PENERAPAN MODEL PERMAINAN TULIS CERITA BERPUTAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VII-A SMP NEGERI 1 JAPAH TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan Bimbingan dan Konseling

OLEH :

PANTI KUSTIYAH
NPM:11.1.01.01.0362

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh:

PANTI KUSTIYAH

NPM: 11.1.01.01.0362

Judul:

PENERAPAN MODEL PERMAINAN TULIS CERITA BERPUTAR

UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

KELAS VII-A SMP NEGERI 1 JAPAH

TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PBK

FKIP UNP Kediri

Tanggal:10 Mei 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Atrup, M.Pd., M.M.	Dra. Endang Pagil WP, M.Pd.
NIDN.0709116101	NIDN.1870301002

Skripsi oleh:

PANTI KUSTIYAH

NPM: 11.1.01.01.0362

Judul:

PENERAPAN MODEL PERMAINAN TULIS CERITA BERPUTAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VII-A SMP NEGERI 1 JAPAH TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PBK FKIP UNP Kediri

Pada tanggal:10 Mei 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua :Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.
2. Penguji I :Dr. Atrup, M.Pd., M.M.
3. Penguji II :Dra. Endang Ragil WP, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyowati, M.Pd

NIDN.0716046202

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Panti Kustiyah
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tanggal lahir	: Blora,11 Nopember 1991
NPM	: 11.1.01.01.0362
Fak/Jur./Prodi	: FKIP/S1 PBK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Mei 2015

Yang Menyatakan

PANTI KUSTIYAH

NPM:11.1.01.01.0362

PENERAPAN MODEL PERMAINAN TULIS CERITA BERPUTAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VII-A SMP NEGERI 1 JAPAH TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Panti Kustiyah

11.1.01.01.0362

FKIP- Bimbingan dan Konseling

Dr. Atrup, M.Pd, M.M. dan Dra. Endang Ragil W.P., M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

PANTI KUSTIYAH, Penerapan Model Permainan Tulis Cerita Berputar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VII-A SMPN 1 JAPAH Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015, Skripsi, BK, FKIP UNP KEDIRI 2015

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk eksperimen yang dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2014 sampai dengan 25 Februari 2015. Eksperimen ini bertujuan untuk mendapatkan bukti konkrit dan signifikan bahwa permainan tulis cerita berputar dapat meningkatkan kreativitas. Kreativitas adalah suatu kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatny baru *(novel)*, berguna *(useful*),dan dapat dimengerti *(understandable*). Penulis berusaha untuk meningkatkannya dengan memberikan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tulis cerita berputar. Permainan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang membantu seseorang dalam mencapai perkembangan yang utuh baik, secara fisik, intelektual, sosial, moral, maupun emosional. (Joan Freeman dan Utami Munandar,1996)

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre test post test design*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Sasaran penulis dalam melaksanakan penelitian yaitu individu yang memiliki tingkat kreativitas rendah. Sampel itu terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Analisis data menggunakan hasil scoring angket. Adapun hasilnya yaitu AS yang semula memiliki skor 51 saat *pre test* berubah menjadi 82, DSA yang semula 54 menjadi 78, EJI yang semula 51 menjadi 80, JS yang semula 52 menjadi 87, dan YS yang semula 50 menjadi 85. Selain itu analisis data juga menggunakan *Paired Samples T-Test*. Pada *pre test* terdapat mean sebesar 51,60 dengan standar deviasi 1,517. Sedangkan saat *post test* terdapat mean sebesar 82,40 dengan standar deviasi 3,647, dengan nilai t hitung=-14,958>t tabel 2,776

dan p=0,000(p<0.05) yang berarti bahwa terdapat peningkatan kreativitas pada kelima konseli setelah diterapkan permainan tulis cerita berputar. Dengan berhasilnya peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan permainan tulis cerita berputar berarti tujuan dari penelitian ini tercapai.

Kata kunci: Permainan, kreativitas

I. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagiperkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunanbangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bakat dan kreativitasnya secara optimal.

Meningkatnya kemajuan teknologi dan meledaknya jumlah penduduk yang disetai berkurangnya persediaan sumber-sumber alami, yang diperparah oleh timbulnya berbagai bencana alam dan krisis keuangan di negara-negara Asia sangat menuntut kemampuan krativitas dan kepiawaian mencari pemecahan yang imajinatif.

