



**MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM KEGIATAN  
BERMAIN MELALUI INFUSI BIMBINGAN PADA  
SISWA KELOMPOK BERMAIN AN-NUR  
PURWOSARI TAHUN PELAJARAN  
2013/2014**

Oleh  
**DYAH CANDRA AGUSTINA**  
**NIM. 200931019**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**



**MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM KEGIATAN  
BERMAIN MELALUI INFUSI BIMBINGAN PADA  
SISWA KELOMPOK BERMAIN AN-NUR  
PURWOSARI TAHUN PELAJARAN  
2013/2014**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu  
Program Studi Bimbingan dan Konseling**

Oleh  
**DYAH CANDRA AGUSTINA**  
**NIM. 200931019**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

- Orang-orang yang berhasil akan mengambil manfaat dari kesalahan-kesalahan yang ia lakukan, dan akan mencoba kembali untuk melakukan dengan cara yang berbeda. (Dale Carnegie)



### **PERSEMBAHAN:**

1. Keluarga besarku, yang senang tiasa memanjatkatkan doa bagi kebahagiaan serta kesuksesanku.
2. Suamiku tercinta yang telah memberikan motivasi dan semangat.
3. Putriku tersayang Zhafira yang memberikan semangat.
4. Teman-teman UMK FKIP Progdi BK angkatan 2009.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Dyah Candra Agustina NIM 200931019 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,

Pembimbing I

Dr. Sukiman, M. Pd  
NIP. 19571207-198303-1-001

Pembimbing II  
  
Drs. Arista Kiswantoro  
NIY. 0610713020001027

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan

  
Dr. Drs. Slamet Utomo, M. Pd  
NIP. 19621219 198703 1001

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Dyah Candra Agustina (NIM. 2009-31-019) ini telah dipertahankan di depan Tim Pengaji pada tanggal 12 Maret 2014.

Tim Pengaji

  
**Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd**  
NIP. 19560619-198503-1-002

Ketua

  
**Drs. Arista Kiswantoro, M. Pd**  
NIY. 0610713020001027

Anggota

  
**Drs. Sucipto, M. Pd. Kons**  
NIS. 061071130200010015

Anggota

  
**Dra. Sumarwiyah, M. Pd. Kons**  
NIS. 06107013020001008

Anggota

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan

  
**Dr. Drs. Slamet Utomo, M. Pd**  
NIP. 19621219 198703 1001

## **PRAKATA**

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Dalam Kegiatan Bermain Melalui Infusi Bimbingan Pada Siswa Kelompok Bermain AN-NUR Purwosari Tahun Pelajaran 2013/2014”

Pelaksanaan penelitian sampai penyelesaian skripsi ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak sebagai berikut ini.

1. Dr. Slamet Utomo, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus .
2. Dra. Sumarwiyah, M.Pd.,Kons, Ka. Progdi BK FKIP Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin penelitian bimbingannya selama ini.
3. Dr. Sukiman. M.Pd dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan tak henti-hentinya mengarahkan sejak awal proposal, penelitian hingga penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Arista Kiswantoro, M. Pd dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan tak henti-hentinya mengarahkan sejak awal penelitian hingga penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Muria Kudus yang telah memberikan bekal pengetahuan dan penulisan skripsi.

6. Kepala sekolah Kelompok Bermain AN-NUR Ibu Ratih Kusumaningrum, SE yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Ibu Rossy Paras Diasari guru kelas yang telah memberikan bantuan dan pengarahan selama pelaksanaan penelitian.
8. Siswa siswi Kelompok Bermain AN-NUR yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Akhirnya hanya ungkapan terima kasih yang dapat penulis berikan atas semua kebaikan dari berbagai pihak yang telah melancarkan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Walaupun disadari dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, namun diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya dan mendapat ridlo dari Allah SWT. Amin.

Kudus, Maret 2014

Penulis

**Dyah Candra Agustina**  
NIM. 200931019

## ABSTRAK

Candra A, Dyah. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Dalam Bermain Melalui Infusi Bimbingan Pada Siswa Kelompok Bermain AN-NUR Purwosari Tahun Pelajaran 2013/2014.* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Bimbingan Konseling. Universitas Muria Kudus.  
Pembimbing: (I) Dr. Sukiman, M.Pd, (II) Drs. Arista Kiswantoro, M. Pd.

