

Permainan *Smart Monopoly* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

Ahmad Jawandi, Siti Mardiyati, Tuti Hardjajani

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret
email: ahmad.jawandi@gmail.com

Abstract. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the group guidance services through *smart monopoly* game to the develop elementary students' creativity. This research was using treatment by subject design. The subject of the research were 40 students of 5th elementary school. Data subject derived from primer data who is the students. Using data collection instruments that is verbal creativity tests. Based on the result of hypothesis, it is known that there are development of creativity before and after treatment by group guidance services through media *smart monopoly* game that is t calculated = 17.460 compared with t table = 0,023 or t calculated > t table (0,000 with significance < 0,05). The result of the research that group guidance services through media *smart monopoly* game is effective to develop students' creativity.

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

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat, inilah yang disebut peningkatan yang dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern. Ciri masyarakat modern adalah selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik (*improvement oriented*) dalam berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan diharapkan mampu memenuhi berbagai kebutuhan manusia dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman. Di era globalisasi yang penuh tantangan dan kompetisi, diperlukan peran penting pendidikan dalam membentuk manusia yang unggul dan mampu berpikir kedepan dengan penemuan yang baru. Sebagaimana yang diamanatkan (UU Guru dan Dosen BAB II Pasal 6, tahun 2005) bahwa "tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Salah satu bagian dari tujuan pendidikan yang telah dijelaskan di atas adalah membentuk kualitas manusia yang memiliki kreativitas. Kreativitas mendorong pengembangan diri yang merupakan kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Kreativitas mampu menciptakan suatu gagasan ataupun produk baru dengan melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang serta memberikan berbagai alternatif pilihan jawaban.

"Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya" (Utami Munandar, 1999:47). Hal tersebut dapat dimaknai bahwa kreativitas mampu mengoptimalkan daya cipta individu yang memungkinkan penemuan- penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Individu dengan potensi yang kreatif dapat dikenali secara mudah melalui pengamatan ciri-ciri yang dimiliki. Ciri – ciri pribadi kreatif menurut Utami Munandar (2012:37) antara lain: "imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, melit, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko, serta berani dalam pendirian dan keyakinan". Sifat-sifat ini perlu untuk dikelola dan dikembangkan.



Kreativitas merupakan kunci sukses dan keberhasilan kehidupan. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Rogers (dalam Munandar, 2012:18) mengemukakan, “sumber dari kreativitas adalah kecenderungan mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang, serta kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme”. Sehingga anak yang tidak kreatif, kehidupannya akan statis dan sulit meraih keberhasilannya. Sehubungan dengan misi pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya, pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik. Kreativitas sangat bermakna bagi kehidupan, sehingga pendidikan dan pengembangan kreativitas harus dimulai sejak dini. Sekolah Dasar merupakan pendidikan formal yang mendasar setelah mendapatkan pendidikan dari keluarga dan masa prasekolah yang tepat dalam pengembangan kreativitas sejak dini.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fase penting dari perkembangan anak yang akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia di masa datang. Pada dasarnya, siswa SD memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, serta minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Sementara itu, “kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis” (Man, 2009:22). Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar menjadi penting.

Guru sebagai pendidik diharapkan dapat menciptakan suatu lingkungan proses belajar mengajar yang merangsang kemampuan berpikir kreatif anak. Melalui proses pembelajaran dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak seperti melalui kelompok bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimiliki untuk pengembangan diri. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) bahwa: “Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”.

Kreativitas anak akan berkembang dengan baik melalui interaksi yang tercipta dari dinamika kelompok. Dalam hal ini Utami Munandar (2012:12) menjelaskan bahwa “kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya”. Sehingga bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam mengembangkan potensi kreatif siswa. Bimbingan kelompok memberikan kesempatan pada guru untuk berkontak langsung dengan banyak siswa, sehingga menghemat waktu dan tenaga serta memperluas ruang gerak. Meskipun dilakukan dalam kelompok, namun sasaran dalam bimbingan kelompok pada hakikatnya adalah pelayanan terhadap masing-masing individu melalui keterlibatan dalam kegiatan kelompok.

