

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK PLAYING THERAPY  
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MEWARNAI ANAK  
JALANAN DI KOTA LAMA SEMARANG**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

**Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam**

Oleh :

**Khoerunnisa Awalivatul Khanifah**

**1901016132**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UIN WALISONGO SEMARANG**

**2022**

## NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

### HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp. : -

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth.

**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi**

UIN Walisongo Semarang

di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : Khoerunnisa Awaliyatul Khanifah

NIM : 1901016132

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Judul : Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Playing Therapy Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Mewarnai Anak jalanan .

Dengan ini kami setuju, dan mohon agar segera diujikan. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 20 Desember 2022  
Pembimbing



**Abdul Karim, M.Si**  
NIP. 1988101192019032013

## PENGESAHAN SKRIPSI

### PENGESAHAN SKRIPSI

#### PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *PLAYING THERAPY* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MEWARNAI ANAK JALANAN DI KOTA LAMA SEMARANG

Disusun Oleh

Khoerunnisa Awaliyatul Khanifah

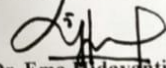
1901016132

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada Kamis, 29 Desember 2022 dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna  
memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos)

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

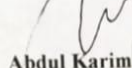
Ketua Dewan Penguji



Dr. Ema Hidayanti, S.Sos.L., M.S.I

NIP : 198203072007102001

Sekretaris Dewan Penguji



Abdul Karim, M.Si.

NIP : 198810192019031013

Penguji I



Hj. Widayat Mintarsih, M.Pd.

NIP : 196909012005012001

Penguji II

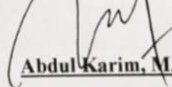


Yuli Nur Khasanah, S.Ag., M.Hum.

NIP : 197107291997032005

Mengetahui,

Pembimbing



Abdul Karim, M.Si

NIP : 198810192019031013

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi



pada 06 Januari 2023

Prof. Dr. H. Ilvas Supena, M. Ag.

NIP : 197204102001121003

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khoerunnisa Awaliyatul Khanifah

NIM : 1901016132

Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 23 Desember 2022

Penulis



**Khoerunnisa Awaliyatul**

**Khanifah**

NIM: 1901016132

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada peneliti sehingga karya ilmiah yang berjudul *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Playing Therapy dalam Meningkatkan Kreativitas Mewarnai Anak Jalanan (Studi Kasus Anak Jalanan Komunitas Rumpin Bangjo Kota Lama Semarang)* dapat terselesaikan walaupun setelah melalui beberapa hambatan dan rintangan. Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantar umatnya dari zaman kebodohan sampai pada zaman terangnya kebenaran dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang telah penulis susun ini merupakan salah satu ikhtiar guna memperoleh gelar kesarjanaan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang. Penulis menyadari, bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan secara baik tanpa ada bantuan dari semua pihak yang telah membantu dengan penuh rasa ikhlas. Oleh karena itu penulis secara khusus menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag. Selaku Rektor UIN Walisongo Semarang beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan restu peneliti untuk menimba ilmu dan menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Prof Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang, serta semua dosen dan staf di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo beserta jajarannya yang telah memberikan restu kepada peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Ibu Dr. Ema Hidayati, S.Sos.I, M.Si., dan Ibu Hj. Widayat Mintarsih, M.Pd., selaku ketua jurusan dan sekretaris jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam yang telah memberikan izin penelitian.

4. Bapak Abdul Karim M.Si, selaku Dosen Wali Studi sekaligus pembimbing yang sangat teliti dan sabar dalam membimbing, menuntun dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Bapak Ibu Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah mengarahkan, mengkritik, mendidik, membimbing, menuntun dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Saudari Anisa Dewi Fortuna selaku koordinator Rumah Pintar Bangjo dan para staf relawan yang sangat berkontribusi dalam memberi informasi data, membantu dalam proses penelitian dan selalu memberikan informasi kepada penulis.
7. Kedua orang tua penulis, Bapak Syamsul Qomar dan Ibu Siti Aenah yang telah begitu banyak memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis dan senantiasa memberikan do'a, nasihat, dukungan, pengorbanan, serta kasih sayang, nenek penulis, uti Khanifah yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat penulis. Dan Adikku Fathu Ridho Baihaqi yang selalu memberi motivasi penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
8. Lilik Rahmat Budiarto dan lilik Indriyani yang selalu memberikan motivasi, doa dan semangat kepada penulis. Alya Zahira dan Bilqis Azkia Rahma yang menjadi penyemangat penulis untuk segera menyelesaikan karya ini.
9. Teruntuk sahabatku, Halimah Putri Berlian yang selalu menjadi tempat keluh, memberikan semangat, menjadi sahabat terbaik, memberikan perhatian kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
10. Teman- temanku mba Yuliana Rifani, Mas Dedi Tri Utomo, Aulia Taufiq kurrohmah, Nafa Ani dan Ayu Suci Harti terima kasih telah memberikan kebahagiaan selama ini. Terima kasih selalu menjadi pendengar yang baik dan memberi support penulis dalam proses penyusunan skripsi.
11. Teman- teman KKN Misi Khusus yang telah memberikan banyak semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsinya.
12. Teman- teman HMJ BPI, teman- teman RKS, teman- teman Kopi Perubahan, sedulur IMT, teman-teman IKMAL Walisongo dan sahabat-

sahabati PMII Rayon Dakwah yang telah memberikan banyak pembelajaran dan pengalaman selama berproses dalam berorganisasi.

13. Teman-teman kontrakan Al- Misrohiyah Bringin mba Eva Yulia, mba Faif Nur M, mba Fajriatul L, Dhurotul Laeliya dan Rini Selina yang selalu memberi semangat, canda dan tawa di dalam kontrakan.
14. Teman- teman seperjuangan BPI Angkatan 2019 khususnya kelas BPI-D yang selalu memberikan keceriaan, canda dan tawa.
15. Teman- teman supporter, terima kasih telah menjadi tempat hiburan yang senantiasa memberi canda tawa di tribun, memberikan doa dan semangat pada penulis
16. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi ini.

Penulis sangat bersyukur dengan dukungan dan do'a yang telah mereka berikan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan. Penulis hanya bisa berdo'a agar amal mereka mendapat balasan dari Allah SWT, dengan balasan yang lebih dari yang sudah mereka berikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Semarang, 23 Desember 2022

Penulis

**Khoerunnisa Awaliyatul**

**Khanifah**

NIM: 1901016132

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kasih dan sayangnya kepada penulis sampai sekarang dan sampai akhir kelak.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, bapak Syamsul Qomar dan mama Siti Aenah , karya ini dapat terangkat berkat iktiar, do'a, serta air matamu. Kerja kerasmu sampai engkau berlumur keringat yang menjadikan aku mampu untuk mengenyam pendidikan hingga saat ini, do'a yang selalu engkau panjatkan disetiap munajatmu memudahkan setiap upayaku. Semoga karya ini mampu menjadi buktiku sebagai anak yang tidak mengecewakan kalian.
2. Almamaterku tercinta Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menimba ilmu dan memperluas pengetahuan.



## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ

*“Allah tidak membebani seorang hambanya melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”*

(Al Baqarah : 286)

## ABSTRAK

### **Khoerunnisa Awaliyatul Khanifah , 1901016132, Pengaruh Bimbingan kelompok dengan Menggunakan Teknik *Playing Therapy* Terhadap Kreativitas Belajar Anak Jalanan Kota Lama Semarang**

Pendampingan pada anak jalanan merupakan sebuah solusi dalam permasalahan yang dialami oleh anak-anak. Salah satu pendampingannya adalah bimbingan kelompok ini yang mana membantu anak-anak agar lebih terarah, produktif dan mengerti hal-hal yang belum mereka pahami. Penelitian ini membahas mengenai kreativitas belajar pada anak jalanan yang dipengaruhi oleh proses pemberian bantuan bimbingan kelompok dengan dengan metode *playing therapy*. Kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran. *Playing therapy* merupakan salah satu metode yang cocok untuk digunakan pada proses pemberian perlakuan terhadap anak-anak, melihat dari bagaimana anak-anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik tanpa meninggalkan dunia permainannya.

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen ini menggunakan desain One Group Pretest posttest. Populasi seluruh anak jalanan Rumpin Bangjo dan sampel penelitian adalah 60 anak dampingan yang dibagi menjadi 2 kelompok untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode penentuan sampel yang menggunakan teknik purposive sampling yang mana dengan metode ini pemilihan sample sesuai dengan umur rentang 5-9 tahun anak jalanan. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji- paired sample t dan uji sample t independent dengan melihat selisi antara pretest dan posttest pada kedua kelompok tersebut.

Hasil analisis penelitian menunjukkan hipotesis yang diajukan menyatakan hasil Ini menunjukan bahwa  $H_a$  diterima dengan adanya perbedaan yang signifikan dari sebelum dan setelah diberikannya perlakuan bimbingan kelompok di antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil dari uji independent sample t mengatakan adanya perbedaan yang nyata atau signifikansi dengan melihat perbedaan rerata dari pretest sebesar 33 dan posttest sebesar 81 dari kelompok eksperimen. Pengujian penelitian ini menggunakan analisis independent sample t-test yang menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh adalah 35,946 untuk nilai t tabel pada hasil penelitian dengan tingkat signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 pada signifikansi 5%. Dengan demikian terjadinya peningkatan pada kreativitas belajar anak jalanan terpengaruhi ketika semakin sering di berikan perlakuan dan begitupun sebaliknya ketika tidak adanya pemberian perlakuan maka kreativitas belajar anak jalanan tidak meningkat. Hasil akhir penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *playing therapy* dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas belajar mewarnai anak jalanan.

Kata kunci : *bimbingan kelompok, kreativitas belajar, anak jalanan*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO.....	xi
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	8
D. Tinjauan Pustaka.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Bimbingan kelompok.....	13
1. Pengertian bimbingan kelompok.....	14
2. Tujuan bimbingan kelompok.....	15
3. Macam-macam bimbingan kelompok.....	16
4. Tahapan-tahapan bimbingan kelompok.....	17
5. Asas-asas bimbingan kelompok.....	18
6. Komponen bimbingan kelompok.....	19
B. Playing therapy.....	19
1. Pengertian playing therapy.....	22
2. Tujuan playing therapy.....	24
3. Tahapan playing therapy.....	26
4. Jenis-jenis playing therapy.....	27
5. Model playing therapy.....	28
6. Pengaruh playing therapy dalam perkembangan anak-anak.....	29

C. Kreativitas belajar.....	31
1. Pengertian kreativitas belajar.....	31
2. Factor yang mempengaruhi kreativitas belajar.....	32
3. Ciri-ciri kreativitas belajar.....	34
D. Anak jalanan.....	35
1. Pengertian anak jalanan.....	35
2. Karakteristik anak jalanan.....	36
E. Pengaruh Bimbingan kelompok dengan menggunakan Teknik playing therapy terhadap kreativitas belajar mewarnai anak jalanan .....	38
F. Hipotesis penelitian.....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A. Jenis dan pendekatan penelitian.....	42
B. Definisi operasional variabel.....	44
C. Tempat dan waktu penelitian.....	46
D. Populasi dan sampel.....	49
E. Teknik pengumpulan data.....	51
F. Uji validitas dan reliabilitas.....	53
1. Uji validitas.....	53
2. Uji reliabilitas.....	54
G. Metode analisis data.....	56
A. Uji normalitas.....	56
B. Uji homogenitas.....	57
C. Uji T sampel berpasangan.....	58
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM PENELITIAN.....</b>	<b>60</b>
A. Sejarah Singkat Berdirinya Rumpin Bangjo Kota Lama Semarang.....	60
B. Lokasi Penelitian.....	62
C. Tujuan Penelitian.....	64
D. Waktu Penelitian.....	66
E. Kegiatan Pembelajaran di Rumpin Bangjo.....	68
1. Kegiatan.....	68
2. Materi.....	69
F. Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Playing Therapy Pada Anak Jalanan.....	70
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
A. Hasil Penelitian.....	71
1. Karakteristik Responden.....	71
2. Deskripsi Data.....	72
3. Pengujian prasyarat analisis.....	74

B. Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Playing Therapy dalam Terhadap Kreativitas Belajar Mewarnai Anak Jalanan..	76
BAB VI SIMPULAN.....	80
A. Simpulan.....	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
RIWAYAT HIDUP.....	123

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pola <i>Design Pretest-Posttest</i> .....	41
Tabel 3.2 Tahapan Bimbingan Kelompok.....	38
Tabel 3.3 Rancangan Kegiatan dan Materi Bimbingan Kelompok.....	41
Tabel 3.4 Kriteria Skor Skala Penelitian.....	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumentasi Kreativitas Belajar Mewarnai.....	42
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	44
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	46
Tabel 4.1 Waktu Penelitian.....	50
Tabel 4.2 Gambaran Kegiatan.....	51
Tabel 5.1 Hasil Jenis Responden.....	52
Tabel 5.2 Jenis Usia Responden.....	54
Tabel 5.3 Rekapulasi Hasil Skala Kelompok Eksperimen.....	57
Tabel 5.4 Rekapulasi Hasil Skala Kelompok Kontrol.....	64
Tabel 5.5 Uji Pre-Post Kelompok Eksperimen.....	66
Tabel 5.6 Uji Pre-Post Kelompok Kontrol.....	67
Tabel 5.7 Hasil Uji Homogenitas.....	73
Tabel 5.8 Ringkasan Uji Paired Sample T Eksperimen.....	74
Tabel 5.9 Ringkasan Uji Paired Sample T Kontrol.....	75
Tabel 5.10 Hasil Uji T Independent.....	75
Tabel 5.11 Rekapulasi Skala Kreativitas Belajar.....	75

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Grafik Boxplot Pre-Post Eksperimen.....	37
Gambar 2 Grafik Boxplot Pre-Post Kontrol.....	53
Gambar 3 Grafik Boxplot Posttest Eksperimen dan Kontrol.....	53

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1.....	20
Lampiran 2.....	22
Lampiran 3.....	26
Lampiran 4.....	27
Lampiran 5.....	28
Lampiran 6.....	30
Lampiran 7.....	31
Lampiran 8.....	32
Lampiran 9.....	40
Lampiran 10.....	44
Lampiran 11.....	112
Lampiran 12.....	113
Lampiran 13.....	114
Lampiran 14.....	115
Lampiran 15.....	116



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan salah satu negara dengan penduduk terpadat didunia. Berdasarkan SP2020 jumlah Penduduk Indonesia September 2020 sebanyak 270,20 juta jiwa(Statistik Penduduk Indonesia, 2021). Data dalam jumlah tersebut menjadikan negara Indonesia menjadi negara berpenduduk terpadat ke-4 di dunia. Pulau Jawa merupakan salah satu daerah terpadat di dunia(Veronika Nugraheni Sri Lestari, 2014). Hal ini yang menjadikan salah satu alasan semakin bertambahnya anak jalanan, pgot dan pengemis disetiap sudut kota. Masalah anak jalanan sudah menjadi global sampai sekarang namun belum ada data yang lengkap dan akurat mengenai jumlah anak jalanan di Indonesia maupun di seluruh dunia(Armita, 2018). Secara mendunia dapat diperkirakan, bahwa ada sekitar 100 juta jiwa anak jalanan di belahan dunia. Sebagian mereka adalah anak jalanan yang berusia belasan tahun, tetapi ada juga diantaranya yang berusia di bawah 10 tahun.(Armita, 2018)

Negara telah menetapkan peraturan pemerintah mengenai hak dan kewajiban serta perlindungan anak dalam bentuk undang-undang, yakni undang-undang No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak. Ada empat hak dasar, antara lain : hak hidup, hak tumbuh kembang, hak perlindungan, dan hak partisipasi.(Tjutjup Purwoko, 2013) Berdasarkan data Kementerian Sosial yang diambil dari Dashboard Aplikasi SIKS-NG per 26 Mei 2021, terdapat 9.113 anak jalanan di Indonesia. Selain itu, survey dari KPAI terhadap situasi pekerja anak di tengah pandemi Covid-19 yang dilakukan di 9 provinsi dan 20 kabupaten/kota di Indonesia pada November 2020 menyatakan bahwa anak paling banyak dipekerjakan di 5 sektor, beberapa di antaranya sebagai anak jalanan hingga dilacurkan. Hal ini sangat memprihatinkan mengingat masih banyaknya anak-anak Indonesia yang memiliki kerentanan dan resiko yang cukup tinggi dikarenakan keberadaan mereka di jalanan.(Fetty Familda, 2021)

Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) adalah seseorang, keluarga atau kelompok masyarakat yang karena suatu hambatan, kesulitan atau gangguan, tidak dapat melaksanakan fungsi sosialnya, sehingga tidak dapat terpenuhi kebutuhan hidupnya (jasmani, rohani dan sosial) secara memadai dan wajar.(Hidayanti, 2013). Data statistik oleh BPSP ( Badan Pusat Statistik ) Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2016 tentang data penyandang masalah kesejahteraan social(PMKS) berjumlah 3477 jiwa pada Provinsi Jawa Tengah(BPS, 2016). Data tersebut terjadi peningkatan jumlah anak jalanan yang pada tahun 2015 berjumlah 1603 sekarang menjadi 3477. Data fakir miskin yang terdapat pada data tahun 2016 berjumlah 4.184.800 jiwa yang di sebabkan oleh beberapa hal social dan ekonomi seperti kecilnya lahan pekerjaan yang menjadikan suksahnya mencari pekerjaan dan tidak dapat memperoleh penghasilan untuk memenuhi kebutuhan sehari- hari.

Faktor ekonomi menjadikan suatu problem yang akhirnya memunculkan suatu penyimpangan sosial. Penyimpangan sosial itu mengenai perilaku menyimpang norma dan nilai sosial berkeluarga maupun bermasyarakat, penyimpangan sosial dapat berupa apa saja, penyimpangan sosial ini juga dapat menjadikan kesenggangan dalam suatu hubungan bermasyarakat.(M. Noor. Syaid, 2019) Penyimpangan ini banyak menjadikan anak jalanan menjadi sasarannya karena tidak ada perlindungan yang melindungi segala tingkah laku dan kegiatannya sehingga siapa saja dapat melakukan suatu penyimpangan sosial. Hal ini menyebabkan anak jalanan merasa tidak aman keberadaannya, semua orang dapat melakukan apa saja terhadap anak jalanan yang dirasanya mereka adalah orang yang tidak pantas menyandang hal- hal seperti anak pada umumnya. Kelas social dalam sebuah system masyarakat dan lingkungan yang menjadikan sebuah peranan yang menjadi pembeda dalam kelas masyarakat yang menjadi pokok pembagian antara kedudukan dan peranan bermasyarakat yang menjadikan minimnya empati terhadap sesama.(Tazkiya, 2015)

Seiring dengan meningkatnya populasi manusia di dunia ini dan persaingan yang begitu ketat maka terjadilah ketidakseimbangan terhadap fungsi anak-anak dan remaja di masyarakat. Banyak dari mereka tidak patuh terhadap perintah orang tua dan tidak sedikit juga remaja dan anak-anak yang kurang mendapatkan perhatian dari orang tuanya dikarenakan keadaan keluarganya yang *broken home* itu juga bisa menjadi pemicu terjadinya kegagalan dalam fungsi remaja di masyarakat. (Labibah et al., 2020) Akibatnya dari semua itu remaja bahkan anak-anak kehilangan perhatian dari orang terdekat seperti orang tua dan keinginannya untuk memiliki uang hasil dari keringat sendiri untuk memenuhi kebutuhannya sangatlah besar. Namun dengan perkembangan zaman dan gaya hidup yang semakin tinggi, banyak remaja yang tidak diterima di lapangan pekerjaan karena usia yang belum cukup dan menjadi penjual asongan atau pengamen di jalanan.

Berdakwah tidak hanya disebarkan atau dilakukan oleh seorang da'i saja. Tetapi selama seseorang tersebut mengajak atau menyebarkan kebaikan sesuai syariat Islam itu bisa disebut dengan berdakwah dan yang menyebarkannya sudah bisa dikatakan bahwa ia adalah seorang da'i. "Sampaikanlah dariku meskipun satu ayat" begitu petikan sabda Rasulullah Saw. Konsep dalam proses pemberian bantuan terhadap anak jalanan ini termasuk dakwah karena mengajak dalam hal kebaikan ini dapat kita sebut bahwa anak jalanan ini menjadi mad'u atau penerima dakwah yang di sampainya. Kepentingan dakwah itu berpusat kepada apa yang dibutuhkan oleh komunitas atau masyarakat (mad'u), bukan kepada apa yang dikehendaki oleh pelaku dakwah (da'i). Dakwah mesti berorientasi kepada kepentingan mad'u dan tidak kepada kepentingan da'i. (Hariyanto, 2018)

لَيْسَ الْبِرُّ أَنْ تُولُوا وُجُوهَكُمْ قِبَلَ الْمَشْرِقِ وَالْمَغْرِبِ وَلَكِنَّ الْبِرَّ مَنْ آمَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ  
وَالْمَلَائِكَةِ وَالْكِتَابِ وَالنَّبِيِّينَ وَآتَى الْمَالَ عَلَى حُبِّهِ ذَوِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسَاكِينَ وَابْنَ السَّبِيلِ  
وَالسَّائِلِينَ وَفِي الرِّقَابِ وَأَقَامَ الصَّلَاةَ وَآتَى الزَّكَاةَ وَالْمُوفُونَ بِعَهْدِهِمْ إِذَا عَاهَدُوا وَالصَّابِرِينَ فِي الْبَأْسَاءِ  
وَالضَّرَّاءِ وَجِينَ الْبَأْسِ ۗ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ صَدَقُوا ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُتَّقُونَ

Artinya : *“Bukanlah kesalehan jika kamu memalingkan wajahmu ke arah timur atau barat; tetapi itu adalah kebenaran - untuk percaya kepada Allah dan Hari Akhir, dan para Malaikat, dan Kitab, dan Rasul; untuk membelanjakan hartamu, karena cinta kepada-Nya, untuk kerabatmu, untuk anak yatim, untuk yang membutuhkan, untuk musafir, untuk mereka yang meminta, dan untuk tebusan budak”*.

Ayat diatas menjelaskan mengenai kebaikan seseorang yang kategori dan status yang lebih tinggi, karena orang-orang yang disebutkan di sini membutuhkan apa yang mereka butuhkan, anak jalanan ini dapat dikategorikan sebagai mad'u berkebutuhan khusus karena karakteristik fisik, psikologis, sosial, bahkan religius yang melekat pada kelompok tersebut. Penderitaan yang dialami anak jalanan dapat berdampak pula pada kehidupan psikologis, sosialnya dan akan semakin kompleks jika kegiatan yang diikuti pula dengan problem yang ada pada kehidupannya. Realitas menunjukkan bahwa seseorang yang mengalami permasalahan social sebagian besar mengalami masalah pada kehidupan yang beranah pada suatu yang kompleks dalam sebuah permasalahannya. Dengan demikian anak jalanan merupakan mad'u berkebutuhan khusus. Hal tersebut karena keadaan baik fisik maupun psikis yang tidak bisa disamakan dengan mad'u pada umumnya.(Mawaridz, A. D., & Rosita, 2019)

Salah satu solusi dalam permasalahan tersebut yaitu menggunakan pendampingan bimbingan terhadap kegiatan anak jalanan agar dapat mengatur kegiatan anak jalanan lebih bermanfaat salah satunya menggunakan bimbingan kelompok. Romlah pernah menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok(Erlangga, 2017). Proses bimbingan kelompok ini perlu di perhatikan agar dapat mengelompokan sesuai dengan permasalahan

anggotanya, selain itu perlu diadakannya bimbingan kelompok ini agar mampu membantu anggota kelompok tersebut dalam mencari solusi dalam permasalahannya. Bimbingan kelompok ini berperan penting dalam proses pengendalian potensi anak jalanan. Berdasarkan hal tersebut, maka kebutuhan bimbingan dan konseling tidak lagi dalam setting sekolah saja, namun juga merambah ke lingkungan masyarakat (Zahra, 2017). Dalam kehidupan bermasyarakat proses bantuan lebih terfokus pada bagaimana pembimbing dapat membantu mengelolah potensi seseorang agar dapat menciptakan hal baru untuk meningkatkan potensinya, sudah jelas diatas menjelaskan bahwa bimbingan tidak hanya di butuhkan dalam lingkup sekolah saja.

Semua orang menginginkan kehidupan yang layak, memiliki keluarga harmonis dan kegiatan yang baik. Namun, hal itulah yang sangat diharapkan oleh anak jalanan. Menurut Departemen Sosial ( dalam Terloit 2001) mengutarakan bahwa anak jalanan itu anak yang berusia kisaran 6-18 tahun yang bertempat tinggal dan mencari nafkah di jalanan. Mereka tidak memiliki tempat berlindung yang tetap, tidak berkeluarga yang harmonis, tidak memiliki kegiatan yang lebih bermanfaat dan bahkan mereka banyak menghabiskan kegiatan di jalanan. (Oktaria & Pardede, 2008) Sanituti pernah menjelaskan bahwa ada beberapa factor penyebab anak jalanan yaitu : 1) seorang anak membantu keluarganya yang kekurangan dalam bidang ekonomi dan mengharuskan berkegiatan di jalanan untuk mencari uang, 2) rumah tangga yang tidak baik yang mengakibatkan anak menjadi sasarannya. 3) lingkungan yang tidak mendukung akan berkembangnya anak untuk menikmati masa-masanya dan mendukung untuk mencari kenyamanan tersendiri. 4) keinginan bebas dalam kehidupannya yang biasanya diperoleh anak jalanan (Mubasyaroh, 2014).