Terkait dengan kemampuan kreativitas, apa yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah mengembangkan sikap dan kemampuan pesertadidik, atausiswa, atau anak-anakyang dapat membantu untuk menghadapi persoalan-persoalan di masa mendatang dengan kreativitas dan daya imajinasi.

Anak-anak atau pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) terutama kelas VII merupakan masa dimana anak-anak memasuki masa remaja. Masa terjadinya perubahan fisik, psikis, serta sosial. Perubahan-perubahan tersebut seringkali menimbulkan kegelisahan pada remaja. Remaja mengalami masa-masa penuh tuntutan oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu kreativitas sangat dibutuhkan dalam membantu mereka untuk menyelesaikan masalah.

Para ahli mempunyai cara pandang dan pemikiran yang berbeda tentang bermain. Hal ini memperlihatkan betapa pentingnya arti bermain bagi perkembangan anak. Walaupun ada kelemahan dari teori tersebut, tetapi tiap teori bermanfaat dan memberikan sumbangan untuk memperdalam pengertian tentang bermain. Bermain bagi anak adalah *eksplorasi*, *eksperimen*, dan penyesuaian *(adaptasi).*

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya.bagi anak.

Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi

fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Fungsi bermain bagi guru dan orangtua adalah agar guru dan orang tua dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak, dapat,berkolaborasi dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar.

Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi.

Namun pada umumnya orang tua dan pendidik sering memaksakan anak untuk belajar tanpa proses yang benar. Pendidik ataupun Guru BK sebagian besar masih mengemas pemberian layanan BK yang berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menangkap materi layanan. Sehingga anak terlihat cepat bosan dalam proses layanan BK dan tidak terjadi kreativitas sesuai harapan..

Agar proses pemberian layanan BK dapat mengena dan siswa dapat merasa nyaman dan tidak bosan, pendidik diharapkan mampu menggunakan metode bermain. Dengan metode bermain dapat digunakan sebagai langkah meningkatkan kreativitas anak. “Dengan permainan dapat memunculkan ide-ide, mengemukakan pendapat secara sederhana, ketrampilan berbahasa, nilai/sikap, emosi/perasaan, daya cipta dan daya pikir”.(Andang Ismail, 2009: 27)

Oleh karena itu penting kiranya diadakan penelitian mengenai pendekatan belajar melalui penerapan model permainan tulis cerita berputar untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Japah Kecamatan Japah, Kabupaten Blora tahun pelajaran 2014/2015.

II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Japah, Kabupaten Blora pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan *sampling purposive*. Dimana menurut (Sugiyono, 2011: 85). “sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Peneliti hanya meneliti siswa-siswa yang memiliki kreativitas rendah. Dengan mengambil beberapa pertimbangan peneliti menentukan mengambil 1 kelas yaitu kelas VII-A sebagai sampel, tetapi peneliti tidak menggunakan semua jumlah kelas itu untuk dijadikan sampel, setelah diberikan angket mengenai kreativitas baru bisa diketahui mana siswa-siswa yang sekiranya kurang memiliki kreativitas.

Siswa- siswa itulah nantinya yang bisa dijadikan sebagai sampel. Ada 5 siswa dari 34 siswa yang memiliki nilai kreativitas rendah. Jadi ada 5 sampel dalam penelitian ini.

Desain penelitian yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah *pre experimental design*yaitu hasil experiment yang merupakan variable dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variable control, dan sampel tidak dipilih secara random, Sugiyono (2010 : 109). Ada beberapa jenis *pre experimental design* dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis *one grouppretest-posttest design* yaitu suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah perlakuan terhadap suatu kelompok eksperimen Sugiyono (2010 : 110). Dalam desain ini kelompok eksperimen diberi perlakuan model permainan. Desain penelitian yang digunakan penulis digambarkan sebagai berikut:

