Jurnal Fokus Konseling, Volume 5 Number 2 (2019) pp. 135-140
ISSN Print : 2356-2102
ISSN Online : 2356-2099
DOI: https://doi.org/10.26638/jfk.899.2099

Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan Terhadap Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya

Aniek Wirastania
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Email: aniek@unipasby.ac.id

Abstract

Creativity is one of the important parts that must be developed in order to increase the potential of students. The lack of development of creativity in children can result in the implementation of ineffective teaching and learning activities. One way that can be done in developing creativity is by facilitating the learning process of students with a directed guidance service. This study aims to be achieved in this study is to develop a game technical guidance program that will be effective to improve student creativity. This research is a quasi-experimental study with the research design used is a non-equivalent pretest-posttest one group design. The stages of the implementation of this research are 3 stages, which begins with the development of a game guidance program then followed by the implementation of a guidance program in the experimental class. This study shows that there are differences in student creativity scores before and after taking part in the game technical guidance program. The game technical guidance program is effective in increasing creativity in elementary school students.

Keywords: Creativity, Guidance Program, Games, Quasi Experiment

Received : 2019-06-20 Published : 2019-08-30.

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License
Website: http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus

A. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan bagian penting dalam diri siswa yang harus dikembangkan guna mengembangkan potensinya. Menurut Suwardjo & Eliasa (2010) Kreativitas merupakan suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan. Proses dalam memikirkan suatu gagasan merupakan suatu hal yang mengasyikkan bagi siswa yang kreatif. Kreativitas adalah sebuah proses berpikir dengan melahirkan ide baru serta mengkomunikasikan dengan metode yang inovatif. Selain itu makna kreativitas dinilai sebagai ide pikiran dengan sudut pandang yang berbeda serta memiliki arah menemukan sebuah inovasi baru.

Kreativitas adalah unsur penting dalam pengembangan potensi seorang individu, Namun kondisi saat ini pengembangan kreativitas masih masih belum dapat dilakukan dengan maksimal. Pengembangan kreativitas yang minim dapat mengakibatkan proses belajar mengajar tidak efektif. Sebuah cara yang dipandang dapat mengembangkan kreativitas adalah dengan memberikan fasilitas pada siswa melalui layanan bimbingan yang memiliki arah dan tujuan. Menurut Suwardjo dan Eliasa (2010) kreativitas adalah bentuk dari proses berpikir berbagai gagasan untuk menghadapi masalah dimana

proses ini memainkan berbagai gagasan menyenangkan dan menjadi tantangan yang baik bagi siswa kreatif. Sedangkan menurut Nurihsan & Yusuf (2009) kreativitas merupakan kemampuan dalam memberikan sebuah gagasan baru serta memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. Ciri –ciri kreativitas terdiri atas dua bagian yaitukognitif dan non kognitif. Ciri-ciri kreativitas secara kognitif adalah kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), originalitas, elaborasi, serta pemaknaan kembali dalam proses berpikir. Sedangkan ciri-ciri non kognitif adalah motivasi, sikap, rasa ingin tahu, senang bertanya, serta mencari pengalaman baru.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas manusia menurut Nurihsan & Yusuf (2009) berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri sendiri yaitu sebagai berikut ini :a) Kondisi kesehatan fisik; b)Tingkat kecerdasan; serta c) kondisi kesehatan mental. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari lingkungan yang antara sebagai berikut ;a) Orang tua dan guru yang menerima kondisi anaknya dan memberikan kepercayaan dimana anak dipandang sebagai ndividu yang memiliki kemampuan; b) Sikap empati dari guru dan orang tua; c) Cara memupuk sikap dan minat anak; serta d) sarana dan prasarana yang digunakan saat pembelajaran berlangsung.

Usaha yang dinilai dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anakadalah dengan memanfaatkan salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling . Bimbingan dan konseling merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dikarenakan layanan bimbingan dan konseling memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendampingan selama perkembangan siswa agar dapat memiliki sikap mandiri, serta membuat keputusan dan mempertanggung jawabkan sikapnya dalam memecahkan masalah yang dihadapinya supaya dapat menjadi seorang manusia yang berbudaya, produktif, dan memiliki perkembangan yang optimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kartadinata (Yusuf, 2009) yang menjelaskan bahwa bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu guna membentuk individu yang memiliki perkembangan optimal. Selain itu Natawidjaya (Yusuf, 2009) memaparkan bahwa bimbingan mengarah kepada usaha pemberian bantuan yang berkesinambungan kepada individu agar individu tersebut memiliki pemahaman diri dan bisa mengarahkan dirinya ke arah yang wajar bisa menyesuaikan dengan lingkungan baik dari sekolah, masyarakat, maupun kehidupan lainnya.