Tatiek Romlah (2001:4) menjelaskan bahwa, “Di sekolah dasar, kegiatan bimbingan kelompok merupakan bagian dari pendidikan pembentukan sikap dan diajarkan dalam unit pelajaran dikelas”. Belum adanya guru bimbingan dan konseling di sekolah dasar, menuntut seorang guru kelas berperan sekaligus sebagai guru pembimbing. Peran Guru disekolah dasar diharapkan dapat menguasai dasar-dasar bimbingan kelompok seperti: keterampilan menumbuhkan, mengolah dan mengarahkan dinamika kelompok. Salah satu teknik dalam menumbuhkan dinamika kelompok yaitu melalui permainan (*game*). Prayitno (2004:27) mengemukakan bahwa “teknik dalam kegiatan bimbingan kelompok berupa teknik umum dengan pengembangan dinamika kelompok dan teknik permainan kelompok”. Kegiatan permainan kelompok mendorong terciptanya interaksi dan komunikasi efektif antar individu dalam suasana kelompok. Kegiatan bermain pada anak memiliki nilai positif terhadap perkembangan kreativitasnya.

Kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan kelompok bermain sambil belajar. “Melalui eksperimentasi (percobaan) dalam bermain, anak-anak menemukan dan merancang sesuatu yang baru, berbeda, serta menimbulkan kepuasan” (Andang Ismail, 2006:177). Saat bermain, anak bisa mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan. Permainan selalu berlangsung dalam suasana bebas, sukarela, dan bergembira. Andang Ismail, (2006:120) mengemukakan bahwa “tujuan dari permainan edukatif adalah untuk

mengembangkan komunikasi, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek emosi dan kepribadian, mengembangkan aspek sosial, serta mengembangkan kreativitas”.

Salah satu jenis permainan edukatif yang pada umumnya digemari adalah permainan monopoli (Tim liputan 6, 2011). “Monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain” (Dodo Suwanda, 2008:1). Tujuan permainan ini untuk memiliki semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Sistem permainan monopoli dilaksanakan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini menggunakan permainan monopoli model baru yang disebut “*smart monopoly*”. Permainan *smart monopoly* pada prinsipnya sama dengan permainan monopoli biasa, yakni mengumpulkan poin untuk menguasai petak bidang kreativitas melalui sistem pembelian. Jika dalam monopoli biasa bertujuan untuk menguasai kekayaan maka dalam *smart monopoly* bertujuan untuk menguasai bidang - bidang ketrampilan yang diinginkan, dalam hal ini adalah kreativitas siswa. Permainan *smart monopoly* mempunyai keunggulan yang mampu mengeksplorasi kemampuan peserta didik dalam berlatih berpikir divergen. Permainan *smart monopoly* memberikan dorongan pada peserta didik agar berani berbicara, mengemukakan pendapat, berimajinasi, dan berpikir secara bebas tanpa takut salah. Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Yulia Dwi (2010: 2) menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan kreativitas dalam pendidikan formal, kenyataannya masih mengalami berbagai kendala. Utami munandar (2012:7) mengungkapkan, “kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas sebagai sifat yang diwariskan”. Hal ini dimaksudkan bahwa kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki, sehingga tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan dan latihan untuk mempengaruhinya. Dengan anggapan yang kurang tepat ini, kreativitas menjadi terhambat karena kurangnya rangsangan dari dalam diri individu dan lingkungan. Padahal kondisi lingkungan diharapkan dapat merangsang kreativitas, seperti dijelaskan Hurlock (1999:19) yang menyatakan, “lingkungan rumah dan sekolah harus dapat merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan sebagai sarana yang akan mendorong kreativitas”. Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan pendidik dalam lingkungan anak tentang pentingnya kreativitas.

