

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdiri Dan Letak Geografis Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan**

Secara Historis, Pembangunan bidang Kesejahteraan Sosial sebagai bagian integral dari pembangunan nasional, agar tidak ada seorangpun warga Negara yang tertinggal dan tidak terjangkau dalam proses pelayanan di bidang Kesejahteraan Sosial di Provinsi Sumatera Selatan, khususnya permasalahan anak yang membutuhkan perlindungan Khusus (AMPK). Permasalahan anak terutama anak yang membutuhkan perlindungan khususpun ditangani melalui program Pelayanan, Rehabilitasi dan Perlindungan Sosial bagi anak terlantar melalui UPTD Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus.<sup>1</sup>

Sejalan dengan program pemerintah dalam upaya pengentasan kemiskinan dan peningkatan sumber daya manusia, maka permasalahan anak terlantar merupakan bagian yang perlu mendapat perhatian. Kegiatan ini diharapkan dapat mensejahterakan Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) khususnya anak yang membutuhkan Perlindungan Khusus.

---

<sup>1</sup> Tim Penyusun, *Arsip Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan*, (Indralaya-Palembang: 2018) [Tidak Diterbitkan]

Permasalahan Anak sudah diatur dalam undang-undang perlindungan anak. Berbagai permasalahan anak seperti anak terlantar sudah ada wadah yang memfasilitasinya. Panti merupakan sarana atau wadah untuk memberikan pelayanan, pembinaan dan pemeliharaan serta penyantunan bimbingan mental sosial dan pelatihan keterampilan terhadap anak yang membutuhkan perlindungan khusus agar mereka mampu dan menjadi insan yang produktif, mandiri secara sosiologis dapat berperan serta ditengah-tengah masyarakat.

Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan (Panti Sosial Bina Remaja) yang semula berdiri pada tahun 1979 dan mulai operasional (dalam kepmensos RI No. 41 Tahun 1979 belum terdapat PPA Indralaya dengan UU No. 04 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak (lembaran Negara RI No. 32, Tambahan Lembaran Negara No. 3143). Selanjutnya, seiring dengan semakin bertambahnya anak-anak di panti sosial pada Tahun 1980 dengan keputusan Kakanwil Depsos Prov. Sumsel No. B.II-2-116/19/SK/1980, tanggal 23 juni 1980 mengubah nama menjadi “Panti Penyantunan anak Indralaya Palembang”.

Pada Tahun 1989 Kepmensos No.6 Tahun 1989 mengubah nama lagi menjadi Panti Asuhan Anak Indralaya Type C (Keputusan Menteri tersebut belum sempat diberlakukan). Pada Tahun 1995 dengan Surat Kepmensos No. 22 Tahun 1995 bernama “Panti Sosial Bina Remaja Indralaya” Panti Type B. UU No. 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial. Pada Tahun 2001 dengan Peraturan Daerah (Perda) Provinsi Sumatera Selatan No. 12 Tahun 2001 tanggal 31 Mei 2001 menjadi Panti

Sosial Bina Remaja Indralaya sebagai Unit Pelaksana Teknis Dinas Kesejahteraan Sosial Provinsi Sumatera Selatan dengan UU No. 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan atas UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Akhirnya adanya UU No. 23 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 No. 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia No. 5587) nama panti bernama “Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus” dengan Peraturan Gubernur No. 18 Tahun 2018 Tanggal 22 Januari 2018 tentang Pembentukan, uraian tugas dan fungsi unit pelaksana teknis (UPTD) dilingkungan Dinas Sosial Provinsi Sumatera Selatan.

Lembaga Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan yang sekarang dipimpin oleh Kepala UPTD Andi Faisal Zaitami, S.Sos., M.Si. dengan menampung anak berjumlah 30 orang untuk saat ini yang terbagi menjadi 12 perempuan dan 18 laki-laki, karena sekarang masa Pandemi Covid-19 jadi kapasitas menampung anak berkurang yang dulunya kapasitas tampung anak maksimal 110 orang dan kapasitas isi 100 orang. Panti sosial ini terletak di depan Universitas Sriwijaya Indralaya Sumatera Selatan yang lokasinya di Jalan Lintas Timur KM. 33 Indralaya –Palembang, Kecamatan Indralaya Utara, Kelurahan Timbangan, Kota Ogan Ilir. Dan luas tanah 48.200 M<sup>2</sup> beserta bukti kepemilikan tanah dengan status Sertifikat Hak Milik.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Andi Faisal Zaitami, Sos., M.Si, *Kepala UPTD Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan*, Wawancara, tanggal 12 Agustus 2021

## **2. Visi, Misi, Dan Tujuan Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan**

Dalam mengembangkan program Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus memiliki visi dan misi yang harus dijalankan. Visi dan misi tersebut yaitu sebagai berikut.<sup>3</sup>

### a) Visi

Visi di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus yaitu :

“Terwujudnya kemandirian dan keberfungsian Sosial anak terlantar dalam masyarakat”.