Permasalahan mengenai anak jalanan adalah sebuah problem klasik yang sulit untuk di pecahkan di negara berkembang seperti di Indonesia ini. (Mugianti et al., 2018) Menghindari suatu permasalahan dalam keluarga juga dapat menjadi penyebab anak ingin terbebaskan dari rumah dan memilih

hidup di jalanan. Factor lingkungan keluarga sangat di perhatikan dalam suatu penyebab turun nya anak untuk ke jalanan(Chatarina Suryaningsih, 2020). Setiap keluarga berusaha agar dapat memenuhi kebutuhannya, dalam sebuah keluarga di buthkannya sandang, pangan dan papan Ketika hal- hal tersebut belum dapat di penuhi oleh orang tua hal ini yang mengharuskan anak untuk memenuhinya sendiri dengan cara turun ke jalanan. Turun kejalan menjadi sebuah solusi yang mereka anggap lebih sedikit terbantu dalam ekonominya walaupun tetap sama saja malah menjadikan factor eksternal dalam sebuah proses pertumbuhan anak-anak. Banyak factor penghambat dalam proses perkembangan anak- anak maka dari itu harus di perhatikannya beberapa factor untuk merangsang stimulus perkembangan anak dengan cara mencoba memberi arahan agar anak dapat menciptakan hal- hal yang sekiranya belum pernah mereka lakukan sebelumnya dan nantinya akan menimbulkan suatu kreativitas dalam suatu hal.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan pada anak jalanan adalah kreativitasnya. Memasuki abad ke-21 peran kreativitas semakin terasa dan merupakan keniscayaan pada beberapa hal(Astuti & Aziz, 2019). Assessment and Teaching of 21st Century Skills (ATC21S) mengkategorikan keterampilan abad ke-21 menjadi 4 kategori, yaitu *way of thinking, way of working, tools for working dan skills for living in the world* (Griffin, McGaw & Care, 2012). Way of thinking mencakup kreativitas, inovasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembuatan keputusan(Zubaidah, 2016). Kreativitas pada anak memiliki peran penting dalam proses pengembangan anak-anak karena awal mula kreativitas terbentuk dari usia dini, semua orang memiliki potensi yang berbeda dalam dirinya masing- masing. Kreativitas menurut Endang Rini Sukamti, kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang yang bermakna atau bermanfaat.. Kreativitas juga dapat dikatakan sebagai proses pengendalian kemampuan diri yang dikembangkan untuk menciptakan sesuatu hal yang dapat meningkatkan potensi diri, banyak hal yang mendalam mengenai kreativitas. Kreativitas tidak hanya menciptakan

hal baru tetapi mendaur ulang suatu hal yang diharapkan dapat merubah lebih baik lagi . Dalam proses pengembangannya, kreativitas harus dikembangkan sejak dini mungkin karena anak yang kreatif akan tumbuh menjadi manusia dewasa yang kreatif yang mampu memecahkan berbagai permasalahan dalam sebuah kehidupan(Astuti & Aziz, 2019).

Salah satu hal yang di butuhkan dalam upaya mengembangkan kreativitas anak dalam seni mewarnai disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak yang dimulai dari bermain sambil belajar. Menurut Pamadhi, dkk (2008:74) mewarnai adalah kegiatan mewarnai mengajak kepada anak bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai-nilai Pendidikan yang dari hal tersebut dapat menciptakan imajinasi- imajinasi yang berbeda- beda pada anak.(Larasati et al., 2016)

Salah satu teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok yaitu *playing therapy*. Menurut Prayitno, terapi bermain pada anak akan mengembangkan berbagai kemampuan, seperti kemampuan motorik dimana anak cepat untuk bergerak, berlari dan melakukan berbagai kegiatan fisik lainnya.(Alfiyati et al., 2012) Dunia anak adalah dunia bermain, ketika suatu pembelajaran menggunakan teknik *playing therapy* akan lebih mudah untuk di mengerti dan di pahami oleh anak- anak. Pada dasarnya memang pembelajaran anak harus dibarengi dengan proses bermain agar seorang anak tidak merasakan bosan untuk selalu terfokus pada suatu pembelajaran itu. Montolalu dkk mengemukakan bahwa permainan mempengaruhi bagi perkembangan anak baik dalam perkembangan fisik, komunikasi yang baik, dorongan untuk kreativitas, rangsangan untuk bersosial dan berpribadian sesuai dengan apa yang diinginkan.(Wiwik Pratiwi, 2017)

Pola kegiatan bermain ini sangat di minati oleh anak- anak karena mereka menganggap bermain adalah dunianya, mereka akan senang ketika mereka bermain karena dalam sebuah permainan tidak ada tuntutan yang harus benar- benar dipikirkan oleh mereka. Melalui bermain nilai agama dan moral,

bahasa, kognitif, fisik motoric dan seni pada anak berkembang sejalan dengan prinsip usia anak- anak.(Marlina et al., 2020).

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini akan berfokus pada proses bimbingan kelompok anak jalanan dengan menggunakan tretmean dua teknik. Dengan dasar penjelasan diatas, peneliti akan mencoba melakukan penelitian dengan judul **”PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PLAYING THERAPY TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MEWARNAI ANAK JALANAN KOTA LAMA SEMARANG”**

## **B. Rumusan Masalah**

Adakah pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan Teknik playing therapy dalam kreativitas belajar mewarnai anak jalanan di pinggiran Kota Lama Semarang ?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti bertujuan mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik playing therapy terhadap kreativitas belajar mewarnai pada anak jalanan yang bertempat tinggal di pinggiran Kota Lama Semarang.

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan untuk menambah ilmu pengetahuan dan bermanfaat khususnya untuk jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam dan bimbingan kelompok terhadap anak jalanan.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dalam pengetahuan serta pengembangan keilmuan dakwah dalam pembimbingan kelompok terutama untuk bimbingan anak jalanan.



#### D. Tinjauan Pustaka

Penelusuran Kepustakaan merupakan langkah penting untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk peneliti. Sebagai upaya penulis untuk menghindari pengulangan dan plagiat penelitian, maka memaparkan beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan dan berkaitan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan. Penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain:

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Dana Rizka Dwi Putri yang berjudul *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini Di TK Dharma Wanita Bandar Lampung*.(Dana Rizka Dwi Putri, 2018) meneliti mengenai keterampilan berbicara pada anak usia dini menggunakan metode dengan hasil penelitian Nilai rata-rata N-gain pada kelas eksperimen dan kontrol pada kategori sedang, namun pada kelas eksperimen mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol yaitu 0,49 dengan Uji-t menggunakan Independent Sample t Test menghasilkan nilai  $t = 3.166$  lebih besar dibanding dengan  $df = 48$  sebesar  $( > )$  dan  $sig.(2-tailed)$  dimana dengan taraf kepercayaan 95% data signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran dapat mempengaruhi keterampilan berbicara pada anak usia dini di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

*Kedua*, penelitian dengan judul *Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII MTs Mathala'ul Anwar Bandar Lampung* oleh Yesi Marselina(Marselina, 2018). Penelitian kuantitatif yang mengukur peningkatan interaksi sosial siswa yang menunjukkan hasil yang memperlihatkan bahwa layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VII MTs Mathala'ul Anwar Bandar Lampung dengan peningkatan interaksi sosial peserta didik kelas VII MTs Mathla'ul Anwar Bandar Lampung dilihat dari mean sebelum diberikan treatment 39% dan setelah diberikan treatment 74%, hal ini

membuktikan bahwa terjadinya peningkatan sebesar 35% dengan demikian terdapat perbedaan interaksi sosial peserta didik setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan tehnik *role playing*.

*Ketiga*, penelitian berjudul *Bimbingan Kelompok Dalam Upaya Pengembangan Pengetahuan Keislaman Anak Jalanan Di Komunitas Kandank Jurank Doank Ciputat* oleh Dwi Hardika. (Dwirafa Hardika, 2018) menggunakan teknik kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif analisis dengan berdasarkan uji korelasi pearson product moment, menunjukkan bahwa antara bimbingan kelompok dengan pengetahuan ke-Islaman memiliki tingkat hubungan kuat, dengan perolehan nilai korelasi antara variabel X1 dengan Y sebesar 0,644. Begitu juga hubungan antara variabel X2 dengan Y yang memperoleh nilai korelasi sebesar 0,607. Adapun nilai Sig = 0,000 <  $\alpha$  = 0,01. Jadi bimbingan kelompok ini memberi nilai positif dalam pengetahuan keislaman anak jalanan anak jalanan pada komunitas Kandank Jurank Doank Ciputat.

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Nur Kelana Lestari(Sari, 2017) yang berjudul *Pengaruh Konseling Individual Dengan Teknik Playing Theraphy Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas V SDN Sukorejo 01 Gunungpati Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*". Penelitian kuantitatif dengan hasil menunjukkan adanya pengaruh layanan konseling individu dengan teknik play therapy pada keterampilan sosial dengan kenaikan 25,25% dari 50,29% menjadi 75,54% dengan kategori Tinggi. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan wilcoxon test Signed- Rank tarap signifikasi 5% memperoleh hasil -2, 023 > 0, 043 dengan kata lain konseling individu dengan teknik play therapy berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa konseling individual dengan teknik playing Theraphy mempengaruhi keterampilan pada siswa kelas V SDN Sukorejo 01 Gunungpati Semarang.

*Kelima*, penelitian yang berjudul *Efektifitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak Usia*

*Dini* yang di teliti oleh Lasi Rohani(Lasi Rohani, 2019) penelitian dengan metode kuantitatif yang mengukur mengenai Peningkatan skor tertinggi adalah 16 atau sekitar 66 % dan skor terendah sebesar 9 atau sekitar 37%, rata-rata peningkatan skor sebesar 12,6 atau 52%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial yang terbentuk adalah disiplin, tolong menolong, kerjasama, empati dan bertanggung jawab.jadi pada proses ini penelitian ini efektif di lihat dari sesudah dan sebelum tingkat sosial anak usia dini.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, belum ada yang membahas mengenai pengaruh bimbingan kelompok melalui dua teknik dalam meningkatkan kreativitas belajar anak jalanan yang bertempat di Pinggiran Kota Lama Semarang. Pada bagian ini yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian pertama membahas mengenai bagaimana pengaruh bimbingan kelompok yang sarasanya untuk meningkatkan kreativitas berbicara yang bersubjek anak usia dini di TK Dharma Wanita Bandar Lampung. Dilihat dari subyek dan variabelnya sudah berbeda dengan penelitian yang akan saya bahas kedepannya. Pada penelitian kedua, meneliti mengenai bimbingan kelompok sama dengan yang akan peneliti bahas selanjutnya tetapi dalam hal variable selanjutnya berbeda dengan peneliti sebelumnya, pada penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial berbeda dengan yang akan di teliti untuk meningkatkan kreativitas belajar yang bersasaran pada anak jalanan .

Pada penelitian ketiga membahas membahas mengenai bimbingan kelompok terhadap anak jalanan, walaupun sama-sama membahas mengenai bimbingan kelompok yang di tunjukan terhadap anak jalanan tetapi berbeda pada variable upaya pengembangan pengetahuan keislaman dengan kreativitas belajar. Pada penelitian sebelumnya lebih pengembangankan wawasan keislaman pada anak jalanan untuk melihat bagaimana kreativitas belajarnya. Penelitian keempat membahas mengenai konseling individu berbeda dengan bimbingan kelompok walaupun sama pada variable meningkatkan tetapi penelitian terdahulu meningkatkan keterampilan sosial karena peneliti

sebelumnya menganggap bahwa peningkatan keterampilan sosial diperlukan oleh siswa kelas V SDN Sukarejo 01 Gunungpati berbeda pembahasannya dengan peneliti yang sekarang. Pada penelitian kelima sama- sama pembahasannya berbeda pada peningkatan perilaku sosial dan sasarannya hal ini yang menjadi pembatas dalam sebuah penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu. Pada kelima penelitian ini sama- sama membahas mengenai pengaruh bimbingan kelompok namun yang menjadi pembeda peneliti terdahulu dengan peneliti sekarang adalah pada bagian variable dan sasarannya dan masing- masing peneliti dahulu juga lebih membahas mengenai berpengaruh tidak nya suatu variable yang diujikan.

Pada penelitian ini peneliti berfokus pada bagaimana bimbingan kelompok mempengaruhi kreativitas belajar anak jalanan menggunakan dua Teknik pada anak jalanan yang bertempat tinggal di Pinggiran Kota Lama Semarang. Beberapa perbedaan referensi yang disebutkan di atas yakni berupa subjek penelitian, jenis penelitian, dan teknik yang di lakukan di tempat penelitian. Hal lainnya juga menjadi pembeda dalam penelitian yang sekarang pada design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan design pretest-posttest untuk mengetahui perbedaan dan perubahan yang di lakukan setelah diadakannya bimbingan kelompok setelah dan sebelum diberikannya bimbingan kelompok ini. Hasil penelitian tersebut, penulis menemukan penelitian yang berkaitan dengan bimbingan kelompok melalui dua Teknik dalam meningkatkan kreativitas belajar anak jalanan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

## **A. Bimbingan Kelompok**

### **1. Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan Kelompok merupakan suatu proses pemberian bantuan yang bersifat dikelompokkan. Permasalahan yang dibahas dalam bimbingan kelompok ini mengenai masalah- masalah anggota kelompoknya seperti pribadi, tingkah laku, karir, pekerjaan dan permasalahan- permasalahan yang sedang di hadapinya. Selain itu dalam setiap bimbingan kelompoknya itu harus ada pemimpin dalam sebuah kelompok bimbingan itu.

Beberapa pengertian bimbingan kelompok menurut para ahli sebagai berikut :

- a. Menurut Yusuf (2006) Bimbingan Kelompok yaitu pemberian bantuan kepada siswa atau seseorang melalui berkelompokan yang membahas permasalahan anggota kelompok.(Siswa, 2017)
- b. Prayitno (2004: 1) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. (Alamri, 2015).
- c. Romlah (2001: 3) mendefinisikan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok.(Erlangga, 2017).
- d. Achmad Juntika (2011) bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktifitas kelompok membahas masalahmasalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial.(Kurniawan & Chotim, 2015)

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh

sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok, semua peserta yang mengikuti kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan pembahasan yang dibicarakan itu berfokus pada suatu yang bermanfaat bagi setiap anggota kelompok dan seorang pimpinan kelompok harus memiliki informasi dan wawasan yang luas agar dapat memahami dan memberi solusi kepada setiap anggota kelompoknya .

Pada bimbingan kelompok ini membantu anggota kelompoknya agar mengembangkan bermacam-macam potensi yang ada pada diri yang dapat dikembangkan. Tidak sedikit manusia belum sepenuhnya mengembangkan dan menggunakan potensi yang ada pada dirinya. Hal ini terjadi dikarenakan mereka belum atau bahkan tidak mengenal potensi dirinya(Wiwiek Zainar Sri Utami, 2021). Potensi seseorang dapat dikembangkan ketika individu dapat menginteraksikan potensi itu sendiri, bantuan lingkungan sekitar juga berpengaruh dapat pengembangan potensi seseorang. Orang yang berusaha dalam segala bentuk hal yang mempengaruhi dirinya sendiri itu cenderung terdorong oleh dirinya sendiri.

Membahas mengenai kegiatan ini semua anggota kelompok dituntut untuk aktif berdiskusi dalam kegiatan bimbingan tersebut agar terjalinnya kemistri dalam kelompok dan mempermudah hubungan antara satu dengan yang lainnya untuk mewujudkan hasil yang maksimal dalam bimbingan kelompok.

## 2. Tujuan Bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok memiliki tujuan untuk melatih seseorang mengembangkan kemampuan dalam bersosialisasi dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara verbal dan nonverbal dengan meningkatkan perilaku yang efektif .(Setyati, 2013) Bimbingan Kelompok menurut Tohirin (2007) memiliki kategorikan menjadi dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Pada umumnya bimbingan kelompok ini

memiliki tujuan untuk mengembangkan sosialisasi seseorang, khususnya dalam kemampuan berkomunikasi. Secara khusus bimbingan kelompok lebih bertujuan membantu memberi arahan untuk mengembangkan perasaan, pemikiran, persepsi, pengetahuan dan sikap penunjang dalam tingkah laku yang efektif (Amri et al., 2016). Pada proses bimbingan kelompok ini berpotensi membantu seseorang agar memiliki pandangan kedepan mengenai hal yang akan dikembangkan, melalui bimbingan kelompok ini seseorang dapat menceritakan permasalahan yang sedang dihadapi dalam kehidupannya.

Menurut Prayitno menjelaskan tujuan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

- a. Tujuan Umum kegiatan bimbingan kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Dalam kaitan ini, sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi/berkomunikasi seseorang sering terganggu perasaan, pikiran. Persepsi, wawasan dan sikap yang tidak objektif, sempit dan terkungkung serta tidak afektif.
- b. Tujuan Khusus Secara khusus, bimbingan kelompok bertujuan untuk membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan actual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. (PRAYITNO, 2004)

Adapun Tujuan bimbingan kelompok menurut Winkel (1991) adalah:

- a. Supaya orang yang dilayani mampu mengatur kehidupannya sendiri.
- b. Memiliki pandangan sendiri dan tidak hanya sekedar mengikuti pendapat orang lain.
- c. Mengambil sikap sendiri dan berani menanggung sendiri konsekuensi-konsekuensi dari tindakannya. (Wicaksono & Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag, 2012)

Berdasarkan pendapat diatas bahwa dalam melakukan kegiatan bimbingan kelompok diharapkan individu yang dibimbing merasa terbantu untuk mengatur kehidupannya sendiri tanpa harus diatur atau dibantu orang lain dan untuk membantu memandirikan konseli dalam hal mengatur hidupnya, kepercayaan dirinya maupun dalam hal pengambilan keputusan. Memiliki pandangan sendiri tidak lagi ikut-ikutan atau tidak punya pendapat sendiri. Siswa juga berani mengambil sikap dan berani menanggung akibat dari sikap yang diambilnya. Tidak lagi membuang badan atau mencari kambing hitam atas kesalahan yang terjadi padanya berkat keputusan yang diambilnya

### 3. Macam-macam Bimbingan Kelompok

Bentuk- bentuk bimbingan kelompok ini digunakan pada berbagai permasalahan dan situasi tersendiri. Berikut merupakan macam-macam bimbingan kelompok antara lain :

#### a. Program *Home Room*

Program ini diciptakan untuk diluar lingkung yang tercipta di kelas atau lainnya karena program ini dibuat untuk menciptakan kondisi bebas dan menyenangkan perasaan.

#### b. Karyawisata

Karyawisata dilakukan pada objek-objek yang menarik dan terikat dengan pelajaran yang harus kita kunjungi dan pengadaan peninjauan yang bertujuan untuk mendorong aktivitas penyesuaian lingkungan, kepercayaan diri, tanggung jawab dan diharapkan dapat mengembangkan imajinasinya.

#### c. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok merupakan suatu cara untuk membantu memecahkan masalah secara bersamaan dengan kelompoknya. Setiap



anggota kelompoknya dapat mengemukakan pendapatnya dalam forum.

d. Kegiatan kelompok

Kegiatan kelompok ini menjadikan suatu kegiatan yang baik dalam sebuah bimbingan, karena dalam sebuah kelompok memberikasn kesempatan dalam individu untuk berpartisipasi dalam kelompoknya.(Setyati, 2013)

4. Tahapan- tahapan Bimbingan Kelompok

Prayitno mengemukakan tahapan dalam bimbingan kelompok yaitu ada empat :

- a. Tahap Pembentukan
- b. Tahap Peralihan
- c. Tahap Pelaksanaan Kegiatan
- d. Tahap Pengakhiran Kegiatan(Alamri, 2015)

Pada tahap pembentukan meliputi : (1) Menjelaskan mengenai pengertian dan tujuan bimbingan kelompok, (2) Memberikan penjelsan mengenai cara-cara, asas-asas dalam kegiatan bimbingan kelompok, (3) Dalam kelompok saling memperkenalkan diri antara satu dengan yang lainnya, (4) Teknik khusus dalam pengenalan, (5) bermain dalam proses bimbingan kelompok, (6) penghayatan dalam kelompok, dan (7) Pengakraban dalam kelompok.

Pada tahap Peralihan yaitu : (1) menjelaskan kegiatan yang akan di tahap untuk selanjutnya, (2) menawarkan kepada anggota mengenai kesiapan dalam kegiatan selanjutnya, (3) membahas suasana kedepannya, (4) keikutsertaan anggota dalam kegiatan, (5) ketika di perlukan dapat kembali pada tahapan yang pertama.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan : (1) kelompok yang menjadi pemimpin mengemukakan suatu topik yang akan dibahas dalam kelompok,

(2) mengatur tanya jawab antara anggota satu dengan anggota yang lain, (3) kelompok membahas secara tuntas pembahasan pada kelompok.

Dan pada tahap yang terakhir yaitu tahap pengakhiran kegiatan meliputi : (1) pemimpin dalam kelompok mengemukakan pada anggota bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan berakhir, (2) pemimpin kelompok mengemukakan hasil dari bimbingan kelompok tersebut, (3) pemimpin kelompok mengajak anggota untuk membahas kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya, (4) mengemukakan pesan dan kesan dalam kelompok. (Zamrodah, 2016)

#### 5. Asas- asas Bimbingan Kelompok

Asas- asas adapun asas-asas yang ada didalam layanan bimbingan kelompok antara lain sebagai berikut :

- a. Asas Kerahasiaan, semua yang hadir harus menyimpan dan merahasiakan apa saja, data dan informasi yang didengar dan dibicarakan dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak boleh dan tidak layak diketahui oleh orang lain. Para peserta berjanji tidak akan membicarakan hal-hal yang bersifat rahasia di luar kelompok.
- b. Asas Keterbukaan yaitu yaitu semua peserta bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, dan apa saja yang dirasakannya dan dipikirkannya, tidak merasa takut, malu ataupun ragu-ragu, dan bebas berbicara tentang apa saja, baik tentang dirinya, sekolah, pergaulan, keluarga dan sebagainya.
- c. Asas kesukarelaan, yaitu semua peserta dapat menampilkan dirinya secara spontan tanpa disuruh-suruh ataupun malu-malu atau dipaksa oleh teman yang lain atau oleh pembimbing kelompok.
- d. Asas Kenormatifan, yaitu semua yang dibicarakan dan yang dilakukan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan peraturan yang berlaku, semua yang dilakukan dan dibicarakan dalam bimbingan kelompok harus sesuai dengan norma adat, norma agama,

norma hukum, norma ilmu, dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku(Fadilah, 2019)

#### 6. Komponen Bimbingan Kelompok

Komponen-komponen yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya yaitu adanya pemimpin kelompok, anggota kelompok, serta dinamika dalam kelompok.

- a. Pemimpin kelompok, yaitu sebagai pengontrol proses kegiatan layanan bimbingan kelompok yang dilakukan.
- b. Anggota kelompok, merupakan sekumpulan orang yang secara sukarela mengikuti kegiatan kelompok dengan dipimpin oleh seorang konselor atau guru bimbingan konseling yang professional serta memiliki tujuan yang sama antar anggota kelompok.
- c. Dinamika kelompok, merupakan sinergi dari semua faktor yang ada dalam suatu kelompok(Hadi Pranoto, 2016)

### **B. Playing Theraphy**

#### 1. Pengertian Playing Theraphy

*Play therapy* atau terapi bermain adalah pendekatan/metode intervensi berdasarkan teori psikologi, baik secara preventif maupun rehabilitasi, terhadap perkembangan kesehatan mental, emosi, dan perilaku anak-anak. Play therapy berdasarkan ide bahwa anak-anak berkomunikasi melalui bermain.(Schaefer, 1985) Terapi bermain atau *Playing Theraphy* juga menjadi usaha mengubah tingkah laku bermasalah dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial. Bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara(Mulyani et al., 2021).

Definisi Play Theraphy menurut beberapa ahli :

- a. Mukhadiono (2016) menyebutkan bermain merupakan salah satu metode yang paling cocok. Karena melalui bermain anak akan merasa nyaman, senang dalam mengekspresikan dan mengeksplorasi perasaan yang ada pada dirinya, dan anak akan melupakan kondisi trauma yang dialami pada dirinya.(Widyastuti et al., 2019)
- b. Teori Freud dan Piaget yang menyatakan bahwa ada tiga motivasi dalam hidup, yaitu love (cinta), work (pekerjaan), dan play (bermain). Ketiga motivasi ini membentuk hidup yang bahagia, produktif, seimbang, dan berkecukupan. (Schaefer, 1985)
- c. Menurut Landreth (2001), beliau berpendapat bahwa bermain sebagai terapi merupakan salah satu alat yang digunakan dalam membantu anak mengatasi masalahnya. Hal ini kerana, bagi anak bermain adalah simbol verbal(Firdaus, 2020).
- d. Santrock (1995:272) menyatakan definisi playing therapy sebagai berikut : Playing Therapy ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, Playing Therapy merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan peserta mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik – konflik dan cara mereka mengatasinya.(U. Herlina, 2015)
- e. Menurut Tedjasaputra (2001: 114) Melalui bermain anak mengenal dunianya, seni rupa, tari, musik, dan drama merupakan kegiatan bermain bagi anak untuk lebih mengenal dunianya dan dirinya sekaligus. Anak dapat mengekspresikan dirinya melalui kegiatannya, membiarkan mereka untuk mengerjakannya sendiri dan lebih merangsang anak untuk lebih kreatif.(Zellawati, n.d.)

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan

pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, emosi dan perkembangan kreativitas. bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Belajar melalui permainan juga dapat meningkatkan kognitif anak.