Layanan bimbingan dan konseling bisa diberikan kepada semua orang. Pada siswa sekolah dasar juga bisa diberikan layanan bimbingan dan konseling yang menggunakan teknik tertentu yang disesuaikan dengan usia dan tugas perkembangan siswa. Berkaitan dengan pengembangan kreativitas, layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dilaksanakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Menurut Geldard & Geldard (dalam Suwardjo dan Eliasa, 2010) bahwa beberapa teknik permainan dapat digunakan sebagai jembatan konseling dengan anak.

Permainan dinilai sebagai teknik efektif yang dapat mengembangkan potensi anak. Implementasi layanan bimbingan dengan permainan tentunya menggunakan media yang disesuaikan dengan tujuan dari permainan tersebut. Permainan juga

dikemas secara menarik agar individu terlibat dalam permainan bisaaktif mengikutinya. Permainan menurut Reid & Scheifer (2001) adalah suatu bentuk kegiatan bermain yang dapat memberikan sebuah hiburan dan memberi kenikmatan bagi pesertanya. Sebuah permainan diciptakan untuk perubahan perilaku yang ingin dicapai dengan cara melaksanakan setiap kegiatan dalam permainan dengan sungguh-sungguh. Menurut Russ (Rusmana, 2009) pengamatan yang dilakukan oleh konselor selama proses permainan berlangsung, maka konselor bisa mengamati ekspresi yang berasal dari proses kognisi, afektif, dan interpersonal. Pengekspresian dari proses bermain akan terlihat beberapa hal yang meliputi proses organisasi, proses berpikir divergen, simbolisme, serta proses fantasi atau khayalan.

Permainan adalah sebuah teknik dalam layanan bimbingan dan konseling. Permainan sebagai program dalam bimbingan kelompok dilaksanakan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah untuk pelaksanaan permainan adalah sebagai berikut ini.

a. Pengawalan yaitu saat memulai sesi konseling . latihan pembukaan dilakukan untuk membantu para anggota dalam membentuk kelompok. Selama beberapa saat pada awal kegiatan kelompok, terkadang anggota kelompok belum fokus terhadaptopik yang ditangani. Selain itu masih muncul rasa canggung antar anggota. Penggunaan latihan pada waktu awal di menit-menit pertama sangat membantu untuk memfokuskan para konseli terhadap tema tema yang telah ditentukan dan membuat suasana menjadi akrab.

b. Selama Pertengahan Sesi

   Sesi ini dilakukan kegiatan bimbingan dengan berbagai alasan tertentu. Kegiatan yang yang dilakukan pada sesi tengah ini berupa aktivitas permainan sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

c. Pengakhiran Sesi

   Pada sesi pengakhiran ini, kegiatan yang dilakukan adalah konselor bisa membantu konseli dalam merangkum, menghayati semua kegiatan yang sudah dilakukan dimana pada sesi ini dilakukan diskusi pada semua kegiatan permainan yang telah dilaksanakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang dapat dilakukan proses pencatatan, serta analisis data penelitian secara eksak dengan menggunakan uji statistik tentang efektifitas bimbingan karakter dengan permainan guna meningkatkan kreativitas berpikir secara nyata dengan bentuk angka. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah analisis dan menafsirkannya. Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen, Desainnya Pretest Posttes One Group Design. Sampel penelitian ini sejumlah 8 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling dari populasi sejumlah 35 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data tentang kreativitas dengan menggunakan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan bahwa kreativitas peserta didik kelas IV SD An Nur Surabaya secara umum pada tingkat sedang. Selain itu berdasarkan observasi juga memperlihatkan ke anekaragaman tingkat kreativitas siswa. Kondisi ini dapat dimaknai sebagai hal yang potensial yang mana kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui dukungan fasilitas yang tepat guna peningkatan kreativitas siswa.

Temuan penelitian pada hasil observasi menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas secara umum di SD An Nur Surabaya sudah baik. Kondisi ini dapat dimaknai sebagai tanda bahwa kehidupan sehari-hari memberi pengaruh positif pada perkembangan kreativitas siswa. Pengalaman hidup keseharian serta lingkungan yang memberikan pengaruh di sekitar siswa dapat memberi pengaruh secara positif dan negatif pada aspek-aspek pertumbuhan siswa.

