Wahyuni,(2019) *Penerapan Layanan Penguasaan Konten Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Busana Melalui Media Mind Mapping*. Smkn 2 Boyolangu.
- WHO Programme on Mental Health, Life Skills Education in Schools, WHO, Division of Mental Health and Prevention of Substance Abuse, Geneva, 1997, hlm. 1
- Widowati Asri. *Brainstorming Sebagai Alternatif Pengembangan Berfikir Kreatif Dalam Pembelajaran Sains Biologi*.