O_1	X	O_2

Gambar 3.1. Rumus *Pre Experiment One Group Pre test-Post test Design*

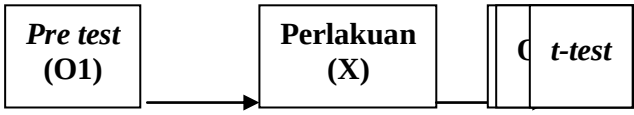
Keterangan:

O_1 : Pengukuran pertama berupa *pretest* untuk mengukur tingkat kreativitas siswa sebelum diberi perlakuan

X : Berikan perlakuan X, yaitu *treatment*bimbingan kelompok berupa permainan

O_2 : Pengukuran kedua posttest untuk mengukur kreativitas siswa sesudah diberi perlakuan yang diukur dengan menggunakan instrument skala kreativitas yang sama seperti pada pengukuran pertama

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2

Langkah-langkah penelitian

Keterangan :

1) O1 merupakan *pre test,* untuk mengukur mean sikap (kreativitas) sebelum subjek diberi perlakuan

2) X merupakan *treatment,* yaitu penerapan permainan tuis cerita berputar

3) O2 merupakan *post test* , mengukur mean kreativitas setelah diberi perlakuan

4) Bandingkan O1 dan O2 , untuk menentukan seberapa perbedaan yang timbul

5) Proses analisis data, menggunakan teknik analisis data *Paired Samples Statistics T test SPSS 16.0* untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan

Analisis data yang digunakan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *Paired Samples T test.* Untuk melihat perbedaan antara individu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan tulis cerita berputar, penulis menggunakan program *SPSS16.0 For Windows (Paired Samples T-Test).*Setelah mengetahui nilai t test hitung yang dicari, kemudian membandingkan antara t hitung dengan t tabel statistic. Langkah selanjutnya dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan taraf signifikasi 5% (0,05). Taraf signifikan adalah kesalahan dalam menerima atau menolak hipotesis. Dapat ditarik kesimpulan apakah hipotesis nol (H0)atau hipotesis alternative (Ha) tersebut diterima atau ditolak.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dikemukakan pada bab III bahwa data yang terkumpul dalam penelitian diperoleh melalui penyebaran angket (pre test) guna mengungkap tingkat kreativitas siswa kelas VII-A. Data yang telah terkumpul kemudian diperiksa mengenai kejelasan dan kelengkapan jawaban responden. Selain dilakukan pengecekan, penulis juga segera melakukan penskoringan dan mengklasifikasi hasil pengisian kuisioner terdapat 5 responden yang memiliki tingkat kreativitas rendah. Hasil analisis data pre test dapat dilihat pada tabel 4.1. sebagai berikut:

Tabel 4.1.

Data Hasil Pre Test Kreativitas

Pre Test	
Responden	Jumlah
AS	51
DSA	54
EJI	51
JS	52
YS	50

Dari tabel 4.1. terlihat bahwa hasil scoring angket pada saat pre test terlihat, yaitu AS berjumlah 51, DSA berjumlah 54, EJI berjumlah 51, JS berjumlah 52, dan YS berjumlah 50. Setelah dilakukan treatment melalui layanan bimbingan kelompok permainan tulis cerita berputar maka individu tersebut diberikan post test berupa penyebaran angket yang kedua. Hasil analisis data post test dapat dilihat pada tabel 4.2. di bawah ini;

Tabel 4.2.

Data Hasil Post Test

Post Test	
Responden	Jumlah
AS	82
DSA	78
EJI	80
JS	87
YS	85

Dari tabel 4.2. hasil analisis post test terlihat bahwa scoring AS berjumlah 82, DSA berjumlah 78, EJI berjumlah 80, JS berjumlah 87, dan YS berjumlah 85. Berarti ada peningkatan bagi kelima individu yang memiliki kreativitas rendah setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan permainan tulis cerita berputar.

Hasil analisis data dengan menggunakan teknik analisis Paired Samples T-test dengan bantuan SPSS for windows 16.0 yang hasilnya terlihat pada tabel 4.3. dan tabel 4.4. berikut ini:

Tabel 4.3.

Mean dan Standart Deviasi T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE	51.60	5	1.517	.678
POST	82.40	5	3.647	1.631

Tabel 4.4.