### b) Misi

Misi di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus sebagai berikut :

- (1) Memperluas jangkauan dan peningkatan mutu pelayanan sosial anak terlantar melalui sistem panti.
- (2) Meningkatkan profesionalisme sumber daya manusia pelaku pelayanan kesejahteraan sosial bagi anak terlantar.
- (3) Meningkatkan kerjasama dan partisipasi masyarakat dalam memberikan pelayanan sosial bagi anak terlantar melalui sistem panti.

### c) Tujuan

Pelaksanaan Kegiatan penanganan masalah sosial bertujuan untuk sebagai berikut :

---

<sup>3</sup> *Ibid*

- (1) Meningkatkan Iman dan Taqwa
- (2) Memberikan pembinaan dan latihan keterampilan bagi anak terlantar.
- (3) Mengembangkan pemulihan kembali rasa kepercayaan diri, tanggung jawab sosial, kemauan dan kemampuan para anak terlantar agar dapat melaksanakan fungsi sosialnya secara wajar dalam kehidupan dan penghidupan di masyarakat.
- (4) Meningkatkan Sumber Daya Manusia agar siap siaga dalam menghadapi tantangan globalisasi sehingga membentuk kepribadian mandiri di masyarakat.<sup>4</sup>

### **3. Sarana Dan Prasarana Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan**

Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus memiliki Luas Tanah 48.200 M<sup>2</sup> dengan status Kepemilikan di bawah naungan Panti Sosial dengan luas bangunan 4,8 HA yang terdiri atas.<sup>5</sup>

**Tabel 4.1**

#### **Sarana Panti Sosial Indralaya**

<b>No</b>	<b>Jenis Ruangan</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Gedung Kantor	1 unit
2.	Ruang Konsultasi	1 unit
3.	Ruang kesehatan	1 unit
4.	Masjid/Mushollah	1 unit

---

<sup>4</sup> Data Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan, 11 Agustus 2021

<sup>5</sup> *Ibid*

5.	Ruang Pendidikan	5 unit
6.	Ruang Keterampilan	6 unit
7.	Asrama	12 unit
8.	Aula	1 unit
9.	Ruang Perpustakaan	1 unit
10.	Rumah Dinas	7 unit
11.	Ruang makan	1 unit
12.	Kamar mandi/WC	2 unit
13.	Ruang dapur	2 unit
14.	Kamar tidur	7 unit
15.	Ruang tamu	1 unit
16.	Ruang rapat	1 unit
17.	Pos jaga	1 unit
18.	Garasi	1 unit
19.	Lokal Penunjang	1 unit

*Sumber: Dokumentasi Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Inndralaya Sumatera Selatan*

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dijelaskan bahwa sarana mempunyai beberapa yang mendukung pelaksanaan di Panti Sosial Rehabilitasi Aak Membutuhkan Perlindungan Khusus yaitu ada gedung kantor 1 unit, ruang konsultasi 1 unit, ruang kesehatan 1 unit, masjid/musholah 1 unit, ruang pendidikan 5 unit, ruang keterampilan 6 unit, asrama 12 unit, aula 1 unit, ruang perpustakaan 1 unit, rumah dinas 7 unit,

ruang makan 1 unit, kamar mandi/WC 2 unit, ruang dapur 2 unit, kamar tidur 7 unit, ruang tamu 1 unit, ruang rapat 1 unit, pos jaga 1 unit, garasi 1 unit, lokasi penunjang 1 unit.