Program bimbingan dengan teknik permainan yang dilakukan di penelitian ini menggunakan media. Media yang digunakan adalah plastisin dan kertas. Penggunaan media ini dilakukan untuk dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas pada siswa. Pelaksanaan layanan bimbingan teknik permainan ini dilakukan 8 sesi pertemuan. Delapan sesi pertemuan ini terdiri atas 1 sesi pretest, 6 sesi treatment, dan 1 sesi posttest. Pada sesi pretest dan posttest ini kegiatan yang dilakukan sama yaitu melakukan pengamatan untuk melihat tingkat kreativitas siswa. Pretest yang telah dilakukan dengan menggunakan angket kreativitas didapatkan 8 siswa dengan kreativitas rendah.

Siswa kelas IV SD Islam An Nur Surabaya yang melaksanakan bimbingan kelompok teknik permainan adalah yang kreativitasnya rendah. Kondisi ini dapat dilihat dengan jelas selama kegiatan observasi penelitian berlangsung. Peserta didik yang tingkat kreativitasnya rendah adalah siswa dengan presensi 3, 6, 8, 12, 14, 23, 20, dan 17. Delapan siswa ini memiliki tingkat kreativitas rendah dan perlu dilakukan pengembangan. Usaha untuk mengembangkan kreativitas siswa dilakukan melalui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan media kertas dan plastisin. Pemberian treatmen dengan menggunakan program bimbingan dengan teknik permainan media kertas dan plastisin dinilai efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dan meningkatkan prestasi dan potensi yang dimiliki siswa sebelumnya. Perkembangan kreativitas dapat dilihat berdasar pada tabel dibawah berikut ini.

Tabel I :perbandingan skor pretest dan post test

No Responden	Pre test	Post Test	Tingkat Perubahan
3	31	48	17
6	30	48	18
8	33	50	17
12	33	47	14
14	34	47	10
23	37	57	20
20	40	48	8

17	44	49	5

Efektifitas program bimbingan teknik permainan dengan menggunakan media kertas dan plastisin untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan uji komparasi pretest dan posttest kelompok eksperimen dengan menggunakan *Uji Wilcoxon*. Nilai harga W dapat dinilai dengan mengambil nilai yang terkecil dari W+ dan W-. Kriteria pengujian adalah : terima H_o jika $\mu A - \mu B = 0$ atau tolak H_o dan terima H_1 jika $\mu A - \mu B \neq 0$, hanya jika W+ dan W- cukup kecil. Perhitungan ini menggunakan program SPSS for Windows versi 17.

Pengujian statistik diperoleh asymp Sig = 0,012, nilai Asymp. Sig. = 0.001 < α = 0.05 maka H_o ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah mengikuti sesi program bimbingan melalui permainan kertas dan plastisin.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDI An Nur. Secara umum para siswa di SD An Nur memiliki tingkat kreativitas sedang. Perkembangan kreativitas di SD AN Nur Surabaya sudah cukup baik. Kreativitas dalam penelitian ini terdiri atas dua dimensi, yaitu kognitif dan dimensi non kognitif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dari dua dimensi kreativitas, tingkat pencapaian tiap dimensi berada pada kategori tinggi. Pada dua dimensi kreativitas, walaupun dimensi kognitif dan non kognitif berada dalam kategori tinggi, namun dimensi kognitif masih lebih tinggi bila dibandingkan dengan dimensi non kognitif. Program bimbingan permainan angka adalah sebuah program bimbingan yang dibuat untuk memfasilitasi dengan program layanan bimbingan permainan dengan media kertas dan plastisin yang berguna dalam pengembangan kreativitas siswa. Hasil validasi pakar menunjukkan bahwa program bimbingan permainan dengan media kertas dan plastisin ini dinilai layak sebagai sebuah program yang berguna dalam meningkatkan kreativitas peserta didik yang berusia 9 sampai 10 tahun. Pelaksanaan program bimbingan ini dilakukan melalui 8 sesi pertemuan, yang terdiiri atas 1 sesi yang dilakukan untuk sesi pretest, 6 sesi treatment, dan 1 sesii posttest. Sesi pretest dan posttest ini kegiatan yang dilakukan adalah sama yaitu melakukan pengamatan guna mengetahui tingkat kreativitas peserta. Pelaksanaan program bimbingan teknik permainan dengan menggunakan media kertas dan plastisin dalam mengembangkan kreativitas siswa menunjukkan hasil efektif dalam meningkatkan dua dimensi yaitu kognitif dan non kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

Abkin. 2008. *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling Dalam Jalur Formal Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Creswell, J. W. & Vicky L. Plano Clark 2007. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. London: Sage Publications, Inc.

Nurihsan, Juntika & Yusuf, Syamsu. 2009. *Landasan Bimbingan & Konseling*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Sugiono. 2011 Metode *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Suwardjo & Eliasa, Imania Eva. 2010. *Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling.* Yogyakarta. Paramitra Publishing

Yusuf, Syamsu. 2009. *Program Bimbingan & Konseling Di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press