

**SKRIPSI**

**BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN “SMART  
MONOPOLI” UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA  
KELAS V SD NEGERI TUMENGGUNGAN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



Oleh:

**AHMAD JAWANDI**

**NIM K3109006**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2013**

*commit to user*

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ahmad Jawandi

NIM : K3109006

Jurusan/ Program Studi : IP/ Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN “SMART MONOPOLI” UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SD NEGERI TUMENGGUNGAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 1 Oktober 2013

Yang membuat pernyataan,



Ahmad Jawandi

**BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN “SMART  
MONOPOLI” UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS  
V SD NEGERI TUMENGGUNGAN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling,  
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
OKTOBER 2013**

*commit to user*

## PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 1 Oktober 2013

Pembimbing I,



**Dra. Tuti Hardjajani, M.Si**  
NIP. 195012161979032001

Pembimbing II,



**Dra. Siti Mardiyati, M.Si**  
NIP. 19510101 198003 2 002

*commit to user*

**PENGESAHAN**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Sabtu

Tanggal : 26 Oktober 2013

Tim Penguji Skripsi

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. R. Indianto, M. Pd	
Sekretaris	: Dra. Wardatul Djannah, M. Pd	
Anggota I	: Dra. Tuti Hardjajani, M.Si	
Anggota II	: Dra. Siti Mardiyati, M. Si	

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret



DEKAN  
Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatulloh, M. Pd

NIP 196007271987021001

## MOTTO

”Rahasia dari kreativitas adalah mengetahui cara menyembunyikan sumber kreativitas itu”.

“Imajinasi lebih berharga dari ilmu pengetahuan”.

(Albert Einstein)

”Kebanyakan milyuner mendapat nilai B atau C. Mereka membangun kekayaan bukan dari IQ semata, melainkan kreativitas dan akal sehat”.

(Thomas Stanley)

”Menuntut ilmu adalah wajib bagi setiap muslim”.

(Terjemahan QS. Al-Fathir : 28)

## PERSEMBAHAN

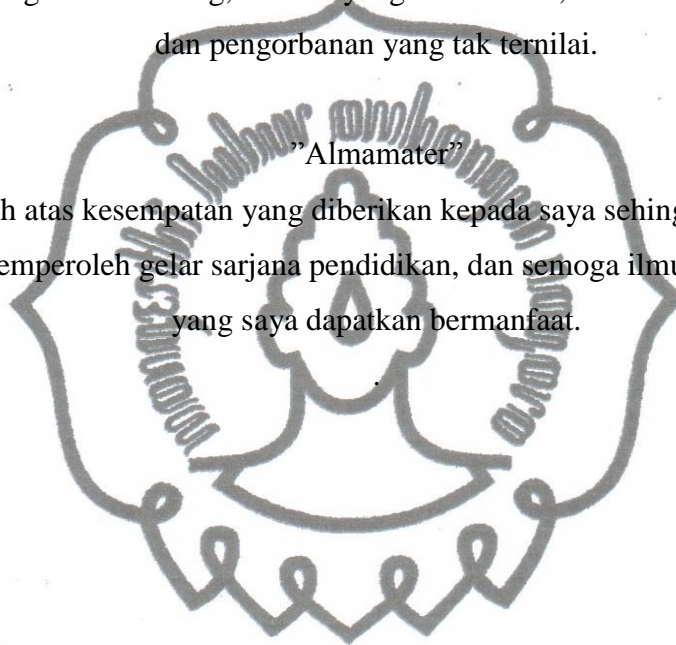
Puji syukur kehadirat-Mu Yaa Allah, akan aku persembahkan karya ini untuk:

”Bapak dan Ibu tercinta”

Atas doa yang selalu teriring, kasih sayang setulus hati, motivasi yang tiada henti dan pengorbanan yang tak ternilai.

”Almamater”

Terima kasih atas kesempatan yang diberikan kepada saya sehingga bisa menimba ilmu dan memperoleh gelar sarjana pendidikan, dan semoga ilmu dan pengalaman yang saya dapatkan bermanfaat.



*commit to user*

## ABSTRAK

Ahmad Jawandi. **BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN “SMART MONOPOLI” UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SD NEGERI TUMENGGUNGAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Oktober 2013.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan smart monopoli terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas V SD Negeri Tumenggungan Surakarta Tahun Pelajaran 2012/1013.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian *Treatment by Subject Design*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Tumenggungan Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 40 siswa. Sumber data berasal dari data primer, yaitu siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes kreativitas verbal. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test* dengan memanfaatkan aplikasi SPSS.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa ada peningkatan kreativitas sebelum dan sesudah diberi *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan smart monopoli, yaitu  $t$  hitung = 17.460 dibandingkan dengan  $t$  tabel = 0,023 atau  $t$  hitung >  $t$  tabel (dengan taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$ ).