Hal ini sesuai dengan teori belajar yang disampaikan oleh Gestalt Teori yang berlaku untuk semua aspek pembelajaran manusia seperti Pengalaman tilikan (insight) Pembelajaran yang bermakna (meaningful learning) Perilaku bertujuan (purposive behavior) Prinsip ruang hidup (life space). (Dr. Musfiroh Tadkiroatun, 2018)

Terapi bermain merupakan salah satu Teknik untuk anak-anak membebaskan dan mengekspresikan segala sesuatu yang mereka rasakan. Terapi bermain ini mengajak anak-anak belajar melalui sebuah permainan yang di aplikasikan dengan sesuatu yang ingin dijadikan sebuah bahan pembelajaran. *Play Therapy* didasari oleh konsep bermain sebagai cara komunikasi agar anak dapat mengekspresikan sifat alami yang dimiliki oleh anak, maka orang dewasa dapat mengintervensi dan menciptakan perasaan nyaman dan hal baru untuk anak dapat mengatasi permasalahannya. Salah satu teori yang menjadi basis *play therapy* adalah teori Freud dan Piaget yang menyatakan bahwa ada tiga motivasi dalam hidup, yaitu love (cinta), work (pekerjaan), dan play (bermain). Ketiga motivasi ini membentuk hidup yang bahagia, produktif, seimbang, dan berkecukupan. (Schaefer, 1985)

Permainan dianggap hal yang menarik dalam dunia anak-anak tidak heran ketika anak-anak akan lebih bersemangat ketika belajar menggunakan permainan-permainan. Pada pembahasan mengenai berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *playing therapy* merupakan sebuah cara untuk membantu anak-anak membentuk

hidup Bahagia seorang anak dan membuat nyaman untuk seorang anak menyelesaikan sebuah masalah yang ada pada diri anak-anak.

## 2. Tujuan Playing Therapy

Permainan bertujuan mengajak anak-anak tetap mengikuti sebuah pembelajaran dengan lingkungan. Surjadi (2012:3) menjelaskan bahwa *playing therapy game* dapat mengembangkan tiga aspek: pengetahuan (kognisi), emosi (emosi), dan perilaku (behavior). Aspek pengetahuan ini mencakup informasi yang diperoleh dari kegiatan bermain anak (kognisi)(Sitompul, 2015) Secara singkat menyajikan pertanyaan yang akan membantu siswa atau seseorang mengidentifikasi karakter mereka.

Dalam buku karangan Heri Saputro dan Intan Fazrin, terapi bermain memiliki beberapa tujuan yang diklasifikasikan berdasarkan perkembangan anak, yakni:

- a. Aspek perkembangan kognitif. Terapi bermain dapat membantu anak dalam mengenal dunia, mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda, serta membantu anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi permasalahan yang sebenarnya. Menurut Jean Piaget, bahwa perkembangan kognitif mempunyai pengaruh besar untuk memahami bagaimana anak memperoleh dan menggunakan pengetahuan. Pengetahuan anak terbentuk secara berangsur sejalan dengan pengalaman yang berkesinambungan dan bertambah luasnya pemahaman tentang informasi-informasi yang ditemui. Menurut Piaget, anak menjalani urutan yang sudah pasti dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada setiap tahap, baik kuantitas informasi maupun kualitas kemampuan meningkat.(Rosid ridlo, 2018)
- b. Aspek perkembangan sosial dan emosional
  - a) Membantu mengembangkan kemampuan dalam menjalin komunikasi baik secara verbal maupun non-verbal melalui negosiasi peran
  - b) Mengajarkan pada anak untuk menghargai perasaan orang lain.
  - c) Membantu anak dalam bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya

sehingga anak dapat mengambil pelajaran dari pengalamannya selama bermain.

- c. Aspek perkembangan bahasa Terapi bermain membantu anak berlatih menggunakan bahasa komunikasi yang tepat seperti kata-kata, suku kata, bunyi serta struktur bahasa yang benar untuk mengekspresikan perasaan, pemikiran, dan pendapatnya saat bermain.
- d. Aspek perkembangan fisik Terapi bermain membantu anak untuk terlibat aktif dalam bermain sehingga mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus dengan baik.
- e. Aspek perkembangan pengenalan huruf Terapi bermain membantu anak dalam belajar membaca, menulis serta mengenal huruf melalui permainan dramatic yang sering anak lakukan (Siregar, 2021)

Melihat tujuan yang telah dikemukakan bahwa *Playing Therapy* ini diciptakan untuk membantu suatu pemecahan masalah dengan bermain, karena dengan permainan diharapkan lebih tidak menegangkan. Pada kesimpulan dari tujuan *playing therapy* dilihat dari beberapa aspek yang mempengaruhinya.

### 3. Tahapan *Playing Therapy*

Langkah-langkah yang perlu diketahui dan dilakukan menurut Nawangsih (2014) yaitu:

- a. Langkah Awal Kegiatan utama dalam langkah ini merupakan bagaimana konselor menciptakan hubungan dan kedekatan dengan anak-anak. Konselor atau relawan diminta mampu membangun hubungan yang hangat dengan anak agar nantinya anak dapat memberikan rasa kepercayaan seutuhnya.
- b. Langkah Pertengahan Dimulai saat anak sudah merasa enjoy dan sudah asyik dengan permainan dan perhatian mereka. Tersedianya fasilitas kegiatan yang memadai sangat menunjang dalam keberlangsungan terapi yang dijalani, anak akan mengekspresikan berbagai perasaan baik sesuatu yang dialami di masa lampau atau

- harapan kebahagiaannya dimasa depan. Konselor dan relawan melibatkan penuh dirinya dengan anak selama proses. Bisa menambahkan karakter pada lukisan anak agar imajinasi dan kreatifitasnya berkembang menunjukkan emosi anak yang sebenarnya
- c. Langkah Akhir Pada tahap ini konselor dapat mengakhiri proses konseling bila anak telah menunjukkan kemajuan dalam berbagai bentuk positif dengan menunjukkan kebutuhan minimalnya secara simbolik dan lisan. Mengidentifikasi hal apa yang timbul dari karya anak tersebut untuk mendapat tindak lanjut ulang. Tema permainan yang diangkat pun beragam, di antaranya: Permainan yang melibatkan penuh anggota gerak tubuh, bersifat energik dan melibatkan keaktifan anak.

#### 4. Jenis- jenis Playing Therapy

Adapun jenis-jenisnya sebagai berikut :

##### a. Permainan Boneka

Permainan boneka Boneka memberikan suatu cara yang tidak mengancam untuk anak-anak bermain di luar pikiran dan perasaan mereka. Selama bermain dengan boneka anak-anak melakukan beberapa hal seperti berikut ini :

- a) Mengidentifikasikan diri dengan boneka
- b) Memproyeksikan perasaan sendiri dalam figur permainan
- c) Memindahkan konfliknya dalam figur permainan

Dalam permainan boneka, terapis mendapatkan informasi tentang :

- a) Pandangan pikiran anak
  - b) Perasaan anak
  - c) Tingkah laku anak
- b. Bercerita



Secara psikologis membaca atau bercerita merupakan salah satu bentuk bermain yang paling sehat. Kebanyakan anak kecil lebih menyukai cerita tentang orang dan hewan yang dikenalnya. Selain itu karena anak kecil cenderung egosentrik mereka menyukai cerita yang berpusat pada dirinya. Mula-mula anak-anak suka cerita imajinatif yang khayal kemudian seiring dengan berkembangnya kecerdasan dan pengalaman sekolah anak yang lebih besar menjadi realistik, dan minatnya pun beralih ke cerita petualangan, kekerasan, kemewahan dan cinta serta pendidikan. Menceritakan cerita memberikan cara yang menyenangkan untuk mengembangkan rapport dan belajar tentang anak.

Ketika anak menceritakan cerita mereka, mereka mengkomunikasikan informasi penting tentang diri mereka sendiri dan keluarga mereka sambil belajar mengekspresikan dan menguasai perasaan mereka. Dengan mendengarkan cerita anak, terapis dapat memahami lebih baik pertahanan diri anak, konflik anak, dan dinamika keluarga anak. Dalam menganalisis cerita anak, terapis harus mencari tema yang diulang yang dapat memberikan kunci penting tentang perasaan-perasaan dan perjuangan anak. Terapis harus sangat akrab dan terampil dalam menginterpretasikan komunikasi simbolik yang secara wajar.

#### c. Bermain Kertas

Bermain kertas selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik yang berbeda dibandingkan permainan remaja dan orang dewasa. Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Secara bertahap bermain menjadi semakin formal. Dengan berkembangnya kemampuan berpikir anak, anak mulai mengembangkan permainan dengan aturan. Permainan individu dan kelompok membantu anak belajar bagaimana membagi kelompok dan bermain dengan aturan. Permainan kertas ini mengajarkan anak tentang mendisiplin diri, serta

belajar untuk menang dan kalah nilai penting dalam sebuah permainan kertas ini dengan kreativitasnya yang tumbuh dengan sendirinya. Permainan yang diterapkan untuk terapi bermain dapat dimainkan sendiri maupun berkelompok. (Zellawati, n.d.)

## 5. Model Playing Therapy

Macam-macam Pendekatan Terapi Bermain LaBauve, dkk (2001) macam-macam model dalam terapi bermain adalah:

- a. Model Adlerian, Model ini menggunakan dasar teori Psikologi Individual Adler, dengan dasar filosofi yaitu kehidupan sosial perlu untuk dimiliki, perilaku adalah tujuannya, melihat hidup secara subyektif dan hidup adalah sesuatu yang khusus dan kreatif. Model ini digunakan untuk anak dengan kegagalan dalam berinteraksi sosial dan salah dalam mempercayai gaya hidupnya.
- b. Model Terapi Client-Centered, Teori yang mendasari adalah teori Rogers, yang berpandangan bahwa motivasi internal yang dimiliki anak-anak mendorong pertumbuhan dan aktualisasi diri. Terapi bermain dengan pendekatan Client Centered Non Directive (terapi yang berpusat pada anak secara tidak langsung), ini sesuai untuk anak-anak yang mengalami ketidaksesuaian antara kejadian hidup dengan dirinya.
- c. Model Kognitif-Behavioral, Model ini berpandangan bahwa anak memiliki pikiran dan perasaan yang sama seperti orang dewasa yaitu ditentukan melalui bagaimana anak berpikir tentang diri dan dunianya. Model ini digunakan untuk menangani anak dengan kepercayaan irasional yang membawanya keluar dari perilaku maladaptif.
- d. Model Ekosistemik, Dasar yang digunakan adalah teori dari terapi realitas, yang mempunyai pandangan bahwa berada dalam interaksi terhadap lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan.
- e. Model Eksistensialisme, Memiliki pandangan bahwa anak-anak adalah manusia berguna, unik, ekspresi diri dan pertolongan terhadap diri sendiri mendorong aktualisasi diri. Pendekatan ini menangani anak-

anak yang mengalami kesulitan untuk berkembang sesuai dengan keunikannya yang melemahkan pertumbuhan dirinya sehingga mengalami penolakan dalam menjalin hubungan dengan teman-temannya.

- f. Model Gestalt, Model Gestalt melihat manusia secara total, dilahirkan dengan fungsi utuh. Pendekatan ini untuk terapi anak yang mengalami kesulitan bertumbuh secara alami, anak yang mencoba untuk memenuhi kebutuhan dengan cara yang tidak biasa, dan memiliki pengalaman luka baik secara fisik maupun psikologis
- g. Model Jungian, Didasarkan pada teori analitik Jung, yang melihat bahwa psikis terdiri dari ego, ketidaksadaran diri, dan ketidaksadaran kolektif, kekuatan menyembuhkan adalah bawaan. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk membantu anak yang mengalami ketidakseimbangan psikis, ego tidak dapat menjembatani antara dunia luar dan dalam dirinya.
- h. Model Psikoanalitik, Pendekatan ini menggunakan teori psikoanalisa tradisional, yang memiliki dasar filosofi tentang anak yaitu anak memiliki rasa takut, memerlukan rasa aman, berusaha berhubungan dengan tuntutan lingkungan. Pendekatan ini sesuai untuk anak yang mengalami konflik internal, kekhawatiran, represi, hambatan perkembangan, dan agresivitas. Terapi bermain mempunyai akar dalam model psikoanalisis tradisional. Pioner-pioner awal seperti Melanie Klein dan Anna Freud menginterpretasikan bermain sebagai simbol dari konflik anak. (Sara, 2021)

#### 6. Pengaruh *Playing Therapy* dalam perkembangan anak- anak

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak diantaranya Menurut Kathryan Geldart (2016, Hal 260) Perkembangan Fisik, dorongan komunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat. Berikut penjelasannya :

- a. Perkembangan fisik yaitu permainan akting penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung .
- b. Dorongan komunikasi yaitu agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar komunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.
- c. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam yaitu bermain merupakan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
- d. Rangsangan bagi kreativitas yaitu melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan.(DANTY LINDA SARI, 2018)

### **C. Kreativitas Belajar**

#### **1. Pengertian Kreativitas Belajar**

Kreativitas merupakan sebuah ide ataupun tindakan, didalam tindakan tersebut terdapat suatu proses perubahan yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru.(Aidi et al., 2017) Berdasarkan hal tersebut peran pembimbing sangat berpengaruh dalam sebuah perealisasi sebuah ide tersebut. Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Menurut Usman (1993: 11) siswa atau seseorang yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Mereka selalu ingin memecahkan persolan-persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun.

Utami Munandar (1992:47) mendefinisikan: Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir dalam kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian-diri secara kuat. (Rahmawati et al., 2015)

Gagne (dalam Siddiq, 2008) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut ada tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu: proses, perubahan perilaku, dan pengalaman.

- 1) Proses Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar jika pikiran dan perasaannya aktif.
- 2) Perubahan perilaku Hasil belajar perubahan-perubahan perilaku atau tingkah laku seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya.
- 3) Pengalaman Belajar adalah mengalami, dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antara. (Widyasari & Karim, 2018)

Menurut Martini Jamaris, kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran (Martini Jamaris, 2006)

Menurut Moreno dalam Slameto, yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang

sebelumnya melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Misalnya, seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.(Slameto, 2004)

Salah satu upaya mengembangkan kreativitas anak dalam meningkatkan suatu potensi yaitu mewarnai yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak yang dimulai dari bermain sambil belajar. Untuk mengembangkan kreativitas dalam seni mewarnai anak dituntut harus kreatif. Menurut Pamadhi, dkk mewarnai adalah kegiatan mewarnai mengajak kepada anak bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai-nilai pendidikan.(Larasati et al., 2016)

Penulis menyimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema dengan mengolaborasikan gagasan-gagasan dengan mempergunakan daya khayal, fantasi tau imajinasi serta mampu menguji kebenaran akan gagasan tersebut. Kreativitas belajar juga kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

Salah satu upaya mengembangkan kreativitas anak dalam seni mewarnai disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak yang dimulai dari bermain sambil belajar. Untuk mengembangkan kreativitas dalam seni mewarnai anak dituntut harus kreatif (Leoniya, 2013). Menurut Pamadhi, dkk (2008:74) mewarnai adalah kegiatan mewarnai mengajak kepada anak bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam

mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai-nilai Pendidikan.

mengenai kreativitas mewarnai yang meliputi: kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originalitas), keterperincian (elaboration) khususnya pada kreativitas anak pada tiap aspek masih sangat rendah. Anak belum bisa menghasilkan karya baru, karena selama ini anak hanya meniru apa yang telah dicontohkan oleh guru atau mencontoh punya temannya. (Larasati et al., 2016)

## 2. Factor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar

Menurut Ngalim Purwanto (1990 : 102) factor yang mempengaruhi kreativitas belajar dibedakan menjadi 2, yaitu:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, antara lain: kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial, antara lain: faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. (Th. Kunang Gayatri, 2009)

Clark dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar di kategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah:

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- 5) Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.
- 6) Kebiasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas.

- 7) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimuli dari lingkungan sekolah dan motifasi diri

Faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas belajar adalah:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformita terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
- 4) Streatif peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.(Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, 2008)

Beberapa factor yang bersumber dari diri sendiri, meliputi: kesehatan anak, kemampuan anak dalam mengikuti suatu pembelajaran, kemampuan intelektual yang taraf kemampuannya lebih tinggi dari teman-temannya agar dapat menjadikan motivasi belajar. Factor yang bersumber dari luar diri anak, meliputi:

- 1) keadaan keluarga, suasana keluarga, bimbingan orang tua, harapan orang tua, cara orang tua menumbuhkan minat belajar anak.
- 2) keadaan lingkungan yang berhubungan antara anak dengan anak lain yang menyebabkan anak bersemangat dalam pembelajaran , anak menyukai belajar. (Sayuwaktini et al., 2019)

### 3. Ciri- ciri Kreativitas Belajar

Kreativitas dalam sebuah proses belajar memiliki beberapa ciri-ciri antara lain :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar



Rasa ingin tahu yang ada pada setiap siswa menumbuhkan seseorang. Setiap hari, siswa mengasosiasikan dan mengamati benda dan peristiwa yang terjadi di alam lingkungan. Pengamatan yang ditangkap oleh panca indera adalah subjek dari rasa ingin tahu. Siswa tidak akan puas jika tidak mendapatkan jawaban atas apa yang telah diamatinya. Siswa menemukan jawabannya dan mencoba berpikir lebih jauh.

b. Mandiri

Pada prinsipnya belajar mandiri berarti semua siswa mengembangkan diskusinya dan secara mandiri menemukan sesuatu yang baru, dalam arti mereka belajar dengan kemampuan atau inisiatif untuk belajar. Kemandirian adalah seseorang yang berani, mau belajar, belajar, melihat, mencoba, merasakan dan mengamalkan apa yang harus dilakukan untuk dirinya sendiri, berdasarkan pengalaman hidupnya. Otonomi belajar adalah perubahan kemandirian seseorang dalam kegiatan belajar berdasarkan motivasi seseorang, orang lain untuk menguasai materi tertentu yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah, merupakan hasil dari pengalaman dan latihan sendiri, tanpa mengandalkan. tangan.

c. Berfikir yang fleksibel

Kemampuan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan pendekatan yang berbeda. Seseorang yang kreatif adalah orang yang berpikir kreatif, dan seseorang dapat dengan mudah meninggalkan cara berpikir yang lama dan menggantinya dengan cara berpikir yang baru. Artinya, kemampuan tidak terpaku pada pola pikir lama atau fleksibilitas. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai jenis ide tentang segala hal, tetapi Anda tetap perlu menyadari kebenaran ide tersebut.

d. Senang mencoba hal- hal baru,

Menciptakan hal-hal baru sama dengan inovasi. Inovasi adalah proses memperbarui, menggunakan, dan mengembangkan dengan menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya. Inovasi adalah ide atau konsep baru yang diterapkan untuk meningkatkan suatu produk atau layanan. Inovasi adalah suatu keadaan dimana siswa dan orang-orang kreatif menciptakan hal-hal baru yang berbeda dari sebelumnya. Orang yang kreatif adalah orang yang senang menciptakan hal-hal baru.

e. Memiliki Keterampilan

Keterampilan dapat diwujudkan dengan akal sehat dan pemikiran kreatif. Oleh karena itu, setiap keterampilan siswa harus terus menerus disempurnakan. Dalam hal kreativitas belajar, setiap siswa perlu mengembangkan bakat atau kemampuan alamiah tersebut untuk menunjang kreativitas belajar setiap siswa. (Oci, 2016)

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain:

- a) Senang mencari pengalaman baru.
- b) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- c) Memiliki inisiatif.
- d) Memiliki ketekunan yang tinggi.
- e) Cenderung kritis terhadap orang lain.
- f) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.
- g) Selalu ingin tahu.
- h) Peka atau perasa.
- i) Enerjik dan ulet.
- j) Menyukai tugas-tugas yang majemuk.
- k) Percaya pada diri sendiri.
- l) Mempunyai rasa humor.
- m) Memiliki rasa keindahan.

- n) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi(Utami Munandar, 1922)

Sund dan Slameto mengemukakan individu dengan potensi yang kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- b) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c) Panjang akal
- d) Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- e) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- f) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- g) Memiliki dedikasi yang bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- h) Berfikir fleksibel
- i) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak
- j) Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- k) Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- l) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
- m) Memiliki latar belakang membaca yang cukup lama(Slameto, 2004)

#### **D. Anak Jalanan**

##### **1. Pengertian Anak Jalanan**

Anak jalanan adalah anak yang menghabiskan waktunya dan berkeliaran di jalanan.(Arifani et al., n.d.) Sebagian besar dari mereka hidup dan tinggal di jalanan, tidak heran lagi Ketika kehidupan seseorang yang dijalan tidak teratur karena dalam bentuk kebutuhan masih jauh dari kata berkecukupan. Anak jalanan, anak gelandangan atau kadang disebut juga eufemistis sebagai anak mandiri. Usulan Rano Karno tetkala ia menjabat Duta Besar UNICEF, sebenarnya mereka adalah anak yang tersisihkan, termarjinal, dan teralienasi dari perlakuan kasih sayang

karena dalam usia sejak dini mereka sudah harus berhadapan dengan dunia perkotaan yang keras (Bagong Suyanto, 2010)

Menurut A Soedijar Z.A dalam Sanusi (1997:24) mengemukakan definisi anak jalanan sebagai berikut: “Anak jalanan adalah anak yang berusia 7-15 tahun yang bekerja di jalan raya dan ditempat umum lainnya yang dapat mengganggu ketentraman dan keselamatan orang lain serta membahayakan keselamatan dirinya sendiri. (Amin et al., 2014) Dalam penjelasan diatas bahwa usia anak-anak yang rentang menjadi anak jalanan itu yang masih dibawah umur yang membahayakan dari berbagai bentuk aspek.

Anak jalanan selalu identic dengan jalanan karena beberapa faktor yang menjadikan jalanan sebagai tempat perlarian untuk mencari kebebasan dan bertahan hidup tanpa memperhatikan banyak hal. Problematika anak jalanan disebabkan oleh beberapa hal yang mereka hadapi salah satu dari masalah yang mereka alami adalah masalah psikis yang kemudian mempengaruhi pada diri anak tersebut. (Idul Munir, 2018) masalah psikis itu yang biasanya mengganggu pemikiran dan tingkah laku seseorang, beberapa faktor lain pula di sebabkan oleh proses pendewasaan yang tidak normal. Pertengkaran dalam keluarga, perceraian, kurangnya kasih sayang orang tuajuga mempengaruhi nya. Pergaulan bebas serta hamil diluar nikah juga menjadi faktor dalam peningkatan populasi anak jalanan.

## 2. Karakteristik Anak Jalanan

Tata Sudrajat (1999:5) membagi anak jalanan dalam tiga kelompok berdasarkan hubungan dengan orang tuanya, yaitu: Pertama, anak yang putus hubungan dengan orang tuanya, tidak sekolah, dan tinggal di jalanan (anak yang hidup di jalanan/ children the street); Kedua, anak yang berhubungan tidak teratur dengan orang tuanya, tidak sekolah, kembali ke orang tuanya seminggu sekali, dua minggu sekali, dua bulan atau tiga bulan sekali, biasa disebut anak yang bekerja di jalanan (children on the

street ); Ketiga, anak yang masih sekolah atau sudah putus sekolah, kelompok ini masuk kategori anak yang rentan menjadi anak jalanan (vulnerable to be street children).(A. Herlina, 2014)

Hubungan antara keluarga menjadi pembanding pembagiaan kelompok anak jalanan ini dari faktor yang di pengaruhi oleh tidak memiliki orang tua, berkelana menyusuri jalanan tanpa arah dan tidak berkomunikasi baik dengan orang tua sampai anak- anak yang memang mencari kebebasan dalam kehidupan.

**E. Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Playing Therapy dalam meningkatkan Kreativitas Belajar Mewarnai**

Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur psikopedagogis yang memanfaatkan dinamika kelompok, dengan jumlah anggota kelompok yang dibatasi 10 – 15 orang, sehingga memungkinkan pemimpin kelompok dapat melakukan pendekatan personal serta dilakukan secara berkesinambungan yang berisi pemberian informasi tentang bagaimana menyampaikan pendapat atau ide di depan umum.(Erawati, 2013) tujuan bimbingan kelompok antara lain: mampu berbicara di depan orang banyak, mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan dan perasaan kepada orang banyak, belajar menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya, mampu mengendalikan diri dan emosi, dapat bertenggang rasa, menjadi akrab satu sama lain serta membahas masalah atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama.(Veni Purnamasari, Yusmansyah, 2016)

Proses layanan bimbingan dan konseling dilapangan, pelaksanaan layanan masih terpaku pada penggunaan bimbingan klasikal dengan metode ceramah. Hal ini membuat konseli/anak-anak merasa bosan dan permasalahan yang dihadapi tidak menemui pemecahan masalahnya karena pelaksanaan layanan tak jauh beda dengan pembelajaran seperti biasanya. Sehingga penulis memberikan solusi permasalahan dengan pelaksanaan bimbingan kelompok.(Mawaridz & Rosita, 2019) dengan menggunakan

bimbingan kelompok ini menghasilkan beberapa hal yang semestinya dapat di pecahkan ketika proses bimbingan.

Salah satu teknik yang digunakan dalam proses bimbingan kelompok ini yaitu *Playing Therapy* yang menjadi usaha mengubah tingkah laku bermasalah dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial. Bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara. pengetahuan (kognisi), emosi (emosi), dan perilaku (behavior). *Playing therapy* ini dapat meningkatkan aspek pengetahuan ini mencakup informasi yang diperoleh dari kegiatan bermain anak.

Adapun kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran. Dengan hal ini peneliti ingin melihat seberapa berpengaruhnya teknik *playing therapy* dalam hal ini. Melihat anak jalanan selalu identic dengan jalanan karena beberapa faktor yang menjadikan jalanan sebagai tempat perlarian untuk mencari kebebasan dan bertahan hidup tanpa memperhatikan banyak hal. Problematika anak jalanan disebabkan oleh beberapa hal yang mereka hadapi salah satu dari masalah yang mereka alami adalah masalah psikis yang kemudian memperngaruhi pada diri anak tersebut.