Kata Kunci: *Kreativitas dalam kegiatan bermain, Infusi Bimbingan.*

Berdasarkan dari pengamatan, kondisi kreativitas pada kegiatan bermain siswa kelompok bermain AN-NUR sangatlah kurang. Dilihat dari hasil kegiatan semester satu anak masih kurang kreatif, 75% siswa masih memerlukan bantuan ibu guru. Yang menjadi penyebab kurang kreativitasnya siswa kelompok bermain AN-NUR dalam kegiatan bermain yaitu siswa selalu monoton dengan contoh yang diberikan guru. Rumusan masalah: 1) Apakah kegiatan bermain dengan infusi bimbingan mampu meningkatkan kreativitas bermain? 2) Seberapa besar kreativitas siswa setelah pemberian infusi bimbingan dalam kegiatan bermain? Tujuan penelitian: 1) Mendeskripsikan tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah dilakukan infusi bimbingan. 2) Diperolehnya peningkatan kreativitas siswa dalam kegiatan bermain melalui infusi bimbingan. Kegunaan Penelitian: 1) Kegunaan Teoritis, diharapkan dapat berguna bagi ilmu pengetahuan. 2) Kegunaan praktis. a) Bagi Kepala Sekolah, Memberikan kebijakan dalam usaha perbaikan kegiatan bermain untuk siswa. b) Bagi Guru, Dapat dijadikan sebagai acuan akan pentingnya kreativitas yang harus dimiliki siswa. c) Bagi siswa, Memberi motifasi kepada siswa bahwa bermain itu sangat menyenangkan. Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas maka hipotesis yang peneliti kemukakan adalah : Ada peningkatan kreativitas pada siswa KB AN-NUR setelah melakukan kegiatan bermain melalui infusi bimbingan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada siswa. Tujuan kegiatan bermain adalah sebagai sarana untuk pemberian bimbingan kepada siswa agar mampu meningkatkan kreativitasnya sehingga siswa berkembang sesuai tingkat perkembangannya. Kreativitas: suatu kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suatu kegiatan atau gagasan yang sudah dimiliki maupun gagasan yang baru sehingga berkembang sesuai imajinasi. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Dalam Kegiatan Bermain: 1) Faktor sosial, terdapat di luar individu. 2) Faktor Individual, terdapat pada masing-masing individu. Peneliti meningkatkan kreativitas pada siswa Kelompok Bermain AN-NUR dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan infusi bimbingan pada kegiatan bermain pada siklus I Melakukan permainan di dalam kelas dengan bermain balok. Siklus II, Melakukan permainan menggambar bebas di dalam kelas berdasarkan rencana kegiatan harian

Bentuk penelitian adalah kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian 29 siswa terdiri dari 20 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Sumber data meliputi: 1) Guru, sebagai pelaksana dalam menerapkan kegiatan bermain. 2) Siswa, subjek dari penelitian yang akan diteliti keberhasilannya dalam penerapan infusi bimbingan dalam kegiatan bermain. Metode pengambilan data yang digunakan observasi dan dekumentasi.

Hasil penelitian: Sebelum pemberian infusi bimbingan tingkat kreativitas siswa dalam kegiatan bermain sangat kurang mampu, terlihat dari hasil kegiatan cuma 8 siswa saja yang mampu berkreaivitas. Dilanjutkan siklus I dengan hasil tingkat keaktifan siswa baru mencapai 10 siswa atau 35% dari jumlah siswa, ini berarti belum mencapai hasil yang diharapkan karena seorang peneliti masih belum terbiasa dengan pemberian infusi bimbingan pada kegiatan bermain. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II yang mendapatkan hasil keaktifan siswa dalam kategori baik, hal ini terlihat pada antusias siswa, keterampilan bertanya, keterampilan menceritakan kembali hasil karyanya secara individual sudah tercapai 20 siswa atau 77% dari jumlah siswa, Dikarenakan seorang peneliti mulai terampil dalam memberikan bimbingan dalam kegiatan bermain.

Saran: 1) Bagi kepala sekolah, untuk menambah sarana dan prasarana penunjang kegiatan bermain siswa. 2) Pendidik, a) Menyelenggarakan kegiatan bermain yang menyenangkan. b) Menaruh perhatian kepada siswa terutama tingkat kreativitasnya. c) Memberi pembaharuan dalam kegiatan pembelajar. d) Memahami arti bimbingan serta manfaat bagi perkembangan siswa. e) Guru dapat membimbing siswa melakukan permainan untuk menciptakan suasana yang aktif, kreatif dan menyenangkan. 3) Siswa, a) Agar mau mengikuti kegiatan bermain yang diselenggarakan oleh guru. b) Siswa jangan merasa ragu-ragu dalam menuangkan kreasi saat kegiatan bermain. 4) Bagi Orang tua, hendaknya dapat bekerjasama memberikan fasilitas yang dapat mendorong dan membantu mengembangkan kreativitas siswa.