Adapun prasarana untuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.2**

**Prasarana Panti Sosial Indralaya**

<b>No</b>	<b>Nama Barang</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Meja makan	1 unit
2.	Lemari makan	3 unit
3.	TV warna	1 unit
4.	Kursi tamu	2 unit
5.	Lemari hias	1 unit
6.	Lemari buku	4 unit
7.	Lemari kantor	6 unit
8.	Mesin ketik	3 unit
9.	Jam dinding	1 unit
10.	Papan tulis	5 unit
11.	Lapangan Olahraga (Volly, Tenis Meja, Basket, Sepak Bola mini)	4 unit
12.	Peralatan Kesenian	2 unit

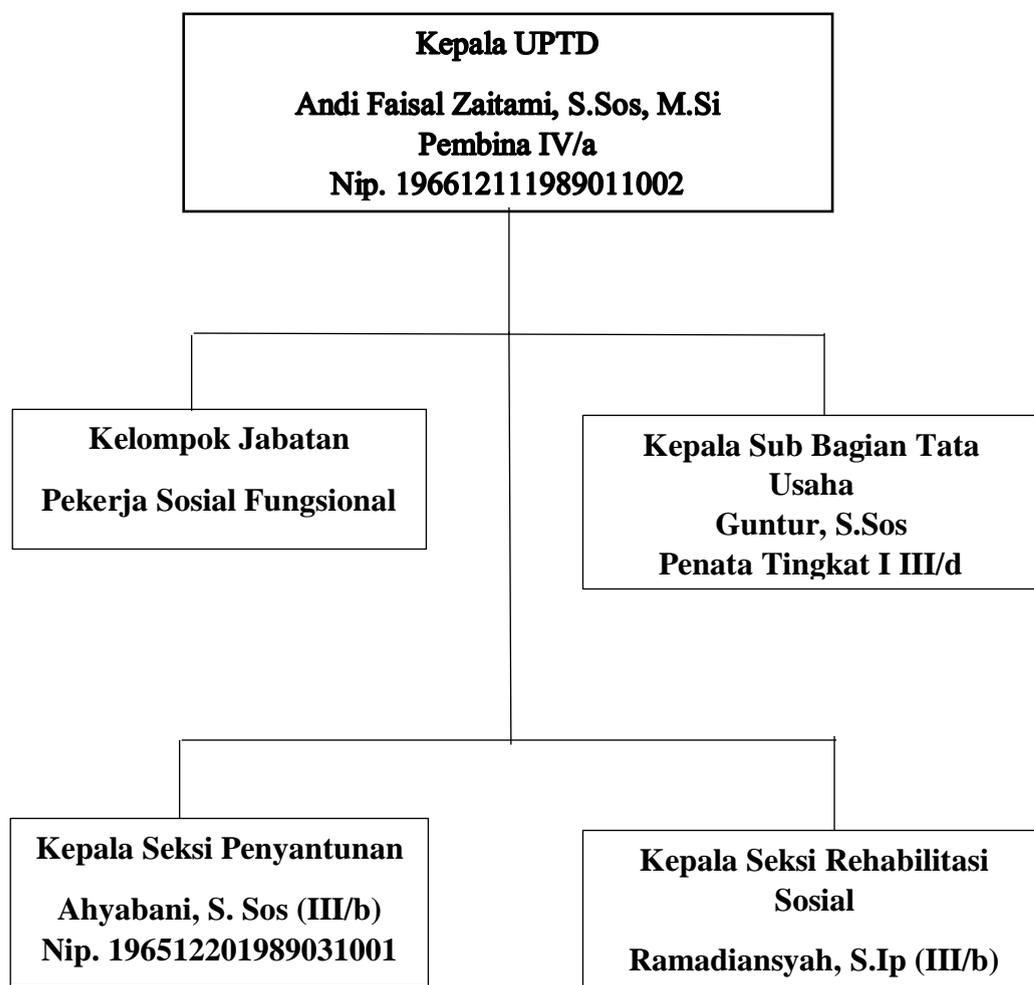
*Sumber: Dokumentasi Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Inndralaya Sumatera Selatan*

Dari data-data di atas dapat diketahui bahwa prasarana berjumlah 33 unit diantara yaitu meja makan 1 unit, lemari makan 1 unit, TV warna 1 unit, kursi tamu 2 unit, lemari hias 1 unit, lemari buku 4 unit, lemari kantor 6 unit, mesin ketik 3 unit, jam dinding 1 buah, papan tulis 5 buah, lapangan olahraga (Volly, Tenis Meja, Basket, Sepak Bola Mini) 4 unit, peralatan kesenian 2 unit yang dimiliki Panti Sosial Indralaya cukup memadai dan memenuhi syarat untuk melaksanakan bimbingan dan pembinaan pada anak yang ada di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan.