Salah satu upaya mengembangkan kreativitas anak dalam meningkatkan suatu potensi yaitu mewarnai yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak yang dimulai dari bermain sambil belajar. Untuk mengembangkan kreativitas dalam seni mewarnai anak dituntut harus kreatif. Menurut Pamadhi, dkk mewarnai adalah kegiatan mewarnai mengajak kepada anak bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan

menuangkan warna yang mempunyai nilai-nilai pendidikan.(Larasati et al., 2016)

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian pada dasarnya merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah ditetapkan yang perlu diuji kebenarannya melalui uji statistik. Hipotesis merupakan suatu pernyataan keilmuan yang dilandasi kerangka konseptual penelitian dengan penalaran deduksi dan merupakan jawaban sementara secara teoretis terhadap permasalahan yang dihadapi. (agung widhi kurniawan, 2016)

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis nol ( $H_0$ ) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok melalui teknik *playing therapy*
2. Hipotesis penelitian ( $H_a$ ) : terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok melalui teknik *playing therapy*

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif eksperimen. Design yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pretest-Posttest Control Group design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan.(Sugiyono, 2011) pada metode ini menyajikan tentang nilai- nilai yang berupa analisis statistic dan angka-angka(wicaksono, 2020). Pendekatan kuantitatif dalam penyusunannya

menggunakan data yang baik dari hasil penelitian atau dokumentasi yang ditunjukkan untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dalam populasi dan sampel.(Efianingrum, 2008.). Mulyani Sumantri, dkk (1999) mengatakan bahwa metode eksperimen diartikan sebagai cara belajar mengajar yang melibatkan siswa dengan mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan.(NUGROHO, 2012). Metode yang digunakan penulis digunakan pola random dalam pembentukan kelompok sehingga dapat memudahkan penulis untuk melakukan penelitian. Pada penelitian ini, penulis akan langsung kelapangan untuk melakukan penelitian sehingga dapat memperoleh informasi yang actual dari anak jalanan khususnya pada anak jalanan yang bermukim di pinggiran Kota Lama Semarang.

Pengukuran pertama digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas belajar mewarnai sebelum layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan tes awal (pretest), dan pengukuran kedua digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas belajar mewarnai setelah layanan bimbingan kelompok menggunakan tes akhir (posttest). Hasil dari kedua pengukuran, dapat dibandingkan dengan hasil pengukuran yang dilakukan sebelum dan sesudah tindakan untuk melihat apakah ada perubahan yang bermanfaat. Adapun pola desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1

*Pola design Pretest-posttest*

Sempel	Pretest	Perlakuan	Posttest
A	O <sub>1</sub>	X	O <sub>1</sub>
B	O <sub>2</sub>	-	O <sub>2</sub>

Sumber: Sugiono. Metode penelitian Pendidikan

Desain penelitian ini A merupakan pengambilan sampel secara acak untuk kelompok eksperimen dan B pengambilan Sampel secara acak untuk kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut, kelompok eksperimen dan



kelompok kontrol sama-sama diberikan pretest pada awal pertemuan. Formula ini dengan design Pretest-Posttest yang mana perlakuan hanya di berikan kepada kelompok eksperimen saja dan kelompok kontrol menjadi pembanding. Akhir dari penelitian ini mengujikan antara posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang mana dilihat dari hasil kedua kelompok ini adakah perbedaan antara keduanya atau sama hasilnya ketika kelompok eksperimen diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Dalam penelitian eksperimen digunakan tahap-tahap rancangan eksperimen untuk mengetahui meningkatnya kreativitas belajar mewarnai anak jalanan setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Prosedur pelaksanaan penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Tahapan Bimbingan Kelompok

Tahapan-tahapan bimbingan kelompok	Konselor sebagai pemimpin kelompok	Remaja sebagai anggota kelompok
Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengungkapkan pengertian, tujuan, tata cara, dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok</li> <li>2. Mengadakan perkenalan dan menampilkan diri secara utuh dan terbuka</li> <li>3. Bersedia membantu dengan penuh empati, hangat dan tulus</li> <li>4. Mengadakan permainan pengahngatan/pengakraban</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anggota memahami pengertian, tujuan, tata cara, dan asa-asas kegiatan bimbingan kelompok</li> <li>2. saling perkenalan dan menampilkan diri secara utuh dan terbuka</li> <li>3. melakukan permainan yang telah disepakati</li> <li>4. mulai berminat untuk mengikuti kegiatan kelompok</li> </ol>
Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anggota terbebas dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya</li> </ol>

	6. Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menajalani kegiatan pada tahap selanjutnya 7. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota	untuk memasuki tahap berikut 2. Anggota makin mantap untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok
Kegiatan	1. Pemimpin kelompok menyampaikan masalah atau topik yang berhubungan dengan perilaku asertif 2. Mengadakan diskusi serta Tanya jawab berkaitan dengan materi yang disampaikan	1. Anggota kelompok membahas masalah atau topik yang dikemukakan pemimpin kelompok secara tuntas dan mendalam 2. Anggota kelompok secara aktif dan dinamis dalam pembahasan topic
Pengakhiran	1. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri 2. Pemimpin kelompok menyampaikan kesan dan hasil kegiatan kelompok 3. Membahas kegiatan lanjutan 4. Mengemukakan pesan dan harapan	1. Anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan mengikuti kegiatan kelompok 2. Merencanakan kegiatan lanjutan 3. Merasakan hubungan kelompok dan rasa kebersamaan meskipun kegiatan diakhiri

Tabel 3.3

Rancangan Kegiatan dan Materi Bimbingan Kelompok

No	Kegiatan	Materi	Tempat	Waktu
1	Try out	Pengisian instrumen skala Kreativitas Belajar Mewarnai	Gedung Monood	30 menit
2	Pretest	Pengisian instrumen skala Kreativitas Belajar Mewarnai	Gedung Monood	30 menit
3	Pertemuan I	Menjelaskan tentang Pengenalan Mewarnai	Gedung Monood	60 menit
4	Pertemuan II	Menjelaskan tentang jenis dan fungsi warna	Gedung Monood	60 menit

5	Pertemuan III	Menjelaskan tentang Cara Memadukan Warna	Gedung Monood	60 menit
6	Pertemuan IV	Menjelaskan tentang Pemaknaan Warna dan Pengaplikasiannya	Gedung Monood	60 menit
7	Posttest	Pengisian Posstest	Gedung Monood	30 Menit

Langkah 1 : pengambilan sampel terdiri dari satu kelompok yang diperoleh dari hasil scoring pada pretetst. Masing-masing kelompok terdiri dari 30 orang yang dipilih sesuai dengan karakteristik dari kategori karakteristik tinggi, sedang, dan rendah. Sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok harus dipastikan homogen.

Langkah 2 : setelah diketahui bahwa kelompok sampel homogen maka dapat diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok pada kelompok eksperimen.

Langkah 3: setelah melaksanakan perlakuan yaitu kegiatan layanan bimbingan kelompok, kemudian pemberian posttest pada kelompok untuk mengetahui kondisi terakhir kedua kelompok.

Langkah 4 : setelah diketahui hasil posttest pada kelompok eksperimen maka dapat dianalisis perbedaan hasil pretest dan posttest dengan uji t.

#### B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah prosedur yang menguraikan berbagai variabel yang bersal dari konsep yang dipilih, serta hubungan antara variabel dari indikator yang digunakan untuk mengukurnya. Sumardi mendefinisikan definisi operasional sebagai definisi berdasarkan sifat dari objek yang dideskripsikan. Peneliti memiliki dua variable yaitu variable independent (X) bimbingan kelompok dan variable dependen (Y) kreativitas belajar.

1. Menurut Wibowo bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dipimpin oleh pemimpin kelompok yang memberikan informasi- informasi dalam kelompok agar anggota kelompoknya lebih bersosial dan dapat penyelesaian masalah dengan baik.(AKHMAD RIZKHI RIDHANI, n.d.) Dalam hal ini dapat peneliti simpulkan bahwa bimbingan kelompok dapat

membantu anggota kelompoknya dalam proses pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah yang terjadi pada anggota.

2. Kreativitas belajar merupakan suatu aktivitas fisik yang melibatkan perubahan tingkah laku dalam mempelajari sesuatu yang belum pernah dipelajari dan dipahami sebelumnya, artinya dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak bisa menjadi bisa. kreativitas belajar dapat disimpulkan sebuah kemampuan memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru yang diaktualisasi melalui aktivitas aktivitas imajinatif yang membentuk pola-pola yang baru dan kombinasi dari pengalaman yang lalu dengan yang sudah ada pada situasi kondisi tersebut.(Oci, 2016)

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Lembaga PKBI Jateng melalui program Rumpin Bangjo Kawasan kota lama, Semarang. Penentuan lokasi ini di harapkan memberikan kemudahan mengenai kreativitas belajar anak jalanan yang menjadi subjek penelitian dalam kegiatan ini.

#### 2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian bertepatan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) serta disesuaikan dengan kesepakatan oleh komunitas Rumpin Bangjo.

### D. Populasi dan Sempel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/ subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik sifat yang dimiliki oleh

subyek atau obyek itu.(Sugiyono, 2013) Populasi pada penelitian ini adalah anak jalanan yang bermukim pinggiran Kota Lama Semarang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).(Sugiyono, 2013) Sempel pada penelitian yang diambil dari penulis yaitu menggunakan teknik probability sampling yang di pilih melalui acak dengan pengambilan sampling acak berstrata yang terpilih sebagai representasi yang tidak bias dari total populasi. Penulis mengambil 60 anak jalanan untuk menjadi sampel pada penelitian.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan analisis sangat penting. Untuk memperoleh informasi dan data yang akan dikumpulkan termasuk dalam rencana pengumpulan data mencangkup jenis data sebagai berikut...(Efianingrum, n.d.)

##### 1. Instrument penelitian

Intrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk melakukan penelitian, khususnya untuk pengumpulan dan penilaian data. Informasi yang akan dipublikasikan dalam penelitian ini berupa skala kreativitas belajar mewarnai. Skala kreativitas belajar digunakan pada awal test (pretest) sebelum tindakan bimbingan kelompok dan akhir tes (posttest) setelah tindakan bimbingan kelompok, untuk memastikan apakah kreativitas belajar mewarnai meningkat selama bimbingan kelompok.

Tes ini disajikan dalam bentuk pertanyaan pertanyaan mengenai kreativitas belajar mewarnai. Dengan cara tes penulis mengetahui kreativitas belajar pada anak jalanan meningkat secara signifikan dilihat dari hasil skor masing-masing responden.(agung widhi kurniawan, 2016) Adapun penyusunan instrumen, yaitu menyusun kisi-kisi instrumen

yang terdiri dari dimensi, indikator, deskriptor, dan no item, instrumen terdiri dari uraian yang berdasarkan kisi-kisi yang akan diuraikan sesuai dengan komponen kreativitas belajar. Kemudian instrumen jadi berupa skala, selanjutnya instrumen diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari setiap item, setelah itu dianalisis, kemudian direvisi menjadi instrumen yang pasti. Adapun kisi-kisi instrumen sesuai dengan yang kemukakan.(Shilmi Khalisah, 2017)

Memperoleh mengenai tingkat kreativitas belajar mewarnai dalam penelitian ini yaitu dari test pretest dan posttest sebagai hasil dari sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Soal tes terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda. Sebelum diadakan tes terlebih dahulu soal diujikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran soal, reliabilitas soal, dan daya pembeda soal. Apabila soal tidak valid maka soal tersebut tidak akan dipakai dalam penelitian.

Skala kreativitas belajar mewarnai yang didasarkan pada komponen skala adalah alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi kreativitas belajar. skala kreativitas menggunakan skala Likert untuk menilai sikap, pendapat individu atau kelompok tentang fenomena sosial. Pilihan jawaban diberikan setelah penyajian pernyataan diikuti oleh pilihan respon untuk menguji kualitas kreativitas belajar mewarnai dari respons anak jalanan. Penelitian untuk menguji kreativitas belajar mewarnai dengan menggunakan empat alternatif jawaban. Kriteria skor Skala kreativitas belajar mewarnai dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Skor Skala Penilaian

No	JAWABAN	NILAI	
		+	-
1	SS	4	1
2	S	3	2
3	TS	2	3
4	STS	1	4

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Penyusunan instrument yang digunakan mempunyai kualitas yang cukup dalam arti valid dan reliabel maka data yang diperoleh akan sesuai dengan fakta atau keadaan sesungguhnya di lapangan. Sedang jika kualitas instrumen yang digunakan tidak baik dalam arti mempunyai validitas dan reliabilitas yang rendah, maka data yang diperoleh juga tidak valid atau tidak sesuai dengan fakta di lapangan, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang keliru. Penyusunan instrument ini merupakan susunan kisi-kisi instrumen yang membuat penjelasan dalam bentuk indikator yang dibuat terdiri dari dimensi, indikator, deskriptor, dan nomor item menjadi suatu item pernyataan-pernyataan. Adapun penyusunan intrumen kreativitas mewarnai dsesuai dengan yang dikemukakan (Khalisah & Lubis, 2016) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5

Kisi-Kisi instrument Kreativitas Belajar

Dimensi	Indikator	Deskriptor	Item		Jumlah item
			+	-	
Kreativitas Belajar	Perkembangan Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda</li> <li>▪ Mampu mengatasi permasalahan anak tentang warna</li> </ul>	3		6
	Perkembangan Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat berkomunikasi dengan baik</li> <li>▪ Menghargai satu sama lain</li> <li>▪ Memiliki kemandirian</li> </ul>	2		

	Perkembangan Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengekspresikan perasaannya</li> <li>▪ Mampu mengekspresikan pemikiran dan pendapatnya</li> </ul>	2 2		4
	Perkembangan Fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengembangkan kemampuan motorik</li> </ul>	5		5
	Perkembangan pengenalan huruf	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat membaca</li> <li>▪ Dapat menulis</li> </ul>	2 2		4
JUMLAH			25		25

Data untuk memperoleh mengenai tingkat penguasaan perilaku kreativitas belajar mewarnai anak jalanan dalam penelitian ini yaitu dari test *pretest* dan *posttest* sebagai hasil dari sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Soal tes terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda. Sebelum diadakan tes terlebih dahulu soal diujikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran soal, reliabilitas soal, dan daya pembeda soal. Apabila soal tidak valid maka soal tersebut tidak akan dipakai dalam penelitian. Hasil dari pengujian skala likert pada masing-masing indikator, indikator perkembangan kognitif paling berpengaruh karena memiliki nilai yang lebih tinggi di antara indikator yang lain.

## F. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Validitas instrumen diperlakukan agar instrumen penelitian yang digunakan benar-benar dapat secara akurat memberikan informasi tentang keadaan subjek yang diteliti. Menurut sugiharto dan sitinjak Validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu pertanyaan untuk mengidentifikasi suatu variabel. Pelaksanaan uji validitas yang dilakukan dengan menyebarkan angket yang telah disusun dan disebar kepada responden yang memiliki kriteria sama dengan subjek penelitian.



$$= \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$X$  = skor butir

$Y$  = skor total yang diperoleh

$N$  = jumlah responden

$\Sigma X^2$  = jumlah kuadrat nilai  $X$

$\Sigma Y^2$  = jumlah kuadrat nilai  $Y$

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung}$  dikonsultasikan dengan harga  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%. Jika harga  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka dapat dikatakan item tersebut valid. Prosedur validasi instrumen diikuti untuk menentukan bagaimana tingkat validitas (keshahihan) instrumen mengukur apa yang akan diukur.

Instrumen dinyatakan bernilai jika nilainya dengan taraf 5% lebih besar dari 0,361 dari 30 responden. Akibatnya, jika nilai angka lebih besar dari 0,361 maka komponen instrumen dinyatakan valid. Tabel berikut menunjukkan hasil pengujian data.

Tabel 3.6

Hasil Uji Validitas Instrumen Kreativitas Belajar

No Item	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$ 5% (30)	Kriteria
S1	0,596	0,361	valid
S2	0,640	0,361	valid
S3	0,748	0,361	valid
S4	0,599	0,361	valid
S5	0,618	0,361	valid
S6	0,587	0,361	valid
S7	0,414	0,361	valid
S8	0,560	0,361	valid
S9	0,610	0,361	valid
S10	0,389	0,361	valid
S11	0,618	0,361	valid
S12	0,339	0,361	tidak valid

S13	0,566	0,361	valid
S14	0,451	0,361	valid
S15	0,49	0,361	tidak valid
S16	0,804	0,361	valid
S17	0,475	0,361	valid
S18	0,665	0,361	valid
S19	0,683	0,361	valid
S20	0,689	0,361	valid
S21	0,651	0,361	valid
S22	0,782	0,361	valid
S23	0,756	0,361	valid
S24	0,687	0,361	valid
S25	0,821	0,361	valid

Tabel 3.6 di atas menunjukkan bahwa seluruh item instrumen kreativitas belajar mewarnai telah diujicobakan pada hari Minggu, 9 Oktober 2022 dengan responden ujicoba sebanyak 30 responden dan pernyataan instrumen berjumlah 25 item. Nilai  $r_{xy}$  dan  $r_{tabel}$  dibandingkan dengan  $n$  sebanyak 30, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 5% adalah  $\alpha > 0,361$ . Butir item dinyatakan valid kemudian digunakan untuk instrument test pada pretest dan posttest.

## 2. Uji Reliabilitas

Tabel 3.7

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach alpha	Keterangan
Kreativitas belajar Mewarnai	0,924	reliabel

Reliabilitas instrumen adalah instrumen yang digunakan sejauh mana suatu proses pengukuran bebas dari kesalahan (error). (agung widhi kurniawan, 2016). Menurut Sugiharto dan Situnjak pada butir kuisioner dikatakan *reliabel* (layak) jika *cronbach's alpha*  $> 0,60$  dan dikatakan tidak *reliabel* jika *cronbach's alpha*  $< 0,60$ . Instrumen dikatakan dapat dipercaya jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan tidak reliabel jika nilai  $\alpha$   $r_{hitung} < r_{tabel}$ , bahwa instrumen

skala kreativitas belajar mewarnai yang telah diuji dapat dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data riset. Berikut adalah hasil uji reliabilitas:

#### G. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu cara yang digunakan dalam mengelola data setelah data telah terkumpul pada penelitian agar memperoleh hipotesis yang sesuai dengan yang diajukan. (ratna, noviansyah, 2019)

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai normal atau tidaknya distribusi skor tes yang diperoleh dari responden pengertian menurut Ghozali. Apabila distribusi normal maka statistik yang digunakan adalah statistik parametris perhitungan uji normalitas dilakukan dengan uji normalitas dengan fasilitas program IBM SPSS STATISTIC 24. (ratna, noviansyah, 2019)

##### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sekelompok data yang diteliti berasal dari populasi yang tidak jauh keberagamannya. Uji ini dilakukan sebagai uji prasyarat dalam analisis uji t. Jika signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05, maka  $H_0$  ditolak atau tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan. Selain itu, jika signifikansi lebih besar dari 0,05,  $H_1$  diterima karena terdapat perbedaan antar keduanya (ratna, noviansyah, 2019) Maka dihasilkan sampel yang tidak berbeda jauh keberagamannya. Uji homogenitas dihitung dengan program SPSS. Sebagai uji tunggal. Uji *one sampel t-test* berfungsi untuk mendeteksi ada tidaknya variasi yang signifikan dalam nilai sampel dengan beberapa nilai tertentu (konstanta).

##### c. Uji T Sampel Berpasangan.

Uji t berpasangan (*paired t-test*) digunakan untuk membandingkan perbedaan antara dua sampel. Tes semacam itu dilakukan dengan

responden untuk sebelum dan sesudah tindakan pada individu dan kelompok Uji t sampel berpasangan sering kali disebut sebagai *paired t test*. Uji *Paired-Sampel T Test* digunakan untuk data sampel berpasangan membandingkan rata-rata dua variabel untuk suatu kelompok sampel tunggal. Perhitungan uji T sampel berpasangan dilakukan dengan fasilitas program SPSS. Rumus Paired t test sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum d_i}{\frac{\sqrt{N \sum d_i^2 - (\sum d_i)^2}}{N - 1}}$$

Dimana :

- d = selisih nilai sesudah dan sebelum
- N = Banyak sampel

Kriteria data untuk uji t sampel berpasangan :

- 1) Data untuk tiap pasangan yang diuji dalam skala interval atau rasio
- 2) Data berdistribusi normal
- 3) Nilai variasi dapat sama ataupun tidak

Uji t berpasangan (*paired t-test*) umumnya menguji perbedaan antara dua pengamatan. Uji seperti ini dilakukan pada subjek yang diuji untuk situasi sebelum dan sesudah proses, atau subjek yang berpasangan ataupun serupa. (Priyono, 2016). Nilai signifikansi menentukan hasil uji t berpasangan. Nilai ini mempengaruhi keputusan penelitian. Nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Hal ini menunjukkan bahwa setiap penyesuaian memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perbedaan tindakan. Jika nilai signifikan (2-tailed) > 0,05, berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel pertama dan terakhir.

Selanjutnya, Merumuskan hipotesis statistik dengan Rumus Uji Hipotesis sebagai berikut:

- a.  $H_0 : \pi_1 = \pi_2$  : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata perilaku asertif santri sebelum dilakukan tindakan bimbingan kelompok.

- b.  $H_1 : \pi_1 \neq \pi_2$  : terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata perilaku asertif santri setelah dilakukan tindakan bimbingan kelompok.

## **BAB IV**

### **GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN**

#### **A. Sejarah Singkat Berdirinya Rumpin Bangjo Kota Lama Semarang**

Rumpin Bangjo adalah lembaga swadaya masyarakat di bawah naungan Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) Jawa Tengah. Sekretariat Komunitas Rumah Pintar (Rumpin) Bangjo berada di Jalan Jembawan Raya No.8, Kalibanteng Kulon, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang. Rumpin Bangjo merupakan salah satu kegiatan dibawah naungan PKBI yang mulai dirintis pada tahun 2010 yang di support oleh program pemerintah yang diharapkan untuk menyongsong pendidikan dan hak-hak pada anak. Rumah pintar bangjo ini dinamakan bangjo karena anak dampingan rumpin bangjo ini berkeseharian mengamen di lampu merah.

Anak jalanan yang kerap mendapatkan stigma negative dari masyarakat, keberadaan mereka yang sering dikaitkan dengan

bermacam permasalahan social seperti pencurian, anak jalanan, anak putus sekolah, penyalahgunaan narkoba dan sex bebas. Hal ini yang membuat para pendiri Rumpin ini ingin membantu proses kegiatan mereka yang padahal banyak dari mereka yang bisa berprestasi dengan dukungan dan bantuan dari orang-orang yang memiliki perhatian yang khusus untuk membantu.

Rumpin Bangjo ini adalah suatu komunitas yang menilai semua anak memiliki hak yang sama dalam hidup, Pendidikan, layanan Kesehatan dan sebagainya. Kegiatan yang ia lakukan di Rumpin Bangjo ini adalah memperjuangkan hak anak jalanan diantaranya mendampingi anak-anak pantauan Rumpin Bangjo yang masih mengalami kesulitan ekonomi yang berdampak sulitnya mengenyam pendidikan. Dengan segala keterbatasan yang ada, Rumpin Bangjo berharap akan ada lebih banyak orang baik yang membantu komunitas ini. Bantuan tersebut nantinya tidak hanya digunakan untuk anak-anak jalanan saja, namun bisa dialokasikan untuk anak-anak kecil yang kurang mampu.

Rumah Pintar di Pasar Johar itu didirikan setelah melihat fenomena anak jalanan yang semakin meningkat. PKBI sendiri awalnya hanya fokus pada pemberdayaan pra-remaja dan remaja berkaitan dengan kesehatan reproduksi, pemberdayaan perempuan dan pasangannya untuk menyadari hak-hak reproduksi mereka yang berkeadilan dan berkesetaraan gender, kualitas pelayanan kesehatan reproduksi, peningkatan kesehatan Ibu dan Anak, pemberdayaan lanjut usia (lansia), dan pengembangan sumber dan organisasi PKBI. Namun, setelah melihat fenomena anak jalanan khususnya di daerah Pasar Johar maka PKBI tertarik untuk mendirikan Rumah Pintar tersebut.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah komunitas Rumpin Bangjo yang terletak di jln. Letjen Suprpto Tanjungmas, kecamatan Semarang

Utara, Kota Semarang Jawa Tengah yang bertempat pada Gedung Moonod dengan kondisi yang baik untuk proses penelitian.

### C. Tujuan Dasar

Komunitas Rumpin bangjo ini memiliki beberapa tujuan dasar seperti :

- a. Memperjuangkan hak-hak anak
- b. Memperbaiki aksesibilitas informasi atau inovasi
- c. Memperbaiki pendidikan anak-anak
- d. Memberikan edukasi Kesehatan terhadap anak-anak

### D. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian bimbingan kelompok sesuai dengan kontrak yang sudah diajukan. Pelaksanaan penelitian mengenai Bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas belajar mewarnai pada anak jalanan yang mengikuti proses pembelajaran di komunitas Rumpin Bangjo yang dimulai dari tanggal 2 oktober-11 Desember. Adapun rincian pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Waktu Penelitian

No	Hari/ tanggal	Kegiatan	Materi	Tempat	Waktu
1	Minggu, 2 Oktober 2022	Pengenalan	Pengenalan anak-anak	Gedung Monood	30 menit
2	Minggu, 9 Oktober 2022	Pretest	Pengisian instrumen skala Kreativitas Belajar Mewarnai	Gedung Monood	30 menit
3	Minggu, 16 Oktober 2022	Pertemuan I	Menjelaskan tentang	Gedung Monood	60 menit

			Pengenalan Mewarnai		
4	Minggu, 6 November 2022	Pertemuan II	Menjelaskan tentang jenis dan fungsi warna	Gedung Monood	60 menit
5	Minggu, 20 November 2022	Pertemuan III	Menjelaskan tentang Cara Memadukan Warna	Gedung Monood	60 menit
6	Minggu, 4 Desember 2022	Pertemuan IV	Menjelaskan tentang Pemaknaan Warna dan Pengaplikasiannya	Gedung Monood	60 menit
7	Minggu, 11 Desember 2022	Posttest	Pengisian Posstest	Gedung Monood	30 Menit

## E. Kegiatan Pembelajaran di Rumpin Bangjo

### 1. Kegiatan

Rumpin Bangjo memiliki jadwal kegiatan setiap hari minggu. Kegiatan pembelajaran ini sekaligus bimbingan kelompok ini diikuti oleh anak-anak jalanan yang mengikuti komunitas tersebut. Lebih jelasnya peneliti akan memaparkan program yang diberikan pada anak jalanan setiap pertemuan.