## ABSTRACT

Candra A, Dyah. 2014. *Enhance the Students Creativity in Playing Activity Through infusion guidance in AN-NUR Play Group Purwosari at Academic Year 2013/2014.* Guidance and Conseling, Teacher Training and Education Department, Muria Kudus Univercity.  
Advisor: (I) Drs. Sukiman, M.Pd, (II) Drs. Arista Kiswantoro, M. Pd.

Keywords: Creativity in playing activity, infusion guidance.

Based on observations, the condition of creativity in play activities of the students from play group AN-NUR is lacking. Based on the observations, the condition of creativity in students play group play activities AN-NUR is lacking. Judging from the results of the activities are still half a child less creative, 75 % of students still need the help of the teacher. Is the cause of lack of creativity the students play group AN-NUR in play activities that students are always monotonically with the example set by the teacher. Formulation of the problem : 1) Are the activities played by the infusion of mentoring can improve creativity play? 2) How big is the creativity of the students after the administration of infusion mentoring in play activities? The purpose of the study : 1) to describe the level of creativity of students before and after infusion mentoring . 2) Obtaining an improve in the students' creativity through play activities infusion mentoring . Usability research : 1) Theoretical Usefulness, expected to be useful to science . 2) practical usefulness. a) For the head master, the policy in an effort to repair Provide play activities for students. b) For Teachers, to serve as a reference to the importance of creativity to be owned by the student. c) For students, Giving motivation to the students that it is very enjoyable to play. Based on the formulation of the problem mentioned above, the researchers pointed out that the hypothesis is: There is an improve in creativity in students KB AN-NUR after playing through the infusion mentoring activities.

Play is an activity that is carried out with or without using a tool that generates the sense or provide information, give pleasure, and develop the imagination in students. The objective of the play is as a means of providing mentoring to students Agat able to improve their creativity so that students develop according to developmental level. Creativity: an activity undertaken to create an activity or idea that has been owned and new ideas that develop according to the imagination. Factors Affecting Creativity In Play Activity: 1) social factors, are beyond the individual. 2) Individual factors, present in each individual. Researchers enhance creativity in students Play group AN-NUR by doing action research with infusion mentoring on activities play in the first cycle Doing game play in the classroom with the beam. Cycle II, Conducting free drawing games in the classroom based on the daily activity plan.

Form of qualitative research is descriptive. Subjects in the study consisted of 29 students 20 girls and 9 boys. Sources of data include: 1) The teacher, as an

executor in applying play activities. 2) Students, the subject of the research that will be examined in the appliance of success infusion guidance in play activities. The data collection method used observation and documentation.

Results: Before giving mentoring infusion rate students' creativity in play activities considerably less capable, seen from the results of the only 8 students are able creativity. The first cycle followed by the results of a new student activity levels reach 10 students or 35% of the number of students, this means not achieve the expected results because the researchers are still not familiar with the provision of infusion mentoring on play activities. Therefore, the study continued in the second cycle is getting the student activity in both categories, as seen in the enthusiastic students, questioning skills, skills retelling of his work has been accomplished on an individual basis with 20 students or 77% of the number of students, Researchers have to start because of skilled in the event giving mentoring to play so that students understand and able to start treating games activity.

Suggestions: 1) For the principal, to add facilities and infrastructure supporting student activities play. 2) Educators, a) Carrying out a fun play activities. b) Put attention to the students, especially the level of creativity. c) Provide updates to the learning activities. d) Understand the meaning and benefits mentoring for the development of students. e) The teacher can mentoring the students to play a game to create an atmosphere that is active, creative and fun. 3) Students, a) To be willing to follow the play activities organized by teachers. b) Students should not feel hesitant in expressing creativity while playing activities. 4) For Parents, should be able to cooperate to provide facilities to encourage and help develop students' creativity.

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN LOGO.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 LatarBelakangMasalah .....	1
1.2 RumusanMasalah.....	4
1.3 TujuanPenelitian .....	5
1.4 KegunaanPenelitian .....	5
1.4.1 KegunaanTeoritis.....	5
1.4.2 KegunaanPraktis .....	5
1.5 RuangLingkupPenelitian .....	6
1.6 DefinisiOperasionalVariabel .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Bermain.....	8
2.1.1 PengertianBermain .....	8
2.1.2 TujuanKegiatanBermain .....	9
2.1.3 ManfaatBermain.....	9