Kendala berikutnya adalah pendidikan di sekolah yang lebih mengutamakan kecerdasan intelektual dengan penilaian yang konvergen. Seperti tes UAN (Ujian Akhir Nasional) dan tes prestasi belajar kebanyakan hanya meliputi tugas-tugas yang harus dicari satu jawaban yang benar (berpikir konvergen). Padahal Guilford (dalam Dwi Sunar P, 2004:15) menjelaskan, “kreativitas merupakan suatu proses berpikir divergen”. Pengertian tersebut dapat dimaknai bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan untuk menyelesaikan masalah. Proses berpikir konvergen dan berpikir divergen, keduanya harus dikembangkan secara seimbang supaya anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui adanya kreativitas siswa yang rendah. Siswa kurang berani mengemukakan pendapat, terbukti saat proses belajar mengajar di kelas jarang sekali yang memberikan umpan balik berupa tanggapan maupun pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti. Guru yang masih menggunakan metode ceramah tanpa adanya proses diskusi dengan peserta didik menciptakan komunikasi satu arah, sehingga membuat suasana belajar mengajar menjadi kaku dan kurang diminati siswa. Sedangkan komunikasi dua arah sangat penting dalam proses belajar mengajar, untuk mengeksplorasi gagasan-gagasan siswa. Hal tersebut sangat tidak sesuai dengan ciri-ciri orang kreatif yang percaya diri, bebas, penuh energi, berani, dan mempunyai minat luas. Kurangnya pengetahuan tentang arti penting pengembangan kreativitas siswa oleh para

pendidik menjadi penyebab kurang diperhatikannya peningkatan kreativitas disekolah dasar. Pendidik juga mengutarakan kurangnya sarana atau media untuk mengembangkan ketrampilan, serta kurangnya waktu sebab guru harus mengejar sasaran kurikulum yang ditentukan. Sehingga diperlukan adanya suatu media yang sederhana, ekonomis, praktis, dengan durasi waktu yang singkat dan efektif untuk mengembangkan ketrampilan ketrampilan atau potensi – potensi peserta didik.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri di Kota Surakarta. Subyek penelitian ini adalah keseluruhan populasi yaitu siswa kelas V yang berjumlah 40 orang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan rancangan *treatment by subject design*. Data yang ingin diungkap dalam penelitian ini merupakan pengembangan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diadakan *treatment*. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa nilai awal (*pretest*) dan nilai tes akhir (*posttest*) yang diperoleh untuk dicari perbedaannya. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah tes kreativitas dari Utami Munandar. Tes kreativitas verbal terdiri dari enam subtes yaitu permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga angka, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan dan apa akibatnya. Dengan jumlah keseluruhan 24 soal dan total waktu 60 menit.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik *Paired - Samples t test*, yang merupakan analisis untuk menguji perbedaan 2 sampel berpasangan. Melalui uji t test akan diketahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan apakah *treatment* yang diberikan berupa bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dilihat dari hasil analisis data menggunakan *Paired - Samples t test* yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 17.460 dan nilai t tabel sebesar 0,023 serta signifikansi 0,000. Pengujian hipotesis menggunakan *Paired – Samples t-test* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7.460 > 0,023$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_o) ditolak, sehingga ada perbedaan tingkat kreativitas antara sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly*.

Peningkatan kreativitas juga dapat dilihat dari proses pelaksanaan *treatment* melalui evaluasi berupa (1) hasil diskusi yang menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan *treatment* yang diberikan, karena dalam *treatment* ini memakai metode dan media permainan yang menyenangkan sehingga siswa memberikan respon yang positif; setelah pemberian *treatment* siswa mengungkapkan bahwa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat; siswa dapat berlatih berpikir dan berimajinasi secara bebas dengan berbagai gagasan yang unik dalam menyelesaikan tugas- tugas yang terdapat pada permainan *smart monopoly*; hasil observasi dari para tutor yang membuktikan bahwa kreativitas siswa meningkat secara bertahap akibat pemberian *treatment*.