Tabel 4.2

Gambaran kegiatan

No	Hari	Waktu	Kegiatan
1	Hari Minggu	09.00-10.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengondisian anak-anak</li> </ul>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan kebutuhan proses pembelajaran</li> </ul>
2	Hari Minggu	10.00-11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan</li> <li>• Pengelompokan</li> <li>• Pemberian materi</li> </ul>
3	Hari Minggu	11.00-12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain sambil belajar</li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Selesai- pulang</li> </ul>

## 2. Materi

Materi bimbingan kelompok ini merupakan proses pembelajaran yang setiap bulannya berganti- ganti sesuai tema pembelajaran. Bimbingan ini diberikan secara rutin dan bertahap oleh relawan dan secara mendalam serta intensif oleh relawan-relawan yang kompeten dalam bidangnya.

Pemberian bimbingan tersebut dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan dan tingkah laku anak-anak melalui pembelajaran dan prosesnya. Sehingga menciptakan seorang manusia yang dapat hidup di masyarakat dengan baik, berbudi pekerti yang luhur, sopan santun, dan berprestasi sehingga kelak akan tercipta anak- anak yang lebih baik dalam pembelajarannya.

### F. Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Playing Therapy* pada Anak Jalanan

Rumah Pintar abang ijo atau yang sering di sebut Rumpin bangjo merupakan salah satu komunitas pemberdayaan di kota Semarang. Sebagai komunitas yang berfokus pada proses pemberdayaan komunitas ini memiliki fungsi yang utama untuk membantu anak jalanan, memperbaiki atau membetulkan sikap dan perilaku yang keliru, memberi proteksi, mengatasi masalah pendanaan, dan menyediakan berbagai informasi pendidikan yang berkaitan dengan anak jalanan, tugas tersebut dilakukan oleh relawan. Para relawan membina anak

jalanan dengan bertindak sebagai teman, bertindak sejajar dengan anak jalanan, dan pembinaan ini bersifat kekeluargaan. Diharapkan dengan cara tersebut anak tidak mengalami hambatan untuk menyampaikan keluhan, masalah, dan bersedia untuk melanjutkan pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar hingga pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas.

Salah satu proses yang di butuhkan terhadap anak jalanan ini pada tindakan bimbingannya. Menurut mawaridz tujuan dari layanan bimbingan kelompok adalah untuk membantu mereka yang sedang dikonseling mengurangi masalah mereka. Melalui pengembangan kelompok yang sedang berlangsung dengan percakapan tentang banyak topik akan memotivasi individu untuk itu, sehingga dapat mendukung pembentukan kebiasaan yang sehat dan paling ditingkatkan.(Mawaridz, A. D., & Rosita, 2019).

Bimbingan kelompok diperlukan untuk meningkatkan interaksi dalam hubungan bagi pemimpin dan anggota. tindakan ini akan memberikan informasi dan membawa keterampilan emosional pemimpin dan anggota kelompok, belajar berempati dan mengembangkan komunikasi yang efektif dengan orang lain untuk proses menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain (Fadilah, 2019). Karena prinsip etika berbicara salah satunya ajaran islam yang sangat mengajarkan kelembutan dalam kehidupan sehari-hari. Islam sangat baik, dengan ajaran dalam agama islam untuk menerapkan akhlak yang baik dalam perbuatan maupun dan lembut karena adanya ajaran untuk beretika saat berkomunikasi salah satunya pembentukan asertivitas dalam kehidupan sehari-hari. Dalam agama islam mengajarkan untuk menerapkan akhlak yang baik untuk perbuatan maupun perkataan.

Beberapa permasalahan anak mengenai kreativitas belajar mewarnai yang menjadikan pada proses penelitian ini mengacu pada beberapa materi antara lain :

## 1. Pengenalan Warna

Pengenalan warna adalah salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan mengenal warna termasuk dalam lingkungan perkembangan kognitif. Pengenalan warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui penglihatan dalam bentuk (warna) anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari adanya. Kemampuan mengenal warna pada anak usia merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak dapat merangsang indera penglihatan otak karena warna juga dapat memancing kemampuan untuk mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif.

## 2. Jenis- jenis dan macam- macam warna

Pemberian pelajaran mengenai jenis- jenis warna dalam mengalokasikan bahwa banyak warna yang memang sebelumnya belum dipahami. Mengetahui lebih jauh warna memudahkan kita dalam melihat dan mengenali suatu benda, contoh apabila kita meletakkan benda ditempat yang sangat gelap maka kita tidak mampu mendeteksi objek tersebut dengan jelas, warna mempunyai fungsi gambar bukan aspek keindahan namun sebagai elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara suatu objek dengan yang lain.

## 3. Memadukan Warna

Perpaduan warna bertujuan untuk menunjukkan gelap sesuatu sehingga merupakan salah satu elemen penting yang harus ada dalam kehidupan manusia. Warna juga dapat digunakan sebagai lambang suasana hati atau perasaan, seperti warna merah menunjukkan suasana hati yang sedang Bahagia, dll.

## 4. Pemaknaan Warna

Pemaknaan warna adalah suatu proses yang mana warna akan melibatkan respon psikologi dan fisiologi dari manusia. Apabila ditinjau dari sisi psikologis atau emosi manusia, makna dan arti warna yang ada dapat menunjukkan kesan perasaan pada sesuatu. Cahaya, objek, otak dan mata akan terlibat di dalam proses sensasi dan persepsi yang kompleks.

Pada hal ini dapat kita lihat bahwa bimbingan kelompok menggunakan playing therapy dapat meningkatkan kreativitas belajar mewarnai pada anak jalanan khususnya yang berumur 5-9 tahun. Pada usia tersebut sangat dibutuhkan pengawasan kepada anak karena pada usia tersebut sedang meningkatnya kegiatan anak-anak. Penggunaan permainan yang digunakan dalam bimbingan kelompok ini menjadikan anak-anak merasa senang karena dimengerti pada proses penangkapan materi yang disampaikan mereka dibarengi dengan dunia permainannya.

## **BAB V**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Karakteristik Responden**

Tabel 5.1

Hasil Jenis Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	24	40%
2	Perempuan	36	60%
Jumlah		60	100%

Setelah peneliti melakukan penyebaran kuisioner kepada responden dimana respondennya adalah anak jalanan yang mengikuti program

pembelajaran Rumpin Bangjo, diperoleh data dengan jumlah 60 orang responden dengan pembagian permasing-masing kelompok 30 responden dengan karakteristik responden seperti dalam tabel 5.1.

Berdasarkan pada tabel 5.1 yang menyajikan data tentang jenis kelamin dari responden, diperoleh data responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 24 orang dengan persentase 40% dan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 36 orang dengan persentase 60%. Maka dapat diambil kesimpulan responden yang berjenis kelamin perempuan lebih dominan dibandingkan dengan responden yang berjenis kelamin laki-laki.

Berdasarkan pada tabel 5.2 yang menunjukkan data usia responden, diperoleh data responden yang berusia 5 tahun berjumlah 4 orang dengan persentase 7%, responden yang berusia 6 tahun berjumlah 9 orang dengan persentase 15%, responden yang berusia 7 tahun berjumlah 27 orang dengan persentase 45%, responden berusia 8 tahun berjumlah 20 orang dengan persentase 33%.

Tabel 5.2

Jenis Usia Responden

No	Usia	Jumlah	Persentase
1	5 Tahun	4	7%
2	6 Tahun	9	15%
3	7 Tahun	27	45%
4	8 Tahun	20	33%
Jumlah		60	100%

## 2. Deskripsi Data

Penelitian dalam konsteks ini mengacu pada eksperimen. Data hasil penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu pretest dan posttest dengan penggunaan bimbingan kelompok. tindakan ini dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2022. Pemberian tindakan dalam waktu 60

menit pada anak jalanan dengan rentang waktu 2 Oktober – 12 Desember 2022. Penelitian ini memperoleh informasi dari pretest dan posttest yang diberikan,. Pretest merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada anak jalanan sebelum diberi tindakan. Kedua tes ini digunakan untuk mengukur sampai mana keefektifan layanan bimbingan kelompok.

Penelitian melakukan tes dan instrumen yang akan digunakan sebagai pretest dan pertanyaan sebelum pengumpulan data sebanyak 30 anak jalanan dan pihak komunitas Rumpin Bangjo memverifikasi keakuratan. Setelah ujicoba dilakukan dan hasilnya diketahui, gunakan pretets pada kelompok eksperimen Kemudian untuk mempertimbangkan perlakuan, kelompok eksperimen mengambil alih diberi tindakan. Kelompok diberikan posttest setelah tindakan bimbingan kelompok dengan beberapa kali pertemuan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir anak jalanan setelah diberikan bimbingan kelompok.

Sampel atau responden dalam penelitia adalah sebanyak 60 anak jalanan yang menjadi responden untuk di bagi permasing- masing kelompoknya 30 anak jalanan pada komunitas Rumpin Bangjo Kota Lama Semarang. Subjek dipilih berdasarkan distribusi data dari skala kreativitas belajar, dan anak jalanan yang dipilih diketahui memenuhi kriteria penelitian. Daftar inisial subjek serta nilai pretest dan posttes penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.3

Rekapulasi Hasil Skala Kelompok Eksperimen

No	Nama subjek	Usia	Nilai	
			Pretest	posttest
1	A R	8	41	85
2	N A	7	31	87
3	M K	7	31	80
4	N S	8	37	71
5	B P	7	31	87

6	L V	7	32	70
7	D C	6	28	83
8	D A	8	37	89
9	A R M	7	31	84
10	R S	7	32	82
11	A S	7	31	75
12	Z D	7	35	81
13	M A M	8	37	86
14	R A	7	32	83
15	C C	7	35	81
16	I W	8	36	83
17	N W	8	34	80
18	D A	8	39	77
19	A	7	27	75
20	L	7	31	79
21	S H	7	30	79
22	A	7	32	80
23	B S	6	28	71
24	R M	6	27	74
25	N	6	31	76
26	A R W	8	39	83
27	A S G	6	29	86
28	H R	6	28	81
29	K A	8	38	80
30	M W	8	40	99

Tabel 5.4

Rekapulasi Hasil Kelompok Kontrol

No	Nama subjek	Usia	Nilai	
			Pretest	posttest
1	M T	7	32	36
2	R R	7	32	35
3	R A	8	31	35
4	R N	5	38	38
5	A M	8	32	32
6	P I	5	31	33
7	A L	8	29	29
8	L I	6	38	38
9	B A	8	33	34
10	A D	8	35	35
11	J A	7	32	32

12	N A	7	46	48
13	W U	8	35	37
14	R A N	8	37	38
15	R Q	7	34	35
16	Z A	7	36	36
17	P A	5	29	31
18	S A	7	36	36
19	A Y	7	28	30
20	N B A	7	35	36
21	V O	7	31	32
22	A N D	7	34	35
23	I B L	6	30	30
24	A E	7	32	32
25	P A R	7	33	34
26	S Y A	8	39	39
27	S Y Q	8	31	32
28	R Q	8	34	34
29	A Y	5	34	35
30	P T A	6	38	38

### 3. Pengujian Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan analisis data. Prasyarat yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut.

#### a. Uji Normalitas

Tabel 5.5

Uji pre-post kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen	one-Sample Kolmogorov-Smirnov			Keterangan
	Kolmogorov-Smirnov Z	N	Sig.	
PRETEST	1,079	30	0,194	Normal
POSTTEST	0,598	30	0,867	Normal



Uji normalitas menentukan apakah sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan SPSS. Hasil uji normalitas dapat ditemukan pada tabel uji normalitas. Uji normalitas one-Sample Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menentukan normalitas. Hasil olah data uji normalitas dapat dilihat tabel diatas 5.5.

Berdasarkan tabel 5.5 nilai rata-rata pada pretest adalah 0,194 dan nilai rata-rata pada posttest adalah 0,867. Keduanya memiliki skor lebih besar dari 0,05 (5%), dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi menunjukkan  $H_0$  diterima. Berdasarkan hasil uji tersebut, menunjukkan kedua data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel 5.6 yang ada dibawah, nilai rata-rata pada pretest adalah 0,676 dan nilai rata-rata pada posttest adalah 0,770. Keduanya memiliki skor lebih besar dari 0,05 (5%), dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi menunjukkan  $H_0$  diterima. Berdasarkan hasil uji tersebut, menunjukkan kedua data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 5.6

Uji pre-post kelompok kontrol

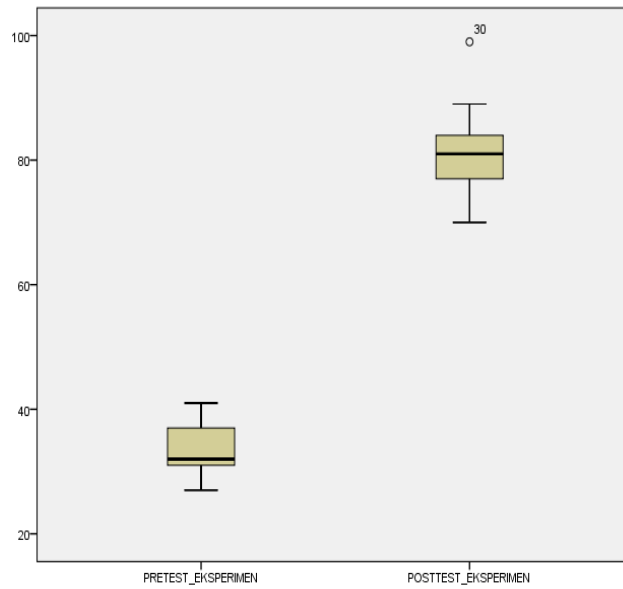
Kelompok Kontrol	one-Sample Kolmogorov-Smirnov			Keterangan
	Kolmogorov-Smirnov Z	N	Sig.	
PRETEST	0,676	30	0,751	Normal
POSTTEST	0,770	30	0,593	Normal

**b. Uji Homogenitas**

Pengujian homogenitas dilakukan pada pretest dan posttest dengan melihat grafik bloxspot untuk merangkum mengenai sebaran nilai data yang tertera pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut grafik penyebaran data pretest dan posttest

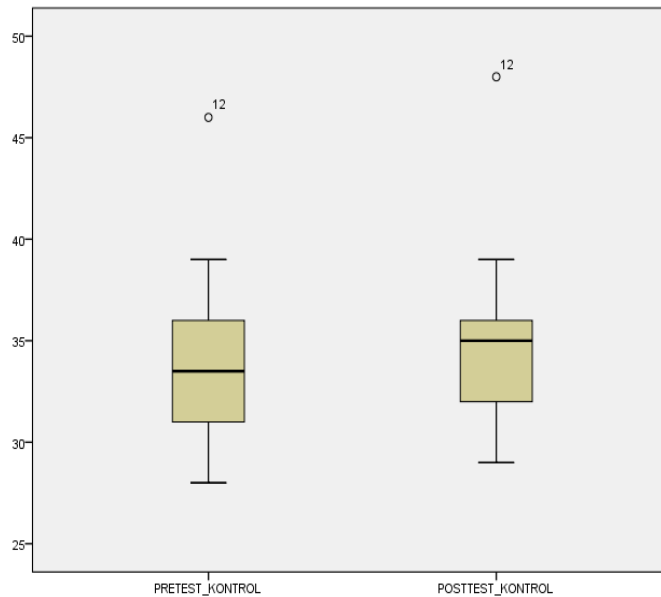
Gambar 1

Grafik boxplot pre-post eksperimen



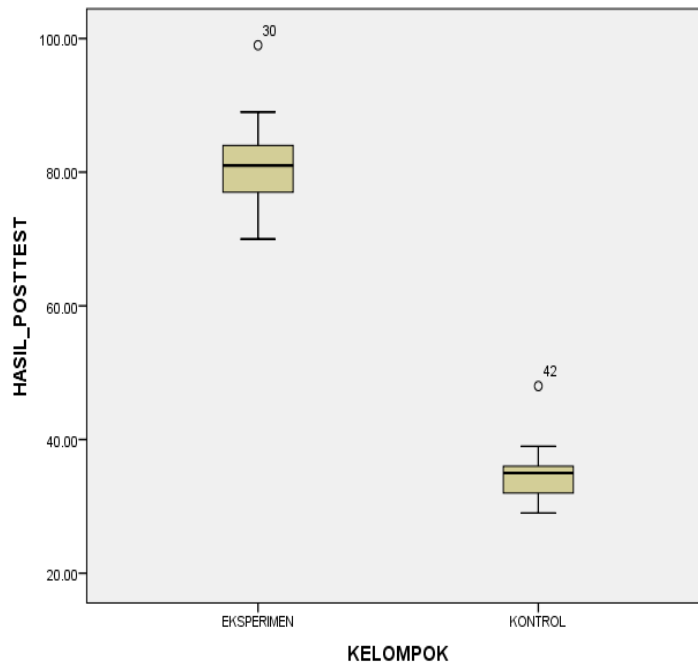
Gambar 2

Grafik boxplot pre-post control



Gambar 3

Grafik boxplot Posttest eksperimen-kontrol



Grafik bloxpots pada gambar 1 dan 2 menunjukkan visualisasi dari letak garis median berada di tengah garis kotak yang menunjukkan bahwa ke-2 kelompok tersebut homogen. Dapat dilihat pada tabel 5.7 hasil dari uji homogenitas

Tabel 5.7

Hasil homogenitas

Kelas	N	T tabel	Df	Sig	Keterangan
Pretest	10	-5,388	59	0,000	Homogenitas
posttest	10	6,841	59	0,000	Homogenitas

Apabila data nilai signifikan  $< 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa data tersebut homoge. Nilai dari hasil uji homogenitas diatas menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 di uji denan uji levene'e test. Maka kesimpulan pada kedua kelas itu homogen atau tidak ada perbedaan.

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah analisis praduga data nilai evaluasi baik nilai akhir sebelum dan sesudah perlakuan (bimbingan kelompok). hasil perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui nilai pretest dan posttest berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Selanjutnya karena data pasangan berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan parametrik test (paired sample t test). Paired sample t-test yang berpasangan digunakan untuk membandingkan apakah kedua data sama atau berbeda setelah diberi perlakuan. Adapun langkah-langkah pengujiannya sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik rata-rata antara pretest dan posttest

H<sub>a</sub> : ada perbedaan yang signifikan secara statistik rata-rata antara hasil pretest dan posttest. Kemudian dilakukan pengambilan keputusan, dasar pengambilan keputusan berdasarkan tingkat signifikansinya:

Jika tingkat signifikansinya  $> 0,05$  ; maka H<sub>0</sub> diterima Jika tingkat signifikansinya  $\leq 0,05$ ; maka H<sub>0</sub> ditolak.

Tabel 5.8

### Ringkasan Uji Paired Sample

#### Pair 1 Sampel berpasangan kelompok eksperimen

Paired Samples Statistics				
kelompok Eksperimen	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig
Pretest Eksperimen	4,1	,74278	-44,933	0,000
Posttest Eksperimen	6,1	1,09686	-44,933	0,000

Tabel 5.9

#### Pair 2 Sampel berpasangan kelompok kontrol

Paired Samples Statistics				
kelompok Kontrol	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig
Pretest Kontrol	3,7	,67481	-4,664	0,000
Posttest Kontrol	3,7	1,09686	-4,664	0,000

1. Berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai sig (2 tailed) 0,000. Pada tabel 5.8 t hitung > dari t tabel maka signifikan. Hasil dari uji diatas  $-44,933 > 2,042$  maka dapat disimpulkan hasil signifikan adanya perbedaan rata-rata hasil kreativitas belajar pre-test kelas eksperimen dan post-test kelas eksperimen.
2. Berdasarkan output pair 2 diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000. Dapat dikatakan signifikan ketika t hitung > dari t tabel, menurut hasil pengujian diatas  $-4,646 > 2,042$  Adanya perbedaan antar uji di atas maka dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata kreativitas belajar untuk kelas pre-test control dan post-test kelas kontrol.

Terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan setelah dilakukannya bimbingan kelompok terdapat perubahan pada kreativitas belajar anak jalanan. Untuk melihat lebih jelas rata-rata hasil kreativitas belajar setelah dilakukannya bimbingan kelompok dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.10  
Ringkasan Uji T Independen

Independent Sampel T				
Eksperimen dan Kontrol	t	Sig-(2-tailed)	Mean Difference	Std. eror Difference
Nilai Pretest	35,946	,000	-46,0	1,28

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS menunjukkan t hitung adalah 35,946 pada df 58 pada uji t adalah N-2. Terdapat hasil t hitung 35,946 dengan tingkat signifikansi (2-tailed) 0,000. Nilai signifikan ditemukan untuk perhitungan penelitian ini. Menerima bahwa sampel yang tidak berpasangan mengalami perubahan yang tidak identik (nilai rata-rata pretest dan posttest berbeda secara signifikan). Nilai signifikan menentukan hasil uji t tidak berpasangan. Nilai ini mempengaruhi keputusan pada penelitian. Nilai signifikan (2-tailed) pada tabel menunjukkan  $0.000 < 0,05$ . Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kreativitas belajar mewarnai anak jalanan sebelum dan sesudah diterapkannya bimbingan kelompok.

#### **B. Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Playing Therapy Terhadap Kreativitas Belajar Mewarnai Anak Jalanan**

Analisis data pengujian hipotesis menggunakan SPSS mengungkapkan bukti adanya perbedaan skor kelompok sebelum dan sesudah tindakan. Diketahui bahwa kreativitas belajar mewarnai sebelum diberikan tindakan bimbingan kelompok berada kategori rendah pada pretest, kriteria yang termasuk perilaku kreativitas belajar rendah sejumlah 12 anak jalanan, sedangkan 18 anak jalanan yang termasuk pada kreativitas belajar mewarnai sangat rendah. Untuk memecahkan masalah pada kreativitas belajar anak jalanan perlu adanya kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas belajar pada anak jalanan salah satu solusinya dengan memberikan informasi kegiatan melalui bimbingan kelompok. Setelah diadakannya bimbingan kelompok kemudian kreativitas belajar anak jalanan diadakan tes akhir dengan tingkatan dari Rendah menjadi tinggi.

Bimbingan menurut Yusuf dan Nurihsan (2008: 6) adalah bantuan atau pertolongan yaitu sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan (fisik,

psikis, sosial, spiritual) yang kondusif bagi perkembangan seseorang, memberikan dorongan dan semangat, mengembangkan keberanian bertindak dan bertanggung jawab, serta mengembangkan kemampuan untuk memperbaiki dan mengubah perilakunya sendiri (Hidayanti, 2019)

Bimbingan kelompok dalam penelitian ini adalah upaya untuk membantu anak jalanan dalam kelompok membuat kegiatan untuk memperoleh wawasan dalam meningkatkan kreativitas belajar mewarnai anak jalanan. Ada empat tahapan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok (tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran). Penerapan program bimbingan kelompok menunjukkan peningkatan kreativitas belajar melalui kegiatan bimbingan kelompok. bimbingan kelompok selama enam sesi dengan tema kegiatan yang sesuai dengan tujuan meningkatkan kreativitas belajar dengan “layanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk mengubah dan mengembangkan sikap dan perilaku bermasalah agar lebih efektif”, kata Prayitno perilaku pada manusia tidak muncul dengan sendirinya melainkan akibat dari faktor internal dan eksternal, kreativitas belajar yang harus dipahami untuk mengubah kegiatan yang lebih efektif ketika mereka menyadari bahwa kreativitas belajar adalah suatu hal yang penting dalam kehidupan (Amri 2016).