Maka disimpulkan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoli* efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri Tumenggungan Surakarta Tahun pelajaran 2012/2013.

**Kata kunci** : *layanan bimbingan kelompok, permainan smart monopoli, kreativitas.*



## ABSTRACT

Ahmad Jawandi. **BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN “SMART MONOPOLI” UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SD NEGERI TUMENGGUNGAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013**. Skripsi, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University, Surakarta. August 2013.

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the group guidance services through media smart monopoly game to the development of creativity of a elementary school students in class V Tlogorejo Temanggung year 2012/2013.

This research is the design of experiment with the type of treatment by subject design. The subject of the research were all of the elementary school students in class V Tumenggungan Surakarta year 2012/2013 wich account for 40 students. Data subject derived from primer data who is the students. Using data collection instruments that is verbal creativity tests. Analysis of data using t test techniques with SPSS applications.

Based on the result of hypothesis, it is known that there are development of creativity before and after treatment by group guidance services through media smart monopoly game that is  $t$  calculated = 17.460 compared with  $t$  table = 0,023 or  $t$  calculated >  $t$  table (0,000 with significance < 0,05).

The result of the research that group guidance services through media smart monopoly game is efective to develop the creativity with peer group in Elementary School students class V Tumenggungan Surakarta academic year 2012/2013.

**Keywords:** *group guidance services, smart monopoly game, creativity.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN “SMART MONOPOLI” UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SD NEGERI TUMENGGUNGAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013”.

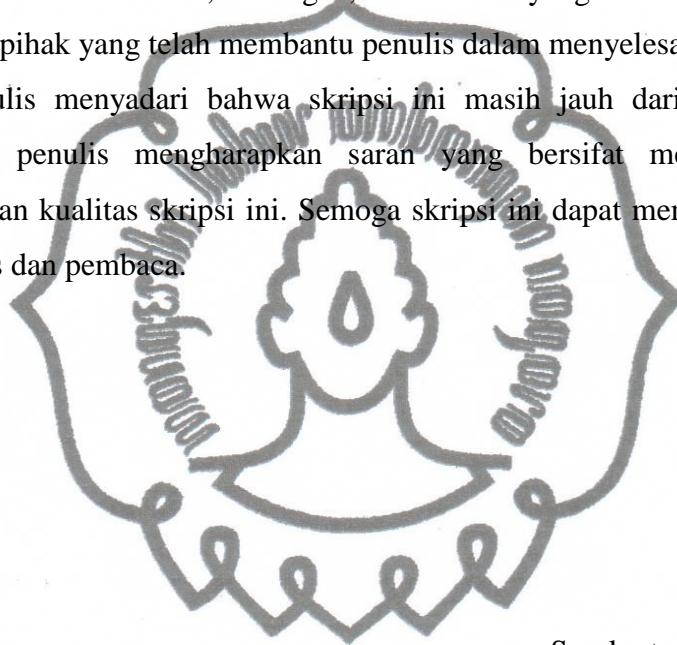
Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini karena mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatulloh, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi dan pelaksanaan penelitian.
2. Bapak Drs. R. Indianto, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Drs. Siti Mardiyati, M. Si., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta dan juga selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran.
4. Ibu Dra. Tuti Hardjajani, M.S., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan, dukungan dan masukan terhadap kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Zubaidah, S. Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Tumenggungan Surakarta yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Bapak Kasmiran, S. Pd., selaku wali kelas V SD Negeri Tumenggungan Surakarta yang telah memberikan bantuan selama penelitian.

*commit to user*

7. Semua siswa kelas V SD Negeri Tumenggungan Surakarta yang telah bersedia berpartisipasi selama penelitian.
8. Kepada linda, intan, pinky, nur'aini dan fajar yang bersedia memberikan dukungan dan batuan selama penelitian. Serta Tila Ayu S. yang senantiasa memotivasi dan membantu penelitian.
9. Teman - teman BK angkatan 2009, terima kasih teman-temanku, saudaraku, dan, sahabatku atas doa, dukungan, dan bantuan yang telah kalian berikan.
1. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran yang bersifat membangun untuk meningkatkan kualitas skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.