Peningkatan tersebut disebabkan oleh perlakuan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly*. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal sebagai berikut : 1) penggunaan media yang menyenangkan mampu menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan, 2) kartu *creativity room*, dinding kreatif dan sertifikat dalam permainan monopoli berisi tugas- tugas dengan berbagai kemungkinan jawaban yang dapat merangsang kreativitas siswa, 3)siswa mengembangkan kreativitas melalui proses berpikir kreatif yaitu dengan memikirkan strategi untuk menang, 4) siswa mengembangkan kreativitas melalui produk, yaitu berupa hasil pemecahan masalah yang dihadapi dengan cara yang bebas dan orisinal.

Selanjutnya, peningkatan kreativitas yang dipengaruhi oleh pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly* sesuai dengan tujuan permainan itu sendiri. Sebagaimana dikemukakan oleh Andang Ismail (2006:120) bahwa tujuan dari permainan edukatif adalah untuk mengembangkan komunikasi, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek emosi dan kepribadian, mengembangkan aspek sosial, serta mengembangkan kreativitas. Kegiatan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly* memberikan dorongan motivasi kepada setiap individu untuk aktif mengungkapkan berbagai gagasan yang unik. Kegiatan ini juga berperan dalam menciptakan lingkungan yang merangsang dengan dinamika kelompok yang mendorong siswa secara bebas berimajinasi dan mengeksplorasi diri dalam menciptakan produk baru. Hal ini sesuai dengan pendapat Rogers (dalam Munandar, 2012 : 37) yang mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu berupa dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly* dapat meningkatkan kreativitas siswa SD Negeri di Kota Surakarta dengan peningkatan yang signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tentang peningkatan kreativitas melalui permainan *smart monopoly*, diperoleh hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan tingkat kreativitas yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian treatment berupa permainan *smart monopoly*. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *Paired - Samples t test* yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17.460 > 0,023$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga ada perbedaan tingkat kreativitas dari hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan bahwa pemberian bimbingan kelompok dengan media *smart monopoly* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi “bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly* efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa” dapat terbukti atau diterima.

Implikasi dalam penelitian ini merupakan keterlibatan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly* dalam meningkatkan kreativitas siswa. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Hal ini memberikan bukti nyata bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui kegiatan bimbingan kelompok dengan media permainan *smart monopoly*. Penelitian ini juga memberikan terobosan baru bagi dunia pendidikan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang efektif, efisien, ekonomis dan menyenangkan sebagai sarana pendukung dalam mengembangkan berbagai kemampuan siswa.

Oleh karena itu, diperlukan adanya perencanaan secara sistematis untuk melaksanakan permainan *smart monopoly* dalam proses pembelajaran, sehingga melalui permainan *smart monopoly* dapat dijadikan sebagai media untuk merangsang siswa dalam berpikir divergen. Tugas-tugas yang terdapat dalam permainan *smart monopoly* memberikan dorongan pada peserta didik agar berani berbicara, mengemukakan pendapat, berimajinasi, dan berpikir secara bebas tanpa takut salah. Selanjutnya siswa akan mampu meningkatkan kreativitas melalui aspek-aspek yang dikembangkan dalam permainan *smart monopoly* yaitu kelancaran, keluwesan, kerincian dan keaslian.

DAFTAR PUSTAKA

- Brotowidjoyo, M. (1991). *Metodologi Penelitian dan Penulisan Karangan Ilmiah*. Yogyakarta: Liberty
Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media
-

- Prasetyono, D.S. (2010). *Super Lengkap Tes IQ-CQ*. Jogjakarta: DIVA Press
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- Monks F.J, Knoers, & Rahayu, S. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Rosdakarya.
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Prayitno & Amti. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta
- Romlah, T. (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Bioedu* ,1 (1).
- Suwanda, D. (2008). *Model Pembelajaran Monopoli Pakem*. Diambil dari <http://dossuwanda.wordpress.com/2008/03/10/model-pembelajaran-monopoly-pakem/>
- Yulia Dwi P. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Permainan Monopoli. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*, 3(2).