Tabel 5.11

Rekapulasi Skala Kreativitas Belajar Mewarnai

No	Nama Santri	Pretest	Kriteria	Postets	Kriteria	Selisih
1	Responden 1	41	Rendah	85	Sangat tinggi	44
2	Responden 2	31	Sangat rendah	87	Sangat tinggi	56
3	Responden 3	31	Sangat rendah	80	Tinggi	49
4	Responden 4	37	Rendah	71	Tinggi	34
5	Responden 5	31	Sangat rendah	87	Sangat tinggi	56
6	Responden 6	32	Sangat rendah	70	tinggi	38

7	Responden 7	28	Sangat rendah	83	Sangat tinggi	55
8	Responden 8	37	Rendah	89	Sangat tinggi	52
9	Responden 9	31	Sangat rendah	84	Sangat tinggi	53
10	Responden 10	32	Sangat rendah	82	Sangat tinggi	50
11	Responden 11	31	Sangat rendah	75	Tinggi	44
12	Responden 12	35	Rendah	81	Sangat Tinggi	46
13	Responden 13	37	Rendah	86	Sangat tinggi	49
14	Responden 14	32	Sangat rendah	83	Sangat tinggi	51
15	Responden 15	35	Rendah	81	Sangat tinggi	46
16	Responden 16	36	Rendah	83	Sangat tinggi	47
17	Responden 17	34	Rendah	80	Tinggi	46
18	Responden 18	39	Rendah	77	Tinggi	38
19	Responden 19	27	Sangat rendah	75	Tinggi	48
20	Responden 20	31	Sangat rendah	79	Tinggi	48
21	Responden 21	30	Sangat rendah	79	Tinggi	49
22	Responden 22	32	Sangat rendah	79	Tinggi	48
23	Responden 23	28	Sangat rendah	80	Tinggi	43
24	Responden 24	27	Sangat rendah	71	Tinggi	47
25	Responden 25	31	Sangat rendah	74	Tinggi	45
26	Responden 26	39	rendah	86	Sangat tinggi	44
27	Responden 27	29	Sangat rendah	73	Tinggi	57
28	Responden 28	28	Sangat rendah	86	Sangat tinggi	53
29	Responden 29	38	Rendah	81	Sangat tinggi	42
30	Responden 30	40	Rendah	80	Tinggi	59
Total		990	Rendah	2427	Tinggi	1437



Rata-rata	33		80,9		47,9
-----------	----	--	------	--	------

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, sebelum dilakukan terdapat diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok menunjukkan sudah berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil pretest-posttest menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan skor pretest dan posttest, dapat dilihat pada tabel diatas. Secara umum, pemahaman anak jalanan meningkat setelah mengikuti bimbingan kelompok. rata-rata anak jalanan dapat memahami dan menerapkan topik-topik tugas dalam bimbingan kelompok yang telah diikuti, dan terdapat perubahan kreativitas belajar mewarnai jika dilihat dari tingkat mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan bimbingan kelompok. Dilihat dari penguasaan topik kreativitas mewarnai. Jumlah sampel, yaitu sebanyak 30 anak jalanan untuk mendukung pendekatan mandiri peneliti dan anak-anak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir kreativitas belajar mewarnai yang telah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Berdasarkan hasil statistik *uji independent sample test* menunjukkan bahwa nilai sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara posttest eksperimen dengan posttest kontrol. Nilai sig 2-tailed 0,00 ini membuktikan bahwa bimbingan kelompok ini mempengaruhi tingkat kreativitas belajar anak jalanan. Hasil mengatakan perbedaan secara sigifikan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bahwa kelompok yang diberi treatmean dengan tidak berbeda hasilnya. Maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok ini dapat meningkatkan kreativitas belajar mewarnai anak jalanan. Lingkungan dan keluarga berperan aktif mempengaruhi proses perubahan tingkah laku oleh anak yang telah di dorong oleh bantuan bimbingan kelompok.

Peran keluarga sangat berpengaruh dalam membantu proses bimbingan anak adalah membantu pembimbing membuat keputusan dan memikirkan rencana tindakan untuk perubahan dan perkembangan emosi anak ke arah yang positif, menjaga kondisi kesehatan fisik dan psikis anak agar mudah melakukan komunikasi interpersonal dan intrapersonal, mampu bekerjasama dengan anggota keluarga untuk membantu proses bimbingan,

sebagai agen pengubah lingkungan keluarga agar anak dapat mengelola emosi ke arah yang positif. (Mintarsih, 2013) Keaktifan anak-anak dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok berkontribusi pada keberhasilan dalam mencapai tujuan meningkatkan kreativitas belajar mewarnai karena perkembangan anak berjalan ketika proses kegiatan dilaksanakan.

Umumnya anak yang memiliki kreativitas dalam belajar akan berusaha menyelesaikan berbagai tugas sendiri. Kemandirian dalam belajar terlihat saat proses pembelajaran dan anak tersebut akan percaya diri dengan kemampuannya sendiri. Mandiri bukan hanya seseorang belajar hanya sendirian tanpa adanya bantuan dari seorang bantuan pembimbing, melainkan seseorang tersebut dilatih untuk membuat inisiatif belajar dengan mencari ide-ide yang ia cari dari berbagai sumber dan merumuskan ide-ide. Selain kreativitas dipengaruhi oleh proses bimbingan kelompok ini kreativitas belajar juga dipengaruhi oleh factor kemandirian pada masing-masing anak didik

Penelitian yang dilakukan oleh Ovi Arnanda Sari mengemukakan bahwa Kemandirian belajar merupakan hal yang penting yang harus dimiliki oleh setiap individu. Seseorang harus mampu untuk berfikir dan bertindak secara kreatif, penuh inisiatif, dan tidak sekedar meniru. Dan individu pun harus mampu menemukan sendiri tentang sesuatu yang harus dilakukan tanpa mengharapkan bimbingan tanpa pengarahan orang lain Amabile dalam Nurhayati menyatakan ada beberapa hal yang mempengaruhi kreativitas, yaitu: Kemampuan kognitif, karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan, kemandirian, motivasi intrinsik, dan lingkungan sosial. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa kemandirian dalam belajar memiliki pengaruh terhadap kreativitas dalam pembelajaran. (Ovi Ernanda Sari, 2020)

Penelitian oleh Irma Yani Purba yang membahas mengenai Sanggar Kreativitas Anak (SKA) yang telah menyediakan semua keperluan anak-anak jalanan mulai dari tempat untuk latihan, peralatan untuk latihan sampai

dengan guru atau pelatih setiap kegiatan pada saat melakukan kegiatan. Untuk itu SKA sangat membantu anak-anak jalanan dalam meningkatkan dan mengembangkan kreatifitas yang dimiliki oleh anak-anak jalanan tersebut. Proses dalam setiap kegiatan yang diajarkan oleh pembimbing-pembimbing di SKA terhadap anak-anak jalanan sangat efektif sehingga membuat anak-anak jalanan tersebut memiliki semangat yang tinggi untuk melakukannya. Anak-anak jalanan bahkan begitu antusias dalam melakukan setiap kegiatan karena bukan hanya mereka memiliki tempat dan peralatan yang lengkap untuk melakukan kegiatan mereka, tetapi juga mereka dapat sambil bermain dalam berlatih sehingga itu yang membuat mereka lebih nyaman dan lebih merasa tidak jenuh melakukan kegiatan tersebut.(Oktavia, 2014)

Pembimbing pada saat melakukan proses bimbingan pada anak harus mampu melibatkan diri berkomunikasi verbal maupun non verbal dengan anak-anak. Selain itu juga memahami sifat, tujuan, penggunaan media dan ide kreatif dalam memberikan bimbingan pada anak agar tujuan tercapai. (Himawanti et al., 2020) Pencapaian tujuan tidak hanya bergantung pada konselor tapi juga membutuhkan peran keluarga dalam proses membimbing. pembimbing harus memahami apa tujuan orangtua untuk memberikan bimbingannya pada anak, sehingga tujuan pemberian bantuan ini bisa terfokuskan dalam proses bimbingan kelompok. Metode bermain dalam pendidikan dapat menjadi penguatan karakter pada anak binaan dalam hal disiplin, menghormati keragaman budaya, suku dan agama, menjadi warga negara yang bertanggung jawab, terlibat aktif dalam kehidupan sosial, melalui tindakan dan perkataan yang konsisten berdasarkan kebenaran, menghormati orang lain, dapat bekerja sama, inklusif, dapat berkomitmen pada keputusan bersama, musyawarah untuk mencapai mufakat, suka menolong, memiliki empati dan rasa solidaritas, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan kerelawanan. Selain metode yang sangat disenangi oleh anak-anak metode ini pula menjadi sarana untuk anak bermain sambil belajar.(Habsy, 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Dana Rizka Dwi Putri yang berjudul *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Usia Dini Di TK Dharma Wanita Bandar Lampung*.(Dana Rizka Dwi Putri, 2018). Hasil penelitian diketahui melalui penyebaran instrument yang digunakan untuk memperoleh data mengenai profil atau gambaran tentang keterampilan berbicara yang terjadi pada anak-anak sehingga anak-anak sulit berkomunikasi pada saat pembelajaran dan pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak. Hasil penelitian terdiri dari gambaran keterampilan berbicara anak yang belum berkembang dan mulai berkembang. Penelitian ini juga menggunakan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran yang bertujuan untuk bermain peran dengan layanan bimbingan kelompok dengan agar dapat memberikan pengaruh dalam keterampilan berbicara pada anak usia dini.

Adanya perbedaan bimbingan kelompok pada penelitian yang berjudul *Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII MTs Mathala'ul Anwar Bandar Lampung* oleh Yesi Marselina(Marselina, 2018). Ketua kelompok berusaha menciptakan suasana yang hangat, agar dinamika kelompok dapat berkembang dengan baik. Dorongan dan stimulus terus dilakukan kepada anggota kelompok yang belum berani mengajukan pendapat dan masih malu-malu. Pada pertemuan ini ketua kelompok memberikan tugas kepada seluruh anggota kelompok agar mengeluarkan argument atau pendapat tentang interaksi sosial, karena pada dasarnya teknik awal dalam bimbingan kelompok dengan teknik role playing adalah berargumentasi, satu persatu anggota kelompok mulai menyampaikan pendapat mereka masing-masing tentang interaksi sosial.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Masitah Sembiring, dalam hal menumbuhkan perilaku kreatif dalam belajar siswa atau anak-anak selalu

membutuhkan bimbingan dan perhatikan dari guru atau pembimbing, guru BK dan teman-teman belajar mereka. Hal ini akan mereka peroleh melalui setiap kali masalah dibahas melalui kegiatan bimbingan kelompok. Usia siswa atau anak-anak yang masih memiliki keinginan besar untuk bermain, mengharuskan mereka untuk mencari teman untuk bermainnya, Berbagai dukungan sosial memiliki manfaat untuk pembentukan konsep diri, kepercayaan diri, tanggung jawab dan sikap optimis (Habibah & Sucipto, 2020). Hal ini berhubungan dengan tempat untuk belajar lebih menanamkan kepada diri seseorang untuk bisa melakukan hubungan kepada siapapun tanpa harus memililih dan membeda-bedakan satu sama lainnya.

Pembentukan bimbingan kelompok ini dapat membantu individu dalam menyadari bahwa mereka manusia seutuhnya untuk mencapai kebahagiaan didunia dan akhirat. Meningkatnya kreativitas belajar pada anak jalanan selama pelaksanaan praktik ini menunjukkan bahwa strategi kelompok dapat meningkatkan kreativitas belajar anak jalanan. Peningkatan kreativitas belajar dalam pelaksanaan tindakan ini menunjukkan bahwa metode bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan mewarnai anak jalanan. Kondisi psikologis seseorang tidak bisa diremehkan, tidak sedikit seseorang yang psikisnya mengalami gangguan akan berimbas kepada fisiknya pula (Mahardika et al., 2022) karena itu bimbingan memberikan pedoman bagaimana pengembangan pribadi holistik secara utuh sejalan dengan nilai-nilai sosial dan budaya, serta keyakinan agama (Istati & Hafidzi, 2020). Dukungan social dan lingkungan menjadi suatu hal yang mempengaruhi proses pemberian bantuan itu sendiri (Himawanti et al., 2020) Selanjutnya, Allah swt juga telah memberikan perintah kepada hambanya agar saling menyeru kepada kebajikan, sebagaimana dinyatakan dengan firman dalam surat Ali Imran ayat 104 yang berbunyi:

لَتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

*dan hendaklah ada diantara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf*

*dan mencegah dari yang mungkar, merekalah orang-orang yang beruntung. (Q.S Al Imran [3]:104)*

Berdasarkan hasil temuan peningkatan masing-masing anggota dan gambaran situasi yang ada, jelas bahwa bimbingan kelompok dapat meningkatkan kreativitas belajar anak jalanan, khususnya anak-anak berusia 5 sampai 8 tahun di Komunitas Rumpin Bangjo Kota Lama Semarang. Hasil penelitian ini telah sesuai dengan tujuan penelitian bimbingan kelompok untuk meningkatkan kreativitas belajar anak jalanan. Kegiatan manusia di bidang kemasyarakatan yang dilakukan secara teratur untuk mempengaruhi cara manusia merasa, berpikir, bersikap, dan bertindak di lingkungannya. Realitas individu dan sosial budaya dalam rangka memperjuangkan terwujudnya ajaran Islam dalam segala aspek kehidupan dengan menggunakan metode tertentu. (Riyadi & Adinugraha, 2021)

Perspektif dakwah fardiyah, yaitu proses penyampaian ajaran islam yang ditujukan pada seseorang atau kelompok dan dapat terjadi dengan tidak direncanakan terlebih dahulu. Bimbingan dalam islam, menurut Musnamar adalah proses membantu individu dalam hidup sesuai dengan aturan-aturan Allah sehingga mereka dapat memiliki kenikmatan di dunia dan akhirat. Dengan demikian, jelas bahwa tidak ada perbedaan dalam proses membantu orang, tetapi dalam bimbingan islam, sumbernya ditemukan dalam Al-Qur'an dan Hadits. Karena tujuan bimbingan konseling dipahami dan bimbingan diterapkan dengan cepat, maka dilakukan dalam bahasa yang benar dan bahkan jika penting dalam isyarat, yang benarbenar berarti bahwa klien dapat memahami tujuan dari solusi yang diberikan oleh konselor. Rasulullah saw juga memberikan contoh bagaimana berdakwah dengan menggunakan metode diskusi, Rasulullah saw bersabda:

عَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ انصُرْ أَخَاكَ ظَالِمًا أَوْ مَظْلُومًا قَالُوا يَا رَسُولَ اللَّهِ هَذَا نَنْصُرُهُ ظَالِمًا قَالَ تَأْخُذُفَوْقَ يَدَيْهِ (أخرجه البخاري في كتاب الظالم والغضب)

*“dari Anas bin Malik Ra, ia berkata: Rasulullah telah bersabda: tolonglah sodaramu yang dzalim maupun yang didhalimi. Merek bertanya: wahai rasulullah,*

*bagaimana menolong orang yang dzalim?, Rasulullah menjawab tahanlah (hentikan) dia dan kembalikan dari kedzaliman, karena sesungguhnya itu merupakan pertolongan kepadanya (HR. Abu Abdillah Muhammad bin Ismail al-Bukhori).*

Konselor atau pembimbing kelompok yang membantu adalah seorang mu'min yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang tuntunan Allah dan mentaatinya dalam kehidupan sehari-hari. Berkepribadian yang baik (akhlaqul-karimah) yang memiliki sifat siddiq, amanah, tabliq, fatonah, mukhlis, sabar, rendah hati, saleh, adil, dan mampu mengendalikan diri. (Mintarsih, 2013) Da'i yang profesional perlu memiliki kualifikasi dalam bidang pendidikan secara akademik dan praktis agar dapat berdakwah secara profesional, terutama kepada mad'u yang berkebutuhan khusus seperti anak jalanan yang diharapkan dapat membantu mereka untuk lebih baik mengendalikan diri masing-masing gc 4. Islam memiliki nilai universal yang tinggi terhadap kemanusiaan (Mufid, 2020) melihat sasaran yang dituju pada anak-anak kita menggunakan *teknik playing therapy* karena anak-anak belum sepenuhnya dapat melakukan pembelajaran yang terlalu monoton karena dapat menyebabkan ketidakseimbangan antara cara berfikir mereka dan proses pengembangan kreativitasnya.

Kesimpulannya bimbingan kelompok adalah suatu bantuan yang bertujuan mengembangkan keterampilan komunikasi, hubungan, dan terutama komunikasi langsung dan terbuka sesuai dengan langkah-langkah penelitian, tidak hanya untuk memberikan informasi kepada kelompok, tetapi juga untuk mengembangkan rencana, membuat keputusan yang tepat, dan menerapkan pada tingkah laku. Dan pada hasil penelitian sesuai dengan tujuan yaitu bimbingan kelompok mempengaruhi proses kreativitas belajar anak jalanan dengan menggunakan teknik *playing therapy*.

## BAB VI

### SIMPULAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan Berdasarkan pengujian hipotesis dan pembahasan yang dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa hasil pada pengujian homogenitas data nilai signifikan  $< 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen. Nilai dari hasil uji homogenitas diatas menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari  $0,05$  di uji denan uji levene'e test. Maka kesimpulan pada kedua kelas itu homogen atau tidak ada perbedaan. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS menunjukkan t hitung adalah  $35,946$  pada  $df$   $58$  pada uji t adalah  $N-2$ . Terdapat hasil t hitung  $35,946$  dengan tingkat signifikansi (2-tailed)  $0,000$ . Nilai signifikan ditemukan untuk perhitungan penelitian ini. Menerima bahwa sampel yang tidak berpasangan mengalami perubahan yang tidak identik (nilai rata-rata pretest dan posttest berbeda secara signifikan). Nilai signifikan menentukan hasil uji t tidak berpasangan. Nilai ini mempengaruhi keputusan pada penelitian. Nilai signifikan (2-tailed) pada tabel menunjukkan  $0.000 < 0,05$  dari t tabel  $35,946$ . Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kreativitas belajar mewarnai anak jalanan sebelum dan sesudah diterapkannya bimbingan kelompok. Hasil uji *independent sampel* test menunjukkan bahwa dengan ketentuan



hipotesis Ha diterima, dan terdapat perbedaan signifikan terhadap kreativitas belajar anak jalanan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa pihak dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Relawan Rumpin Bangjo, ikut serta dalam mengontrol perkembangan anak jalanan secara umum, memberikan ide dan masukan untuk membantu pihak pendidikan dan pemberdayaan tentang layanan yang tersedia pada anak-anak binaan.
2. Orang tua anak-anak jalanan ini diharapkan tidak hanya mengatur perilaku yang susah dikembangkan dan dialami anaknya, tetapi juga melakukan kontrol kegiatan anak-anak bekerjasama dengan relawan agar lebih terkontrol secara efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- agung widhi kurniawan, zarah puspitaningtyas. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Issue April). pandiva buku.
- Aidi, N., Akhyar, M., & Bugis, H. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Work Based Learning pada Pembelajaran Praktik Pemesinan Frais Dasar Bagi Siswa Kelas Xc Jurusan Teknik Pemesinan SMK Warga Surakarta Semester Genap Tahun Ajaran 2016. *Seminar Nasional Pendidikan Vokasi Ke 2*, 313–319.
- AKHMAD RIZKHI RIDHANI. (n.d.). *BIMBINGAN KELOMPOK RELIGIUS* (Vol. 59). LP2M UINSKA M A B.
- Alamri, N. (2015). LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MENGURANGI PERILAKU TERLAMBAT MASUK SEKOLAH (Studi Pada Siswa Kelas X SMA 1 Gebog Tahun 2014/2015). *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i1.259>
- Alfiyati, D., Hartiti, T., & Samiasih, A. (2012). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan An. *Jurnal Keperawatan*, 1(1), 35–44.
- Amin, M. A., Krisnani, H., & Irfan, M. (2014). Pelayanan Sosial Bagi Anak Jalanan Ditinjau Dari Perspektif Pekerjaan Sosial. *Share : Social Work Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.24198/share.v4i2.13079>

- Amri, K., Syahnar, S., & Nirwana, H. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Konselor*, 3(2), 75. <https://doi.org/10.24036/02014323239-0-00>
- Arifani, A., Fakultas, R., Sosial, I., Politik, I., Islam, U., Gunung, S., & Bandung, D. (n.d.). *Aplikasi regulasi pembinaan anak jalanan oleh dinas sosial dan penanggulangan kemiskinan kota bandung*. 8(2), 147–155.
- Armita, P. (2018). Improving Street Children Welfare with Self Esteem Theory. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 15(4), 377–386. <https://ejournal.kemsos.go.id/index.php/jpks/article/view/1374>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- bagong Suyanto. (2010). *MASALAH SOSIAL ANAK*. 199. [http://digilib.uinsby.ac.id/10111/5/bab 2.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/10111/5/bab%202.pdf)
- BPS. (2016). Data Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) Menurut Kabupaten/Kota di Jawa Tengah (Jiwa), 2016. In *Badan Pusat Statistik* (p. 1). <https://jateng.bps.go.id/indicator/27/819/1/data-penyandang-masalah-kesejahteraan-sosial-pmks-menurut-kabupaten-kota-di-jawa-tengah.html>
- Chatarina Suryaningsih, M. F. N. (2020). PENGALAMAN HIDUP ANAK JALANAN USIA REMAJA. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 4(1), 1–171. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Dana Rizka Dwi Putri. (2018). *PENGARUH DENGAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA BANDAR LAMPUNG*.
- DANTY LINDA SARI. (2018). *PENGGUNAAN PLAY THERAPY MELALUI*

*LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENGURANGI KONFLIK SISWA KELAS VIII DI SMP BINA SATHIA TAHUN PEMBELJARAN 2017-2018.*

Dr.Musfiroh Tadkiroatun, M. H. (2018). Teori dan Konsep Bermain. *Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT*, 1–44.  
<http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>

Dwirafa Hardika. (2018). *BIMBINGAN KELOMPOK DALAM UPAYA PENGEMBANGAN PENGETAHUAN KEISLAMAN ANAK JALANAN DI KOMUNITAS KANDANK JURANK DOANK CIPUTAT.*

Efianingrum, A. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (CETAKAN 26). PT ALFABETA.

Erawati, C. (2013). *Jurnal Bimbingan Konseling* 2 (2) (2013). *Bimbingan Konseling*, 2(1), 124–128.

Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156.  
<https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>

Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>

Fetty Familda. (2021). *Perlindungan Anak Jalanan di era Pandemi.*  
<https://puspensos.kemensos.go.id/perlindungan-anak-jalanan-di-era-pandemi#:~:text=Berdasarkan data Kementerian Sosial yang,9.113 anak jalanan di Indonesia.>

Firdaus, M. (2020). *Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak ADHD TEKNIK TERAPEUTIK DENGAN KANAK-KANAK ( PA31003 ). July*, 0–11.

- Habibah, U., & Sucipto, A. (2020). Building peer social support as a mental disorder solution for the blind. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.21580/jagc.2020.1.1.5774>
- Habsy, B. A. (2022). *Konseling kelompok bermain peran dalam pendidikan penguatan karakter di SMA*. 3(1), 1–13.
- Hadi Pranoto. (2016). *UPAYA MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SMA NEGERI 1 SINGKAI UTARA LAMPUNG UTARA*. 1(1), 100–111.
- Hariyanto. (2018). Relasi Kredibilitas Da ' I Dan Kebutuhan Mad ' U. *Journal Tasâmuh*, 16(2), 61–82.
- Herlina, A. (2014). Kehidupan anak jalanan di Indonesia : faktor penyebab, tatanan hidup dan kerentanan berperilaku menyimpang. *Pusat Pengkajian, Pengolahan Data Dan Informasi (P3DI) Sekretariat*, 5, 145–155.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Hidayanti, E. (2013). Optimalisasi Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Agama Bagi Penyandang Masalah Kejehteraan Sosial (Pmks). *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 13(2), 361–386. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/dimas/article/view/59>
- Hidayanti, E. (2019). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Self Esteem Pasien Penyakit Terminal Di Kelompok Dukungan Sebaya (Kds) Rsup Dr. Kariadi Semarang. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 38(1), 31. <https://doi.org/10.21580/jid.v38.1.3970>
- Himawanti, I., Hidayatullah, A., & Setiyono, A. (2020). Happiness reconstruction through Islamic guidelines in blinds in The Muslim Blinds of Indonesia (ITMI) Central Java. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 1(1), 39.

<https://doi.org/10.21580/jagc.2020.1.1.5768>

IdulMunir. (2018). *UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK JALANAN OLEH YAYASAN SETARA KOTA SEMARANG (ANALISIS FUNGSI BIMBINGAN ISLAM)*. UIN Walisongo Semarang.

Kurniawan, W., & Chotim, M. (2015). Pentingnya Konsep Diri Positif Dan Pengalaman Mengikuti Bimbingan Kelompok Untuk Menumbuhkembangkan Motivasi Berprestasi. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 52–60. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v5i2.451>

Labibah, R., Abidin, Y. Z., & Khoyin, M. (2020). Penerapan Metode Mau'izhah Hasanah dalam Meningkatkan Akhlak Anak Jalanan. *Tabligh: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(1), 39–55. <https://doi.org/10.15575/tabligh.v3i1.569>

Larasati, L. D., Kurniah, N., & D., D. (2016). Peningkatan Kreativitas Dalam Kegiatan Mewarnai Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 62–66.

Lasi Rohani. (2019). *Efektifitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini*.

M. Noor. Syaid. (2019). *penyimpangan Sosial dan Pencegahannya*. ALPRIN.

Mahardika, D., Nihayah, U., & Muhibbuddin, H. (2022). Implementasi Konsep Teori Humanistik dalam Kesehatan Mental pada Masa Pandemi. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 2020, 62–76.

Marlina, S., Qolbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturrida Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Imiah Potensia*, 5(2), 83–90.

Marselina, Y. (2018). *Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII MTs Mathla'ul*

*Anwar Bandar Lampung.*

- Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Grasindo.
- Mawaridz, A. D., & Rosita, T. (2019). Bimbingan Kelompok untuk Siswa SMP Yang Memiliki Minat Belajar Rendah. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 4(1), 158–170. <https://doi.org/10.21580/jid.v36i1.1630>
- Mawaridz, A. D., & Rosita, T. (2019). Bimbingan Kelompok Untuk Siswa Smp Yang Memiliki Minat Belajar Rendah. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(4), 158. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i4.4664>
- Mintarsih, W. (2013). Peran Terapi Keluarga Eksperiensial Dalam Konseling Anak Untuk Mengelola Emosi. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 8(2), 291. <https://doi.org/10.21580/sa.v8i2.658>
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. (2008). *Psikologi Remaja*. PT bumi aksara.
- Mubasyaroh. (2014). Metode-metode Bimbingan Agama Anak Jalanan. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 5(1), 115–132.
- Mufid, A. (2020). Moral and spiritual aspects in counseling: Recent development in the West. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21580/jagc.2020.1.1.5696>
- Mugianti, S., Winarni, S., & Pangestuti, W. D. (2018). Faktor Penyebab Remaja Menjadi Anak Jalanan. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 7(1), 25. <https://doi.org/10.31290/jpk.v7i1.292>
- Mulyani, S., Musfiroh, M., & Heru, U. (2021). Efektifitas Terapi Bermain Terhadap Perkembangan Komunikasi dan Sosial Pada Anak Autis (The Effectivity of Playing Therapy on Communication and Social Development on Autistic

Children). *Placentum*, 9(2), 62–67.

NUGROHO, H. (2012). *PENERAPAN METODE EKSPERIMEN DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN KETAPANG*. 66, 37–39.

Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64.  
<https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>

Oktaria, Y., & Pardede, K. (2008). Konsep Diri Anak Jalanan Usia Remaja. *Jurnal Psikologi Volume 1*, 1(100), 146–151.

Oktavia, Y. (2014). Usaha Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JBMP: Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 2(1), 808–831.  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahana/article/view/3828>

Ovi Ernanda Sari. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru. In *Molecules* (Vol. 2, Issue 1).  
<http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201>

PRAYITNO, E. A. (2004). *DASAR-DASAR BIMBINGAN DAN KONSELING*. PT RINEKA CIPTA.

priyono. (2016). metode penelitian kuantitatif. In *zifatama*. zifatama.

Rahmawati, D., Si, M., Pengajar, S., Pendidikan, P., Universitas, A., & Yogyakarta, N. (2015). *PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR, MOTIVASI BELAJAR, PERSEPSI SISWA TENTANG METODE MENGAJAR GURU DAN*



*PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG SISWA KELAS X SMK N 7 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/201. 2, 1–12.*

- ratna, noviansyah, riza. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Riyadi, A., & Adinugraha, H. H. (2021). The Islamic counseling construction in da'wah science structure. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 2(1), 11–38. <https://doi.org/10.21580/jagc.2021.2.1.6543>
- Rosid ridlo, A. karim. (2018). Upaya Meningkatkan Karakter Percaya diri dan Keterampilan siswa dalam menyampaikan cerita Dengan Menggunakan Permainan Kreatif di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Semarang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 1689–1699. <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/4151%0Ahttp://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/viewFile/2106/1784%0Ahttp://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/14021/13552>
- Sara, D. G. (2021). Terapi Bermain dan Terapi Humor dalam Konseling. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3957397>
- Sari, N. K. (2017). *Pengaruh Konseling Individual Dengan Teknik Play Therapy Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Sd N Sukorejo 01 Gunungpati Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*.
- Sayuwaktini, N. W., Yanzi, H., & Pitoewas, B. (2019). Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Schaefer, C. E. (1985). Play therapy. *Early Child Development and Care*, 19(1–2), 95–108. <https://doi.org/10.1080/0300443850190108>
- Setyati, A. (2013). Bimbingan dan Konseling Anak Berkebutuhan Khusus. In *Academia* (pertama). Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA.

- Shilmi Khalisah, rahmi lubis. (2017). PERBEDAAN PERILAKU ASERTIF DITINJAU DARI POLA ASUH ORANG TUA PADA REMAJA YANG MEMILIKI CLIQU. *Jurnal Diversita*, 10–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.31289/diversita.v2i1.499>
- Siregar, N. H. N. (2021). *Konseling Islam dengan Play Therapy untuk mengatasi Bullying siswa di Dusun Plumpungrejo Kediri*. [http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/51201%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/51201/2/Nur Hayati Nauli Siregar\\_B93217099.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/51201%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/51201/2/Nur%20Hayati%20Nauli%20Siregar_B93217099.pdf)
- Siswa, S. (2017). *Layanan bimbingan kelompok dan pengaruhnya terhadap self-esteem siswa*. 4–6.
- Sitompul, D. N. (2015). Pengaruh penerapan layanan bimbingan kelompok teknik role-playing terhadap perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015. *Jurnal EduTech*, 1(1), 1–12.
- Slameto. (2004). *belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka C.
- Statistik Penduduk Indonesia. (2021). Hasil Sensus Penduduk 2020. *Berita Resmi Statistik*, 7, 1–8. <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Tazkiya. (2015). Faktor Faktor Penyebab Kemiskinan Itang. *Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan Dan Kebudayaan*, 16(1), 1–30.
- Th. Kunang Gayatri. (2009). PENGGUNAAN METODE DISKUSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDN SAMBI 4 TAHUN PELAJARAN 2009/2010. *UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA*. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

- Tjutjup Purwoko. (2013). *Analisis Faktor-faktor Penyebab Keberadaan Anak Jalanan Di kota Balikpapan* (Issue 1, pp. 3–5). Universitas Mulawarman.
- Utami Munandar. (1922). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Granmedia Widiasarana Indonesia.
- Veni Purnamasari, Yusmansyah, R. R. Z. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Berfikir Positif Melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XII*. 14.
- Veronika Nugraheni Sri Lestari. (2014). **KEPENDUDUKAN DAN KETENAGAKERJAAN DI INDONESIA**. *Journal Majalah Ekonomi Dan Bisnis*.
- wicaksono, G. (2020). Pengaruh Kompetensi dan pelatihan terhadap prestasi kerja relawan pajak tax center Universitas Jember. *Jurnal Sekretari Dan Managemen*, 4. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v4il>
- Wicaksono, G., & Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag, M. P. (2012). **PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS X MULTIMEDIA SMK IKIP SURABAYA**.
- Widyasari, R., & Karim, A. (2018). Pengaruh Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas IV di SD Islam NU Pungkuran. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains Dan Teknologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang*, 1(1), 1–14.
- Widyastuti, C., Widha, L., & Aulia, A. R. (2019). Play Therapy Sebagai Bentuk Penanganan Konseling Trauma Healing Pada Anak Usia Dini. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 16(1), 100–111. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2019.161-08>
- Wiwiek Zainar Sri Utami. (2021). **PENGARUH KONSELING INDIVIDU**

*TERHADAP POTENSI DIRI ANAK TUNARUNGU DI SEKOLAH INKLUSI.*

6.

Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.

Zahra, M. (2017). Urgensi Bimbingan dan Konseling untuk Pelayanan Masalah Anak Jalanan. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 2(3), 49. <https://doi.org/10.23916/08426011>

Zamrodah, Y. (2016). *LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA DI SEKOLAH*. 15(2), 1–23.

Zellawati, A. (n.d.). Terapi bermain untuk mengatasi permasalahan pada anak. *Universitas AKI*, 164–175.

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21*, 2(2), 1–17.

**LAMPIRAN 1**

**INSTRUMEN SKALA KREATIVITAS BELAJAR MEWARNAI  
PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN  
DUA TEKNIK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR  
ANAK JALANAN**

**Angket Penelitian**

**A. Identitas Penelitian**

Nama : .....

Usia : ..... tahun

**B. Petunjuk Penelitian**

1. Jawablah pertanyaan dengan jujur
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang menurut saudara yang paling sesuai

**Keterangan :**

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Ketika ada sebuah garis yang belum jelas ingin Digambar apa, saya dapat melanjutkan untuk menggambar melalui garis tersebut				
2	Tanpa diperintah siapapun saya suka menggambar dan saya menggambar apa yang saya inginkan				

3	Saya mampu menyebutkan macam-macam warna yang telah saya pelajari sebelumnya				
4	Saya suka mewarnai, saya juga senang mencoba mencampurkan warna				
5	Saya dapat mengenal jenis- jenis warna melalui kertas yang ada				
6	Saya mampu mewarnai sesuai dengan garis yang ada pada gambar				
7	Saya mampu menjawab pertanyaan dari pembimbing Ketika saya ditanya				
8	Saya mampu berteman dengan baik dengan teman-teman				
9	Ketika ada teman yang kesusahan saya sering membantunya				
10	Saya tidak pernah mengolok-olok teman				
11	Saya selalu menghargai gambarn teman- teman				
12	Ketika ada tugas dari pembimbing saya selalu mengerjakan sendiri				
13	Saya mengikuti bimbingan ini tanpa ada paksaan, saya juga berangkat dan mengikuti tanpa disuruh				
14	Saya merasa senang ketika saya mewarnai				
15	Dari banyaknya pembelajaran, pembelajaran mewarnai yang paling saya sukai				
16	Ketika ada kertas yang tidak digunakan saya dapat membuat kertas tersebut menjadi kapal laut atau pesawat terbang				
17	Ketika menggambar biasanya saya menggambar sesuka saya tetapi biasanya gunung, rumah, bunga dan sebagainya				
18	Saya dapat melipat kertas				
19	Saya dapat menggunting kertas				
20	Saya dapat memegang pensil warna untuk mewarnai				
21	Saya dapat menggambar dikertas putih				
22	Saya dapat bermain puzzle				

23	Saya dapat menyebutkan huruf a-z				
24	Saya dapat membaca buku bacaan				
25	Saya dapat membaca tulisan latin				

## LAMPIRAN 2

### KISI-KISI INSTRUMEN KREATIVITAS BELAJAR MEWARNAI

Dimensi	Indikator	Deskriptor	Item		Jumlah item
			+	-	
Kreativitas Belajar	<i>Perkembangan Kognitif</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda</li> <li>▪ Mampu mengatasi permasalahan anak tentang warna</li> </ul>	3 3		6
	<i>Perkembangan Sosial Emosional</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat berkomunikasi dengan baik</li> <li>▪ Menghargai satu sama lain</li> <li>▪ Memiliki kemandirian</li> </ul>	2 2 2		6
	<i>Perkembangan Bahasa</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengekspresikan perasaannya</li> <li>▪ Mampu mengekspresikan pemikiran dan pendapatnya</li> </ul>	2 2		4
	<i>Perkembangan Fisik</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengembangkan kemampuan motorik</li> </ul>	5		5
	<i>Perkembangan pengenalan huruf</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat membaca</li> <li>▪ Dapat menulis</li> </ul>	2 2		4
<b>JUMLAH</b>			25		25

**LAMPIRAN 3**  
**UJI VALIDITAS**

No Item	Rhitung	Rtabel 5% (30)	Kriteria
S1	0,596	0,361	valid
S2	0,640	0,361	valid
S3	0,748	0,361	valid
S4	0,599	0,361	valid
S5	0,618	0,361	valid
S6	0,587	0,361	valid
S7	0,414	0,361	valid
S8	0,560	0,361	valid
S9	0,610	0,361	valid
S10	0,389	0,361	valid
S11	0,618	0,361	valid
S12	0,339	0,361	tidak valid
S13	0,566	0,361	valid
S14	0,451	0,361	valid
S15	0,49	0,361	tidak valid
S16	0,804	0,361	valid
S17	0,475	0,361	valid
S18	0,665	0,361	valid
S19	0,683	0,361	valid
S20	0,689	0,361	valid
S21	0,651	0,361	valid
S22	0,782	0,361	valid
S23	0,756	0,361	valid
S24	0,687	0,361	valid
S25	0,821	0,361	valid



**LAMPIRAN 4**  
**UJI RELIABILITAS**

**Reliability**

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.924	25

**LAMPIRAN 5**  
**PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK**

No	Hari/ tanggal	Kegiatan	Materi	Tempat	Waktu
1	Minggu, 2 Oktober 2022	Pengenalan	Pengenalan anak- anak	Gedung Monood	30 menit
2	Minggu, 9 Oktober 2022	Pretest	Pengisian instrumen skala Kreativitas Belajar Mewarnai	Gedung Monood	30 menit
3	Minggu, 16 Oktober 2022	Pertemuan I	Menjelaskan tentang Pengenalan Mewarnai	Gedung Monood	60 menit
4	Minggu, 6 November 2022	Pertemuan II	Menjelaskan tentang jenis dan fungsi warna	Gedung Monood	60 menit
5	Minggu, 20 November 2022	Pertemuan III	Menjelaskan tentang Cara Memadukan Warna	Gedung Monood	60 menit

6	Minggu, 4 Desember 2022	Pertemuan IV	Menjelaskan tentang Pemaknaan Warna dan Pengaplikasiannya	Gedung Monood	60 menit
7	Minggu, 11 Desember 2022	Posttest	Pengisian Posstest	Gedung Monood	30 Menit

## **LAMPIRAN 6**

### **MODUL PEMBELAJARAN MATERI**

#### **A. Pengenalan Warna**

##### **1. Pengertian warna**

Warna adalah sensasi yang dihasilkan ketika suatu energi cahaya mengenai suatu benda yang direfleksikan atau ditransmisikan secara langsung oleh benda tersebut sehingga dapat dilihat oleh mata pengamat. Pengenalan warna adalah salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan mengenal warna termasuk dalam lingkungan perkembangan kognitif. Pengenalan warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui penglihatan dalam bentuk (warna) anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari adanya

Kemampuan mengenal warna pada anak usia merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak dapat merangsang indera penglihatan otak karena warna juga dapat memancing kemampuan untuk mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif.

Proses mengenal warna belum berkembang dengan optimal, diantaranya, 1) anak-anak sebagian besar belum begitu mengenal macam-macam warna; 2) anak-anak juga masih sulit membedakan

antara warna yang satu dan warna yang lainnya; 3) serta penggunaan bahasa sehari-hari yang mempengaruhi.

Pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata, seperti pendapat Fudyartanta (2011:195) bahwa proses penginderaan mata terjadi melalui fase-fase sebagai berikut:

- a. Saat fase fisis jalannya perangsangan dari benda sampai pada mata, artinya pada saat cahaya sampai pada kornea mata diteruskan melalui lensa mata sampai pada bintik kuning pada retina.
- b. Fase psikis yaitu jalannya perangsangan di dalam badan, prosesnya saat mata melihat benda (warna benda) diteruskan ke urat saraf mata dan kemudian sampai ke otak (pusat penglihatan) dan,
- c. Psikis yaitu jalannya terjadi penginderaan atau pengetahuan tentang objek, dalam hal melihat objeknya adalah warna benda, disini tidak ada perangsangan lagi, hanya kesadaran bahwa kita melihat warna benda tersebut

Saat psikis inilah reaksi jiwa dengan alat inderanya atas penusukan otak oleh perangsangannya. Selain dapat merangsang indera penglihatan, pengenalan warna juga meningkatkan kreativitas anak dan daya pikir yang berpengaruh pada perkembangan intelektual yakni kemampuan mengingat.

## 2. Tujuan Pengenalan Warna

Diharapkan pengenalan warna ini dapat melatih konsentrasi penglihatan (warna) anak dapat melalui berbagai jenis kegiatan aktivitas bermain seperti mewarnai, melukis dengan jari, menirukan, dan mengeksplorasi. Mewarnai dan melukis adalah pembelajaran seni rupa, selain kedua kegiatan tersebut pembimbing dapat mengenalkan warna

melalui mencetak, melipat, serta benda-benda yang ada di sekitar anak, seperti mainan, APE, dan sebagainya. Melatih anak melalui kegiatan dan menggunakan berbagai media tersebut dapat menstimulasi kemampuan mengenal warna baik kemampuan menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna dasar dan komplimennya

### 3. Manfaat Pengenalan Warna

Manfaat pengenalan warna antara lain menyesuaikan bentuk dan warna, kombinasi warna, mengembangkan kreativitas, mengembangkan sensori, melatih koordinasi mata dan tangan, menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan mengenalkan macam-macam warna sangat banyak manfaat yang dapat diperoleh, terutama untuk perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

### 4. Tahap pelaksanaan Pengenalan warna

Pada tahap pelaksanaan, guru kelas melakukan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan yaitu kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode eksperimen dalam proses mengenal warna. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

- a. Kegiatan awal Pada kegiatan awal dilakukan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian guru mengajak anak untuk bernyanyi dan bermain tepuk, dilanjutkan dengan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran pada hari itu dengan apersepsi sehingga anak akan terlibat dalam pembelajaran bermakna.
- b. Kegiatan inti Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang telah dibuat. Pembelajaran dilakukan secara individu, setiap anak memiliki kesempatan yang sama dengan melakukan eksperimen (percobaan sederhana).

- c. Kegiatan akhir Pada kegiatan akhir, guru mengajak anak untuk berdiskusi dan merecalling pembelajaran yang telah dilalui selama satu hari itu

## **B. Jenis dan Fungsi warna**

### 1. Jenis Warna

Warna dasar atau warna primer yang ada didunia ini ada tiga, yaitu merah, kuning, dan biru. Dari ketiga warna ini bila dicampur akan menghasilkan semua warna lain senada dengan pendapat tersebut, menurut Gerret “warna pada prinsipnya hanya terdiri dari tiga warna yaitu merah, kuning dan biru. Sementara warna diluar ketiga tersebut merupakan gabungan dari ketiga warna itu.

Warna sendiri ada beberapa jenisnya, berikut adalah beberapa jenis warna secara umum:

#### a. **Warna Primer**

Warna primer merupakan warna yang nantinya akan dicampurkan dengan unsur warna lain dan menghasilkan warna yang lainnya. Warna primer itu sendiri bisa dikatakan sebagai warna dasar atau warna pokok. Yang artinya warna yang belum lengkap dengan unsur warna lainnya. Warna warna dsar yang dapat menghasilkan warna sekunder bila saling di campurkan yaitu warna merah, kuning dan biru.

#### b. **Warna Sekunder**

Hasil dari dua warna primer yang digabungkan atau dicampurkan pada warna sekunder. Contoh contoh warna sekunder adalah warna ungu (hasil pencampuran warna biru dan warna merah), warna jingga atau orange (hasil percampuran warna merah dan warna kuning), dan warna hijau (perpaduan warna kuning dan warna biru).

#### c. **Warna Tertier**

Warna yang dihasilkan dari pencampuran 3 warna disebut dengan warna terier. Atau dapat diartikan warna terier adalah hasil warna dari campuran warna primer dan warna sekunder. Contoh warna terier adalah warna ungu kebiruan (hasil campuran dari warna ungu dan merah), warna

hijau kebiruan (perpaduan warna biru dan hijau), dan masih banyak warna lainnya.

## 2. Fungsi Warna

- a. Fungsi Identitas Warna memiliki kegunaan mempermudah orang mengenal identitas suatu kelompok masyarakat, organisasi/Negara seperti seragam, logo, bendera, perusahaan dll.
- b. Fungsi Isyarat atau Media Komunikasi Warna memberi tanda-tanda atas sifat dan kondisi, seperti merah bisa memberikan isyarat marah.
- c. Fungsi Psikologis Dari sudut pandang ilmu kejiwaan warna dikaitkan dengan karakterkarakter manusia. Orang yang berkarakter extrovert lebih senang dengan warna-warna panas dan cerah, sedangkan orang yang berkarakter introvert lebih senang dengan warna yang dingin dan gelap.
- d. Fungsi Alamiah Warna adalah property benda tertentu dan merupakan gambaran sifat objek secara nyata atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat objek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput dan biru untuk menggambarkan laut dan langit.
- e. Fungsi pembentuk keindahan Keberadaan warna memudahkan kita dalam melihat dan mengenali suatu benda, contoh apabila kita meletakkan benda ditempat yang sangat gelap maka kita tidak mampu mendeteksi objek tersebut dengan jelas, warna mempunyai fungsi gambar bukan aspek keindahan namun sebagai elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara suatu objek dengan yang lain.

## C. Memadukan warna

### 1. Pengertian Memadukan Warna

Menurut teori Brewster menyatakan bahwa mencampur warna adalah hasil pencampuran 2-3 warna dasar menjadi warna-warna baru. Melalui kegiatan ini, anak akan menemukan warna-warna baru dengan

sendirinya. Dengan hal ini anak akan merasa lebih senang karena anak bisa menemukan warna baru dengan sendirinya.

Jenis warna yang pertama mempunyai tiga warna dasar atau sering disebut sebagai warna primer, yaitu merah, kuning dan biru. Menghasilkan warna kedua atau warna sekunder terdapat dua warna primer yang dicampurkan. Dan untuk mendapatkan warna ketiga atau warna tersier, patokan warna primer dengan warna sekunder.

Pengertian warna sebenarnya adalah suatu kesan yang ditimbulkan oleh cahaya kepada mata dari spektrum atau kumpulan pigmen-pigmen tertentu yang terdapat dalam suatu cahaya yang sempurna.

## 2. Tujuan Memadukan Warna

**Perpaduan warna bertujuan** untuk menunjukkan gelap sesuatu sehingga merupakan salah satu elemen penting yang harus ada dalam kehidupan manusia. Warna juga dapat digunakan sebagai lambang suasana hati atau perasaan, seperti warna merah menunjukkan suasana hati yang sedang bahagia, dsb.

## 3. Langkah- Langkah memadukan warna

### 1. Kegiatan awal

- a. Sebelum masuk kelas guru menyiapkan alat dan bahan. Alat dan bahan eksperimen (percobaan) di antaranya pewarna makanan berwarna primer (merah, kuning, biru), gelas-gelas plastik dan kuas.
- b. Anak-anak bernyanyi dan bermain tepuk dengan bimbingan guru sesuai dengan tema, guna untuk membangkitkan semangat anak.
- c. Apersepsi sesuai dengan tema pada bulan tersebut.
- d. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada anak mengenai pengetahuan dan pengalamannya tentang tema tersebut.

### 2. Kegiatan inti

- a. menjelaskan kepada anak kegiatan apa yang akan dilakukan pada hari itu.



- b. Tunjukkan alat dan bahan yang akan digunakan selama pembelajaran
- c. Anak diminta untuk mencampur warna, berikan kesempatan kepada anak untuk melakukan percobaan sederhana dan biarkan anak untuk mengamatinya.
- d. Dalam pelaksanaan percobaan sederhana guru memancing pengetahuan anak tentang macam-macam warna dengan memberi pertanyaan tentang warnawarna yang ditemukan anak.
- e. Setelah selesai melakukan percobaan guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkomunikasikannya secara lisan hasil temuannya. c. Kegiatan penutup Pada kegiatan ini dilakukan recalling terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Anak beserta guru mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan pada hari itu

#### **D. Pemaknaan Warna**

##### 1. Pengertian pemaknaan warna

Pemaknaan warna adalah suatu proses yang mana warna akan melibatkan respon psikologi dan fisiologi dari manusia. Apabila ditinjau dari sisi psikologis atau emosi manusia, makna dan arti warna yang ada dapat menunjukkan kesan perasaan pada sesuatu. Cahaya, objek, otak dan mata akan terlibat di dalam proses sensasi dan persepsi yang kompleks.

##### 1. Arti warna merah

Merah adalah warna yang terlihat berani. Warna merah sering dihubungkan dengan beberapa hal seperti kekerasan, api, bahkan peperangan. Selain itu, merah juga sering dihubungkan dengan gairah dan cinta. Warna merah memiliki efek fisik terhadap manusia. Seperti meningkatkan tingkat pernapasan dan meningkatkan tekanan darah. Selain itu, merah disebut juga dapat meningkatkan metabolisme manusia. Sebenarnya, banyak orang mengaitkan arti warna merah dengan kemarahan. Tidak hanya itu, merah sering sekali dikaitkan dengan acara yang

penting. Contohnya seperti karpet merah yang ada di sebuah acara-acara besar, seperti acara selebriti.

Beberapa orang juga mengartikan warna merah sebagai sesuatu yang menunjukkan bahaya. Alasan dari pendapat tersebut adalah karena terdapat lampu dan rambu berhenti yang menggunakan warna merah. Label-label peringatan juga sering kali menggunakan warna merah. Sedangkan di luar dunia barat, arti warna merah ternyata berbeda. Contohnya di Tiongkok, merah adalah warna yang melambangkan sebuah kebahagiaan dan kemakmuran. Selain itu, warna merah juga menandakan sebuah keberuntungan. Pada budaya timur lainnya, warna merah akan dipakai oleh pengantin wanita di hari pernikahan mereka. Sedangkan arti warna merah tentara berbeda di Afrika Selatan. Di Afrika Selatan, warna merah melambangkan situasi berkabung.

## 2. Arti Warna kuning

Kuning adalah warna yang kerap sekali dianggap sebagai warna yang memiliki kehangatan. Arti warna kuning adalah sesuatu yang memberikan energi dan kecerahan. Hal tersebut berkaitan dengan sinar matahari. Warna kuning juga melambangkan sebuah kebahagiaan. Akan tetapi, arti warna kuning yang justru sebaliknya adalah sesuatu yang terkait tipu daya. Beberapa lainnya juga menyebut bahwa kuning memiliki arti pengecut. Warna kuning juga dikaitkan dengan sebuah harapan. Contohnya seperti yang terlihat pada beberapa negara.

Ketika terdapat pita warna kuning yang dipajang oleh sebuah keluarga. Biasanya, pita kuning tersebut ditujukan kepada mereka yang memiliki anggota keluarga yang sedang berada dalam sebuah perang. Warna kuning juga dapat dikaitkan dengan bahaya. Akan tetapi, tidak sekuat warna merah. Pada beberapa negara di dunia, warna kuning ternyata memiliki

konotasi yang cukup jauh berbeda. Contohnya di Mesir, kuning adalah warna yang melambangkan sesuatu yang berkabung. Sementara di negara Jepang, kuning adalah sebuah keberanian. Lain halnya dengan negara India, mereka menganggap bahwa kuning adalah warna bagi para pedagang. Akan tetapi, jika di dalam sebuah desain terdapat warna kuning maka akan memberikan kesan ceria dan rasa bahagia. Warna kuning lembut umumnya dapat digunakan sebagai warna netral gender untuk para bayi dan anak kecil. Bukan seperti warna biru untuk laki-laki dan merah muda untuk perempuan.

Arti warna kuning muda juga memberikan kesan lebih tenang dan perasaan bahagia, dibandingkan dengan kuning cerah. Terkadang, warna kuning tua dan kuning emas terlihat sebagai sesuai yang antik. Hal itu membuatnya digunakan ke dalam desain yang menginginkan kesan permanen.

### 3. Warna Oranye

Warna oranye adalah sebuah kombinasi antara warna kuning dan warna merah. Warna oranye ini seringkali memberikan kesan semangat. Selain itu, arti warna oranye juga dapat memberikan kesan sesuatu yang hangat. Warna oranye adalah simbol dari optimisme petualangan, kemampuan dan bersosialisasi. Warna oranye juga dapat melambangkan sikap percaya diri. Warna peleburan dari dua warna ini sama sama memberikan efek yang hangat dan kuat.