Paired Samples Test

	Paired Difference				
	Mean	Std Deviation	Std Error Mean	95% Confide Interval of Difference	
				Lower	Uppe
Pair 1 PRE POST	-30.800	4.604	2.059	-36.517	-25.08

Pada tabel 4.3. dan tabel 4.4. terlihat bahwa mean pada pre test 51,60 dengan standar deviasi 1,517, sedangkan mean pada post test sebesar 82,40 dengan standar deviasi 3,647 dengan nilai t hitung sebesar -14,958 dan p=0,000 (p<0,05) yang berarti bahwa ada peningkatan kreativitas pada kelima konseli setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tulis cerita berputar. Maka hipotesis yang berbunyi "Ada peningkatan yang signifikan bagi individu yang memiliki kreativitas rendah dengan penerapan model permainan tulis cerita berputar" diterima.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar -14,958. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk) = n-1 =

(5 – 1 = 4) dan taraf kesalahan α = 5%. Berdasarkan dk=4 dan α = 5%, ternyata harga t_{tabel} = 2,776**.**

Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (-14,958>2,776), maka signifikan akibatnya Ho ditolak. Jadi kesimpulannya adalah bahwa hipotesa kerja yang menyatakan "ada peningkatan yang signifikan bagi individu yang memiliki kreativitas rendah dengan penerapan model permainan tulis cerita berputar pada siswa kelasVII-A SMP Negeri 1 Japah" diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Apriadi, Firman M. 2010. *Kreativitas.* (online). Tersedia: http://f-afriadi.blogspot.com, diunduh 7 November 2014

Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi instruksional: Prinsip-Teknik-Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT. Rineka Cipta. Jakarta.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, 1987. *Metodologi Penelitian*, PT. Binarupa Aksara, Jakarta.

Azwar, Saifuddin. 2003. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bitstream. 2009. *Rumus untuk Klasifikasi Angket*. (online). Tersedia: http://repository.usu.ac.id, diunduh 7 November 2014

Chaplin, J.P.. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Depdiknas (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Direktorat Kependidikan Direktorat Jenderal

Djaali., dkk. *Pengukuran Dalam Pendidikan.* Jakarta: Program Pascasarjana, 2000.

Djamarah. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Engkoswara. (1984). *Dasar-dasar Metodologi*. Jakarta: Bina Aksara.

Ferdiansyah, Fery. 2012. *Pengertian Berfikir Kreatif*. (online). Tersedia: http://feryferdiansyah.blogspot.com, diunduh 7 November 2014

Hartinah, S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok. Bandung*: Refika Aditama.

Indah, Sri. 2012. *Angket Kreativitas Siswa*. (online). Tersedia: http://eprints.uny.ac.id, diunduh 10 Desember 2014

Jalal, Sabab. 2013. *Definisi Bermain dan Pentingnya Bermain*. (online). Tersedia: http://sababjalal.wordpress.com, diunduh 7 November 2014

Jawandi, Ahmad. 2013. *Efektifitas Permainan Smart Monopoli untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. (online). Tersedia: http://download.portalgaruda.org, diunduh 12 Desemb*er 2014

Jessica, Seriani. 2013. *Manfaat Kreativitas*. (online). Tersedia: http://serianijessica.blogspot.com, diunduh 7 November 2014

Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Maulidiyah, Lily. 2010. *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal*. (online). Tersedia: http://karya-ilmiah.um.ac.id, diunduh 12 Desember 2014

Prayitno, 2001. *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: rineka cipta

Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rahmat J. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Renja Kesdakarya.

Romlah, Tatiek. (2006). *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Santrock, John W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Terj Shinto B adeler, Sherly Saragih Jakarta: Erlangga.

Setyosari.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

Subagyo, Joko. 2009. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjana Nana. 2004. *Landasan Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.

Sudjana. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Falah production.

Sugiyono. 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. (1983). *Teori dan Teknik Bimbingan kelompok*. Bandung: pusat layanan bimbingan penyuluhan Bandung.

Suryabrata, S. 2000.*Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Wiryaman, Ridwan. 2000. *Tehnik Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Indeks

Zulfa. 2013. *Pengertian, Tujuan, dan Manfaat Analisis Data*. (online). Tersedia: http://ahlianalisadata.blogspot.com, diunduh 2 Maret 2015