2.1.4 Jenis-JenisPermainan .....	11
2.1.5 Hal-hal Yang PerluDiperhatikanDalamKegiatanPermainan.....	12
2.2 KreativitasDalamKegiatanBermain .....	14
2.2.1 PengertianKreativitas.....	14
2.2.2PengertianKreativitasDalamKegiatanBermain .....	15
2.2.3Faktor Yang MempengaruhiKreativitasDalamkegiatanBermain.....	17
2.3 PelaksanaanBimbingandanKonselingDalamKegiatanBermain.....	19
2.4 PerencanaanKegiatan.....	20
2.5 HasilPenelitian Yang Relevan .....	22
2.6 KerangkaBerfikir .....	24
2.7 IndikatorKinerja.....	25
2.8 HipotesisTindakan .....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 RancanganPenelitianTindakanKelas .....	27
3.1.1 Bentuk Dan StrategiPenelitian .....	27
3.2 SubjekPenelitian .....	28
3.3 Sumber Data .....	28
3.4 VariabelPenelitian.....	28
3.5 TeknikPengumpulan Data .....	29
3.5.1 MetodeObservasi.....	29
3.5.2 Dokumentasi .....	29
3.6 ProsedurPenelitianTindakanKelas .....	30
3.6.1 SkenarioPembelajaran.....	30

3.6.2 Prosedur Penelitian .....	30
3.6.3 Analisis dan Refleksi .....	35
3.7 Validasi Data.....	36
3.8 Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Diskripsi Kondisi Awal .....	38
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan bermain Siklus I .....	40
4.1.1.1 Perencanaan.....	40
4.1.1.2 Pelaksanaan .....	41
4.1.1.3 Obsevasi .....	43
4.2 Hasil Penelitian Siklus I .....	44
4.2.2 Hasil Pengamatan Terhadap Siswa .....	46
4.2.3 Refleksi .....	49
4.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	50
4.3.1 Perencanaan.....	50
4.3.2 Pelaksanaan.....	51
4.3.3 Observasi.....	52
4.3.4 Pengamatan .....	53
4.3.5 Refleksi .....	58
4.4 Uji Hipotesis Tindakan .....	59
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
6.1 Kesimpulan .....	66

6.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>



## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 JadualPenelitian.....	27
4.1 KreativitasSiswaSebelumPemberianInfusiBimbingandalam KegiatanBermain.....	39
4.2 PelaksanaanKegiatanBermaindenganInfusiBimbinganSiklus I .....	42
4.3 HasilObservasiKegiatanPenelitiSaatPemberianInfusiBimbingan padaKegiatanBermainSiklus I .....	45
4.4 HasilObservasiTerhadapAnakPadaKegiatanBermainDengan InfusiBimbinganSiklus I .....	46
4.5 Hasil Dari KegiatanBermainPada Sentra BalokSiklus I .....	47
4.6 RakapitulasiNilai Dari KegiatanBermainSiklus I .....	48
4.7 PelaksanaanKegiatanBermainMenggambardenganInfusiBimbinganSiklus II .....	51
4.8 HasilObservasiKegiatanPenelitisaatpemberianinfusiBimbingan Siklus II .....	53
4.9 HasilObservasiKegiatanBermainDenganInfusiBimbingan Yang DilakukanOlehSiswaSiklus II .....	54
4.10 HasilKegiatanBermainsiswaSiklus II.....	56
4.11 RekapitulasiNilai Dari KegiatanBermainSiklus II.....	58

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Hal</b>
1. KerangkaPikiranPenelitianTindakanKelas.....	25
2. SkemaSiklus Model KemmisdanMc Taggart.....	31



## **DAFTAR GRAFIK**

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
4.1 HasilNilaidariKegiatanBermainSiklus I .....	49
4.2 HasilNilaidariKegiatanBermainSiklus II.....	58



## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Daftarnamaresponden .....	71
2. RencanaKegiatanHarianSiklus I .....	72
3. Kegiatanpenelitisaatpemberianinfusibimbingansiklus I .....	76
4. Hasilobsrevasikegiatanbermaindenganinfusi yang dilakukan siswa siklus I .....	77
5. Hasilobservasikeadaansituasidankondisisaatkegiatanbermain denganinfusibimbingansiklus I .....	78
6. Daftarabsensikehadiransiswasiklus I .....	79
7. RencanaKegiatanHarianSiklus II .....	80
8. Kegiatanpenelitisaatpemberianinfusibimbingansiklus II .....	84
9. Hasilobsrevasikegiatanbermaindenganinfusi yang dilakukan siswasiklus II .....	85
10. Hasilobservasikeadaansituasidankondisisaatkegiatanbermain denganinfusibimbingansiklus II .....	86
11. Daftarabsensikehadiransiswasiklus II .....	87
14. Pernyataan .....	88
15. RiwayatHidup .....	89
16. KeteranganSelesaiBimbingan .....	90
17. PermohonanUjianSkripsi .....	91
18. PenentapanPembimbingSkripsi .....	92
19. PermohonanIjinPenelitian .....	93
20. SuratKeteranganSelesaiPenelitian .....	94