Ada banyak orang yang sering menggunakan warna oranye dan kuning untuk memperingati suatu kenangan manis. Mengapa demikian? Karena kesan hangat dari warna oranye. Kesan tersebut dapat menarik perhatian seseorang. Tanpa adanya sebuah intimidasi atau menakut-nakuti seperti yang terlihat dari warna merah. Oranye juga warna yang energik dan sangat cerah. Warna oranye ini sering dikaitkan dengan sebuah

keaktivitas. Jeruk sering dikaitkan dengan nama dan buah yang sama. Maka dari itu, jeruk dapat dikaitkan dengan hal-hal seperti vitalitas dan kesehatan. Sedangkan di dalam sebuah desain, warna oranye akan menarik perhatian tanpa disadari.

#### 4. Warna Hijau

Hijau adalah warna yang sangat identik dengan alam. Arti warna hijau dapat memberikan suasana yang terkesan santai. Dalam cara pandang ilmu psikologi, warna hijau adalah warna yang sangat membantu seseorang jika berada di dalam situasi sulit. Contohnya ketika orang tersebut sedang tertekan. Warna hijau akan membuat seseorang menjadi lebih mampu untuk menyeimbangkan emosi yang dirasakannya. Serta dapat memudahkan keterbukaan ketika sedang berkomunikasi.

Warna hijau adalah warna untuk aura orang yang memiliki tipe kepribadian plegmatis. Plegmatis adalah orang yang bersifat tidak emosional. Hal itu membuatnya cenderung selalu tenang. Orang yang memiliki sifat plegmatis selalu dapat menjadi penengah ketika terjadi banyak perbedaan. Selain itu, mereka juga akan lebih memilih untuk menghindari masalah. Mereka akan menjauhkan diri dari hal-hal yang berbau konflik.

Hijau adalah warna yang membumi. Hal itu membuat arti warna hijau dapat menjadi pertumbuhan dan awal yang baru. Bisa juga menandakan sebuah kelimpahan dan pembaruan. Di dalam sebuah desain, hijau bisa menjadi efek harmonisasi dan penyeimbang. Hijau adalah warna yang sangat stabil. Sesuai dengan stabilitas, alam, kekayaan dan pembaruan. Seperti warna hijau tua yang mewakili kemakmuran.

#### 5. Warna Biru

Dalam cara pandang ilmu psikologi, warna biru tua dapat merangsang pemikiran yang jernih. Sementara warna biru muda dapat membantu seseorang dalam menenangkan pikiran. Selain

itu, warna biru dapat meningkatkan konsentrasi seseorang. Hal tersebut dikarenakan warna biru dapat memberikan kesan yang profesional. Tidak hanya itu, warna biru juga dapat memberikan kesan kepercayaan. Warna biru diyakini dapat merangsang kemampuan seseorang dalam berkomunikasi.

Arti warna biru sering diidentikan dengan simbol kekuatan dan ekspresi artistic. Jika dikaitkan dengan sebuah tipe kepribadian, biru adalah warna bagi mereka yang memiliki sifat melankolis. Melankolis adalah seseorang yang tipe kepribadiannya membuat ia lamban dalam pembawaannya. Selain itu, tipe melankolis akan membuat seseorang menjadi pendiam, murung, sayu bahkan terlihat sedih. Warna biru dengan cahaya yang dikurangi bisa memberikan nuansa sebuah ketenangan.

Biru sering digambarkan sebagai warna favorit banyak orang. Warna biru juga paling disukai oleh para pria. Berdasarkan hal itu, membuat warna biru terlihat tidak mengancam. Warna biru terkesan tradisional dan konservatif. Warna biru ini menggambarkan sebuah perasaan dan pikiran yang tenang. Itu membuat warna biru sering digambarkan sebagai sebuah keamanan, ketenangan, ketertiban dan kedamaian. Akan tetapi, ternyata warna biru dapat menimbulkan sebuah perasaan sedih atau menyendiri.

#### 6. Warna Hitam

Warna hitam adalah warna yang seringkali disukai anak-anak remaja. Hal itu karena jiwa muda, merupakan ajang yang penuh dengan misteri. Contohnya seperti dalam mencari jati diri mereka. Di dalam dunia fashion, warna hitam juga kerap kali digunakan dalam menunjukkan kesan yang kurus dan langgeng. Sebab, warna hitam adalah warna yang memberi kesan gelap,

suram dan menakutkan. Akan tetapi, warna hitam akan memberikan kesan elegan dan mewah.

Seseorang yang suka warna hitam menandakan ia orang yang cuek. Selain itu, ia juga tidak akan memikirkan berbagai omongan orang yang ditujukan kepadanya. Untuk dirinya, asalkan mendapat kenyamanan maka ia akan melakukan apapun yang ia sukai. Hitam adalah warna yang menyerap segala cahaya ke dalam spektrum warna. Menurut psikologi warna, terdapat banyak karakteristik dan asosiasi warna yang berbeda. Contohnya seperti arti warna hitam yang dikaitkan dengan sebuah kematian.

Warna hitam juga sering dikaitkan dengan duka di banyak budaya. Hal tersebut juga berkaitan dengan seksualitas dan ketidakbahagiaan. Tidak hanya itu, warna hitam juga melambangkan kecanggihan dan formalitas. Sedangkan di Mesir Kuno, warna hitam adalah warna yang melambangkan kelahiran kembali dan kehidupan.

#### 7. Warna Putih

Warna putih ini memiliki arti yang kontras dengan warna hitam. Arti warna putih erat kaitannya dengan kesan yang suci dan bersih. Selain itu, warna putih juga memiliki kesan terang dan ringan. Warna putih diyakini memiliki kekuatan untuk meredakan rasa sakit. Hal tersebut membuat tak heran jika dunia kesehatan memiliki banyak warna putih, seperti rumah sakit. Sementara itu, warna putih dalam jumlah yang pas dapat memberi kesan kebebasan dan keterbukaan. Akan tetapi, penggunaan warna putih yang berlebihan justru akan berdampak pada kesehatan. Seperti membuat kepala menjadi nyeri. Bahkan mata menjadi lelah.

Arti warna putih mewakili sifat kepolosan dan kemurnian. Warna putih cerah dapat menciptakan kesan yang

luas atau menambah sorotan. Para desainer sering sekali menggunakan warna putih, tujuannya supaya ruangan tampak lebih lega dan besar. Warna putih juga digambarkan sebagai sesuatu yang dingin, steril dan hambar. Seperti kamar yang dicat dengan menggunakan warna putih. Kamar tersebut akan terlihat luas, tetapi tidak ramah dan terkesan kosong. beberapa arti warna putih yang positif lainnya adalah kesegaran, kebersihan dan kesederhanaan. Warna putih tampak seperti batu tulis yang kosong. Melambangkan awal yang baru. Sedangkan dari sisi negatif, warna putih tampak dingin, terisolasi dan mencolok.

#### 8. Warna Ungu

Warna ungu adalah warna yang jarang ditemukan di alam. Hal itu membuat warna ungu sering dipersepsikan dengan sebuah imajinasi. Selain itu, arti warna ungu juga sebuah sisi misterius dan spiritualitas. Itulah sebabnya mengapa penggunaan warna ungu dapat dianggap mampu menarik perhatian. Warna ungu dapat memancarkan kekuatan. Warna ungu juga tidak terlepas dari kesan lain. Seperti independen, ambisius dan visioner. Arti warna ungu juga dapat berupa kemewahan dan kebijaksanaan. Sayangnya, penggunaan warna ungu yang berlebihan justru membuat kesan yang kurang teliti dan kesan kesendirian.

Warna ungu adalah kombinasi dari dua warna, yaitu biru dan merah. Di negara Thailand, arti warna ungu adalah suasana berduka untuk para janda. Ungu tua secara tradisional akan dikaitkan dengan kerajaan dan kekayaan. Sedangkan untuk ungu terang seperti lavender memberikan kesan yang lebih romantis. Secara desain, warna ungu tua akan memberikan kesan mewah dan kaya. Ungu muda di artikel lebih lembut, dan diasosiasikan dengan musim semi dan romansa.

#### 9. Warna Coklat

Warna coklat merupakan salah satu warna yang memiliki unsur bumi di dalamnya. Dominasi dari warna coklat adalah kesan yang aman, nyaman dan hangat. Secara psikologi warna, coklat adalah warna yang akan memberikan kesan dapat diandalkan dan kuat. Arti warna coklat adalah sebuah kekuatan hidup dan pondasi kehidupan. Sayangnya, penggunaan warna coklat yang berlebihan dalam membuat kesan dominan yang kaku. Selain itu, penggunaan yang berlebihan akan membuat kesan kolot, tidak berperasaan dan sikap yang pesimis.

Coklat merupakan warna alami yang akan membangkitkan rasa kekuatan. Warna coklat juga terkesan dapat diandalkan. Warna ini juga dikaitkan dengan keamanan, ketergantungan, keselamatan dan ketahanan. Akan tetapi, warna ini dapat menciptakan perasaan sedih, sepi dan terisolasi. Dalam jumlah yang besar, warna coklat bisa terkesan tampak luas. Seperti sebuah gurun luas tanpa sebuah kehidupan, coklat dapat memberikan kesan kosong dan garang. Namun, warna coklat dapat meningkatkan perasaan nyaman, aman dan hangat. Coklat sering digambarkan secara alami, konvensional dan bersahaja. Selain itu, warna ini juga bisa melambangkan sesuatu yang canggih.

#### 10. Warna Pink

Arti warna pink Merah muda atau yang biasa disebut pink adalah campuran dari dua warna, yaitu warna merah dan warna putih. Akan tetapi, secara keseluruhan warna pink ini memiliki arti warna yang berbeda dari kedua warna asalnya tersebut. Warna pink sering merepresentasikan prinsip feminim. Warna pink ini banyak disukai oleh para perempuan. Aura warna yang kuat ini akan memberikan nuansa peduli, romansa dan sesuatu yang lemah lembut. Arti warna pink ini sering dikaitkan dengan cinta.



## 11. Warna Abu-abu

Arti warna abu-abuArti warna abu-abu adalah warna yang memperlihatkan sebuah keseriusan. Tidak hanya itu, warna abu-abu juga memiliki rasa tanggung jawab. Arti warna abu-abu yang lain juga melambangkan sifat kemandirian. Akan tetapi, warna ini juga memiliki pemaknaan yang abstrak. Seperti yang diketahui, abstrak adalah sesuatu yang tidak jelas. Warna abu-abu memiliki sifat yang stabil. Sisi negatif dari arti warna abu-abu adalah sesuatu yang dominan dengan kesan membosankan. Selain itu, warna abu-abu yang berlebihan juga memiliki arti tidak komunikatif. Itulah beberapa arti warna yang ada. Dalam perkembangannya, arti warna tentu dapat berubah. Akan tetapi, setiap warna tentu memiliki arti dan makna khasnya sendiri.

## 2. Tujuan Pepaduan Warna

Pepaduan warna bertujuan untuk meningkatkan kemampuan yang istimewa dalam menciptakan suatu karya seni, berlaku telah mencoba ini dan mahir dibidang pencampuran warna. Kemahiran dalam melakukan pencampuran warna juga berguna dalam melakukan pemilihan warna termasuk dalam memilih warna dalam mewarnai sesuatu atau dalam wujud yang lain bila warna yang akan dipilih tidak diproduksi oleh industri produk tersebut.

### **E. Pengaplikasian Warna dengan Berbagai Gambar**

Proses pemberian warna dengan berbagai gambar seperti gambar peamandanga, bunga, buah-buahan. Hal ini di gunakan untuk melihat bagaimana peningkatan proses pemberian treetmen pada anak-anak melalui playing therapy dalam meningkatkan kreativitas mewarnai anak jalanan. Tujuan di adakannya pengeplikasian ini salah satunya untuk melihat bagaimana kemajuan setelah adanya beberapa tahapan pemberian tata cara dari mulai pengenalan warna sampai tahap pengaplikasian ini

### **F. Hasil Akhir Proses Penggunaan Teknik dalam Mewarnai**

Pemberian Post-test unruk melihat hasil pemberian treatmen dalam proses penelitian yang dilakukan pada anak jalanan dalam pengawaan Rumpin Bangjo PKBI kota semarang.

***LAMPIRAN 7***

**HASIL PRETEST POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN  
DAN KELOMPOK KONTROL**

Rekapulasi Hasil Skala Kelompok Eksperimen

No	Nama subjek	Usia	Nilai	
			Pretest	posttest
1	A R	8	41	85
2	N A	7	31	87
3	M K	7	31	80
4	N S	8	37	71
5	B P	7	31	87
6	L V	7	32	70
7	D C	6	28	83
8	D A	8	37	89
9	A R M	7	31	84
10	R S	7	32	82
11	A S	7	31	75
12	Z D	7	35	81
13	M A M	8	37	86
14	R A	7	32	83
15	C C	7	35	81
16	I W	8	36	83
17	N W	8	34	80
18	D A	8	39	77
19	A	7	27	75
20	L	7	31	79
21	S H	7	30	79
22	A	7	32	80
23	B S	6	28	71
24	R M	6	27	74
25	N	6	31	76
26	A R W	8	39	83
27	A S G	6	29	86
28	H R	6	28	81
29	K A	8	38	80
30	M W	8	40	99

Rekapulasi Hasil Kelompok Kontrol

No	Nama subjek	Usia	Nilai	
			Pretest	posttest
1	MT	7	32	36
2	RR	7	32	35
3	RA	8	31	35
4	RN	5	38	38
5	AM	8	32	32
6	PI	5	31	33
7	AL	8	29	29
8	LI	6	38	38
9	BA	8	33	34
10	AD	8	35	35
11	JA	7	32	32
12	NA	7	46	48
13	WU	8	35	37
14	RAN	8	37	38
15	RQ	7	34	35
16	ZA	7	36	36
17	PA	5	29	31
18	SA	7	36	36
19	AY	7	28	30
20	NBA	7	35	36
21	VO	7	31	32
22	AND	7	34	35
23	IBL	6	30	30
24	AE	7	32	32
25	PAR	7	33	34
26	SYA	8	39	39
27	SYQ	8	31	32
28	RQ	8	34	34
29	AY	5	34	35
30	PTA	6	38	38

**LAMPIRAN 8**

**OUTPUT SPSS UJI NORMALITAS**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Prettest_Eksperi men	Posttest_Eksperi men	Prettest_Kon trol	Posttest_Kon trol
N		30	30	30	30
Normal Parameter s <sup>a,b</sup>	Mean	33,0000	80,9000	33,8333	34,8333
	Std. Deviation	4,06838	6,00775	3,69607	3,63017
Most Extreme Difference s	Absolut e	,197	,109	,123	,141
	Positiv e	,197	,097	,123	,141
	Negativ e	-,104	-,109	-,088	-,085
Kolmogorov-Smirnov Z		1,079	,598	,676	,770
Asymp. Sig. (2-tailed)		,194	,867	,751	,593

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## ***UJI HOMOGENITAS***

### **Test of Homogeneity of Variances**

hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.491	1	58	.227

### **ANOVA**

hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	10.417	1	10.417	.690	.410
Within Groups	876.167	58	15.106		
Total	886.583	59			

**UJI T PAIRED SAMPLES DAN UJI INDEPENDENT TEST**

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Paired 1	Prettest_Eksperimen - Posttest_Eksperimen	-47,90000	5,83893	1,06604	-50,08029	-45,71971	-44,933	29	,000
Paired 2	Prettest_Kontrol - Posttest_Kontrol	-1,00000	1,17444	,21442	-1,43854	-,56146	-4,664	29	,000

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Posttest	Equal variances assumed	4,488	,038	35,946	58	,000	46,06667	1,28155	43,50136	48,63197
	Equal variances not assumed			35,946	47,686	,000	46,06667	1,28155	43,48949	48,64384

**LAMPIRAN 11**

**REKAPULASI SKOR PRETEST DAN POSTTEST KELOMPOK  
EKSPERIMEN INSTRUMEN KREATIVITAS BELAJAR MEWARNAI**

Rekapulasi Skala Kreativitas Belajar Mewarnai

No	Nama Santri	Pretest	Kriteria	Postets	Kriteria	Selisih
1	Responden 1	41	Rendah	85	Sangat tinggi	44
2	Responden 2	31	Sangat rendah	87	Sangat tinggi	56
3	Responden 3	31	Sangat rendah	80	Tinggi	49
4	Responden 4	37	Rendah	71	Tinggi	34
5	Responden 5	31	Sangat rendah	87	Sangat tinggi	56
6	Responden 6	32	Sangat rendah	70	tinggi	38
7	Responden 7	28	Sangat rendah	83	Sangat tinggi	55
8	Responden 8	37	Rendah	89	Sangat tinggi	52
9	Responden 9	31	Sangat rendah	84	Sangat tinggi	53
10	Responden 10	32	Sangat rendah	82	Sangat tinggi	50
11	Responden 11	31	Sangat rendah	75	Tinggi	44
12	Responden 12	35	Rendah	81	Sangat Tinggi	46
13	Responden 13	37	Rendah	86	Sangat tinggi	49
14	Responden 14	32	Sangat rendah	83	Sangat tinggi	51
15	Responden 15	35	Rendah	81	Sangat tinggi	46
16	Responden 16	36	Rendah	83	Sangat tinggi	47
17	Responden 17	34	Rendah	80	Tinggi	46
18	Responden 18	39	Rendah	77	Tinggi	38
19	Responden 19	27	Sangat rendah	75	Tinggi	48
20	Responden 20	31	Sangat rendah	79	Tinggi	48
21	Responden 21	30	Sangat rendah	79	Tinggi	49
22	Responden 22	32	Sangat rendah	79	Tinggi	48
23	Responden 23	28	Sangat rendah	80	Tinggi	43
24	Responden 24	27	Sangat rendah	71	Tinggi	47
25	Responden 25	31	Sangat rendah	74	Tinggi	45



26	Responden 26	39	rendah	86	Sangat tinggi	44
27	Responden 27	29	Sangat rendah	73	Tinggi	57
28	Responden 28	28	Sangat rendah	86	Sangat tinggi	53
29	Responden 29	38	Rendah	81	Sangat tinggi	42
30	Responden 30	40	Rendah	80	Tinggi	59
Total		990	Rendah	2427	Tinggi	1437
Rata-rata		33		80,9		47,9

***LAMPIRAN 12***

**REKAPULASI HASIL JUMLAH INDIKATOR**

Kreativitas Belajar Mewarnai																														
R e s p o n	Indikator Perkembangan Kognitif						t o t a l	Indikator Perkembangan Sosial Emosional				t o t a l	Indikator Perkembangan Bahasa				t o t a l	Indikator Perkembangan Fisik					t o t a l	Indikator Pengenalan Huruf				t o t a l		
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10		1	2	3	4		1	2	3	4	1		2	3	4	5		6	7
1	8	4	4	3	3	4	26	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	3	4	3	4	18	3	4	4	3	14		
2	7	4	4	4	4	4	27	3	4	4	3	14	4	3	4	3	14	4	3	4	4	4	19	4	4	4	4	16		
3	7	3	4	3	3	3	23	3	4	4	4	15	4	3	3	4	14	3	3	4	3	3	16	3	4	4	4	15		
4	8	3	3	3	2	3	22	3	3	4	3	13	4	4	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12		
5	7	4	3	4	4	4	26	4	3	4	4	15	4	3	4	4	15	4	3	4	4	4	19	4	4	4	3	15		
6	7	3	3	2	2	3	20	3	3	3	3	12	4	3	3	4	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12		
7	6	3	4	3	3	4	23	4	4	4	3	15	3	4	3	4	14	4	3	3	4	3	17	4	4	4	4	16		
8	8	4	4	4	3	4	27	4	3	4	4	15	4	4	4	3	15	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16		
9	7	3	4	3	4	3	24	3	3	4	4	14	4	3	4	4	15	4	4	3	4	4	19	3	4	4	4	15		
10	7	3	3	4	3	3	23	3	4	4	3	14	4	3	3	4	14	3	3	4	4	4	18	4	4	4	4	16		
11	7	3	4	3	3	3	23	3	4	4	4	15	4	4	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12		
12	7	4	4	4	4	4	27	3	3	4	3	13	4	3	4	3	14	3	3	3	4	4	17	3	4	3	3	13		
13	8	4	3	4	4	3	26	4	4	4	4	16	3	4	4	3	14	4	4	4	4	4	20	4	4	3	3	14		
14	7	4	4	3	4	3	25	4	3	4	3	14	4	3	4	3	14	4	3	4	4	4	19	3	4	3	4	14		
15	7	3	3	4	3	3	23	4	4	4	4	16	4	4	3	3	14	4	3	4	4	3	18	3	4	4	3	14		
16	8	3	4	4	3	4	26	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	3	4	3	3	3	16	3	4	4	3	14		
17	8	3	4	3	4	3	25	4	3	4	3	14	4	3	3	4	14	4	3	4	3	4	18	4	3	4	3	14		
18	8	4	3	4	3	4	26	3	3	3	3	12	3	3	3	4	13	3	3	4	4	3	17	3	4	3	3	13		
19	7	3	3	3	4	3	23	3	4	3	4	14	3	3	3	4	13	3	3	3	3	3	15	3	4	3	3	13		

20	7	4	4	3	3	4	25	4	4	3	4	15	4	3	3	3	13	3	4	4	3	4	18	3	3	3	3	12
21	7	3	3	4	4	4	25	3	4	4	3	14	3	4	3	4	14	4	4	3	4	3	18	3	3	3	3	12
22	7	4	4	4	3	4	26	4	3	3	3	13	3	4	3	3	13	3	3	3	3	4	16	3	4	4	4	15
23	6	3	3	3	3	3	21	4	3	3	4	14	3	3	4	3	13	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	12
24	6	3	4	3	3	3	22	3	4	3	3	13	3	3	3	4	13	3	4	3	3	3	16	3	3	3	3	12
25	6	3	4	3	3	3	22	4	3	3	3	13	3	3	3	4	13	4	3	4	4	3	18	3	3	4	3	13
26	8	4	4	4	4	4	28	4	3	4	4	15	3	3	3	4	13	4	3	3	3	3	16	3	4	4	4	15
27	6	4	4	4	3	4	25	4	3	4	4	15	4	4	3	4	15	3	3	4	4	4	18	3	4	4	4	15
28	6	4	3	4	3	4	24	3	4	3	3	13	3	3	4	3	13	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	15
29	8	3	3	4	4	3	25	3	4	3	3	13	3	4	3	4	14	4	3	4	4	3	18	4	4	4	3	15
30	8	3	3	4	3	3	24	3	3	3	4	13	24	3	3	3	33	4	4	3	4	3	18	4	4	4	4	16
Jumlah							732					424					437						520					420
Max							28					16					33						20					16
Min							20					12					13						14					12
Mean							24,4					14,13					14,567						17,333					14

LAMPIRAN 13

***HASIL INTERVAL***

N	30		INTERVAL		FREKUENSI
max	99		70	80	14
min	70		81	90	15
range	29		91	100	1
k	5.906997				
P	4.909432				

***LAMPIRAN 14***

## SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185  
Telepon (024) 7606405, Faksimili (024) 7606405, Website : [www.fakdakom.walisongo.ac.id](http://www.fakdakom.walisongo.ac.id)

Nomor : 5260/Un.10.4/K/KM.05.01/12/2022

21 Desember 2022

Lamp. : -

Hal : *Permohonan Ijin Riset*

Kepada Yth.  
Kordinator Rumpin Bangjo  
di tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang menerangkan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi, mahasiswa berikut:

Nama : Khoerunnisa Awaliyatul Khanifah  
NIM : 1901016132  
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam  
Lokasi Penelitian : Jl. Letjen Suprpto No. 31 Tj. Mas, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah 50137.  
Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan menggunakan Teknik Playing Therapy dalam meningkatkan kreativitas belajar mewarnai anak jalanan (studi kasus anak jalanan komunitas Rumpin Bangjo)

Bermaksud melakukan riset penggalan data di Rumpin Bangjo Jl. Letjen Suprpto No. 31 Tj. Mas, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah 50137. Sehubungan dengan itu kami mohonkan ijin bagi yang bersangkutan untuk melakukan kegiatan dimaksud.

Demikian atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An. Dekan,  
Kepala Bagian Tata Usaha  
  
M. NTOHA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185  
Telepon (024) 7606405, Faksimili (024) 7606405, Website : [www.fakdakom.walisongo.ac.id](http://www.fakdakom.walisongo.ac.id)

Tembusan Yth. :

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN 15

## SURAT SELESAI PENELITIAN



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 543/AK.1.01/PKBI/XII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elisabet S.A Widyastuti, SKM, MKes  
Jabatan : Direktur Eksekutif Daerah  
PKBI Daerah Jawa Tengah  
Alamat : Jl. Jembawan Raya No. 8-12 Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Khoerunisa Awaliyatul Khanifah  
Alamat : DS. Srengseng 01/03 Kec. Pagerbarang Kab. Tegal  
NIM : 1901016132  
Program Studi : Bimbingan Penyuluhan Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi  
Universitas : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang  
Judul Penelitian : Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Playing Therapy dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Mewarnai Anak Jalanan (Study kasus anak jalanan Komunitas Rumpin Bangjo Kota Lama Semarang)

Yang bersangkutan benar telah melakukan penelitian di Rumah Pintar Bangjo PKBI Jawa Tengah mulai 02 Oktober – 11 Desember 2022.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 27 Desember 2022

PKBI DAERAH JAWA TENGAH  
Direktur Eksekutif Daerah  
Elisabet S.A Widyastuti, SKM, MKes



Anggota International Planned Parenthood Federation, sejak 1967

LAMPIRAN 16

***DOKUMENTASI KEGIATAN***







## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Khoerunnisa Awaliyatul Khanifah  
Tempat/ tanggal lahir : Tegal, 8 Februari 2001  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Dk. Glagah, Ds Srengseng 01/03, Pagerbarang, Tegal  
Fakultas/Jurusan : Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang  
NIM : 1901016132  
No Hp : 08888297566 / 087727933430  
Email : khoerunnisaawaliyatulkhanifah@gmail.com  
Riwayat Pendidikan :

1. SDN SRENGSENG 02 (2007-2013)
2. MTS AL-HIKMAH 1 (2013-2016)
3. MA ALHIKMAH 1 (2016-2019)