Surakarta, 23 Oktober 2013

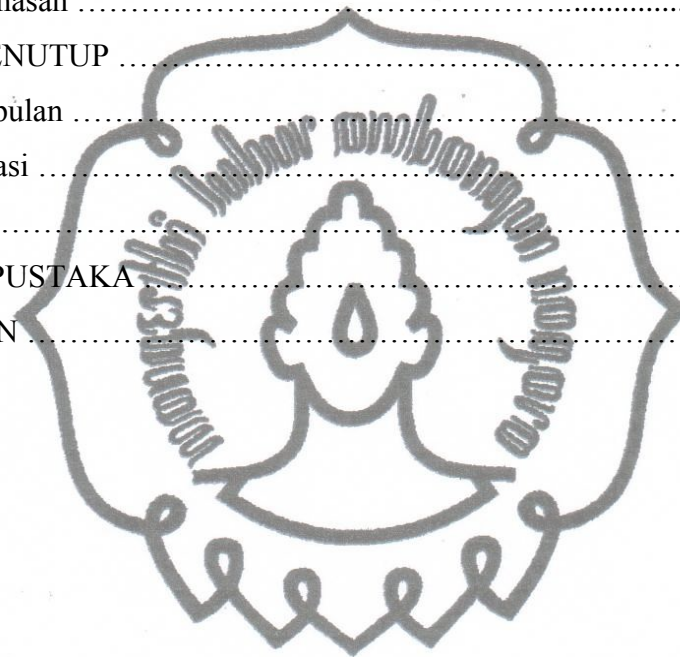
Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	9
1. Tinjauan tentang Kreativitas.....	9
a. Pengertian Kreativitas .....	9
b. Aspek-aspek Kreativitas .....	10
c. Ciri-ciri orang kreatif .....	12
d. Faktor-faktor yang menghambat kreativitas .....	14
e. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas .....	17

2.	Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Monopoli....	20
a.	Pengertian Bimbingan kelompok .....	20
b.	Tujuan bimbingan kelompok .....	21
c.	Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok .....	22
d.	Media permainan monopoli .....	24
3.	Tinjauan Tentang Siswa Sekolah Dasar .....	29
a.	Pengertian Siswa Usia Sekolah Dasar .....	29
b.	Tugas-tugas perkembangan pada masa sekolah .....	30
c.	Perkembangan Kreativitas Anak Sekolah Dasar .....	31
4.	Pengembangan Kreativitas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Monopoli .....	32
B.	Kerangka Berpikir .....	35
C.	Hipotesis .....	36
BAB III METODE PENELITIAN .....		37
A.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
1.	Tempat Penelitian .....	37
2.	Waktu Penelitian .....	37
B.	Metode dan Rancangan Penelitian .....	37
1.	Metode Penelitian .....	37
2.	Rancangan/Desain Penelitian .....	38
C.	Variable Penelitian .....	40
D.	Penentuan Subyek Penelitian .....	43
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	44
1.	Jenis dan Sumber Data Penelitian .....	44
a.	Jenis Data .....	44
b.	Sumber Data Penelitian .....	44
2.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	45
H.	Teknik Analisis Data .....	47
1.	Uji Prasyarat .....	47
2.	Uji Hipotesis .....	48
3.	Prosedur Penelitian <i>commit to user</i> .....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN .....	51
A. Deskripsi Data .....	51
1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	51
2. Penyajian Data .....	61
B. Pengujian Prasyarat Analisis .....	64
C. Pengujian Hipotesis .....	67
D. Pembahasan .....	69
BAB V PENUTUP .....	72
A. Kesimpulan .....	72
B. Implikasi .....	72
C. Saran .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	75
LAMPIRAN .....	78



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir .....	36



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian .....	37
Tabel 3. 2 Rancangan Penelitian .....	40
Tabel 4. 1 Kisi-Kisi Satuan Layanan .....	52
Tabel 4. 2 Pembagian Kelompok .....	55
Tabel 4. 3 Deskripsi Skor CQ <i>pre test</i> Kelompok Eksperiment .....	61
Tabel 4. 4 Deskripsi Skor CQ <i>post test</i> Kelompok Eksperiment .....	62
Tabel 4. 5 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen .....	64
Tabel 4. 6 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov <i>Post test</i> kelompok eksperimen .....	65
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas .....	66
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan nilai T test .....	67



**DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Hasil Pretest dan Post test .....	78
Lampiran 2 Silabus dan Satuan Layanan .....	86
Lampiran 3 Materi Layanan Panduan Permainan Smart Monopoli .....	98
Lampiran 4 Prosedur Pelaksanaan <i>Treatment</i> Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Smart Monopoli .....	104
Lampiran 5 Hasil Observasi Pelaksanaan <i>Treatment</i> Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Smart Monopoli .....	110
Lampiran 6 Hasil Wawancara Study Pendahuluan .....	119
Lampiran 7 Daftar Hadir .....	123
Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian .....	133
Lampiran 9 Surat Bukti Penelitian .....	138
Lampiran 10 Foto Dokumentasi .....	140