#### 4. Struktur Kepengurusan Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan

Di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus yang mempunyai struktur organisasi sebagai berikut :

##### Struktur Organisasi Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus



*Dokumentasi Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan, 12 Agustus 2021*

**Bagan 4.1 Struktur Organisasi Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan**

**5. Biodata Pegawai Negeri Sipil Panti Sosial Rehabilitasi Anak  
Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan<sup>6</sup>**

Pegawai Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus berjumlah 21 orang, adapun distribusi pegawai sebagai berikut :

**Tabel 4.3. Biodata Pegawai Panti Sosial Rehabilitasi Anak  
Membutuhkan Perlindungan Khusus**

No	Nama	NIP	Nama Jabatan
1.	Andi Faizal Zaitami, S.Sos, M.Si	196612111989011002	Kepala UPTD PSRAMPK Indralaya
2.	Guntur, S.Sos	196307051986031007	Kepala Sub. Bagian Tata Usaha
3.	Dedy Junaedi, SST	196504021987121003	Staff Sub. Bagian Tata Usaha
4.	Ahyabani, S.Sos	196512201998031007	Kepala Seksi Penyantunan
5.	Mar'atun Ni'mah	-	Staff Sub. Bagian Seksi Penyantunan
6.	Syahril	196907151988111001	Staff Sub. Bagian Tata Usaha
7.	Yuliwiriah, S.Sos	197907212008012003	Bendahara Sub.Bagian Tata Usaha
8.	Anita Anggaraini	198312312010012037	Staff Sub. Bagian Tata Usaha (Dapur)
9.	Mardiansyah, S.Sos	-	Pelaksana Kepala Seksi Keterampilan

---

<sup>6</sup> *Ibid*

10.	Ramadiansyah, S.Ip	197609162014071001	Staff Seksi Keterampilan
11.	Melly Rozalya, A.Md.Kom	198005022009012006	Pelaksana Seksi Penyantunan
12.	Sri Sundari	198209222008012003	Staff Seksi Keterampilan
13.	Darwin, S.Pd.I	-	Petugas Kebersihan
14.	Hadi Eriyanza	-	Petugas Keamanan
15.	Gusti Trisnawati	-	Petugas Kebersihan
16.	Rika Puspitasari, S.Pd	-	Petugas Kebersihan
17.	Habsoh Maryani, S.Sos.I	-	Petugas Administrasi
18.	Setyarani Eka Putri, A.Md	-	Petugas Administrasi
19.	Satria Riski, SE,I	-	Petugas Administrasi
20	Agus Susanto	-	Pembina Asrama 5
21.	Yulinda, S.Pd	-	Pembina Asrama 10

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dijelaskan bahwa tenaga kepegawaian berdasarkan unit kerja yaitu ada Kepala UPTD PSRAMPK Indralaya 1 orang, Kepala Sub. Bagian Tata Usaha 1 orang, Staff Sub. Bagian Tata Usaha 3 orang, Kepala Seksi Penyantunan 1 orang, Staff Sub. Bagian Seksi Penyantunan 1 orang, Pelaksana Seksi Penyantunan 1 orang, Pelaksana Kepala Seksi Keterampilan 1 orang, Staff Seksi Keterampilan 2 orang, Petugas Kebersihan 3 orang, Petugas Keamanan 1 orang, Petugas Administrasi 3 orang, Pembina Asrama 2 orang.

## **6. Kegiatan Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan**

Untuk mencapai visi, misi, dan tujuan di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus perlu melakukan beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut :<sup>7</sup>

- a) Program Pembinaan dan Pemeliharaan Fisik yang terdiri dari :
  - (1) Baris berbaris dan Latihan Bela Negara
  - (2) Senam Kesegaran Jasmani
  - (3) Pemeliharaan Kesenian
  - (4) Olahraga
- b) Program Mental dan Psikologi Keamanan, program ini diberikan supaya anak dapat hidup selaras di tengah masyarakat, dapat hidup mandiri dan dapat sesuai dengan ajaran Islam *Ahlus Sunnah Wal Jama'ah*. Program ini antara lain :
  - (1) Pendidikan Agama
  - (2) Etika
  - (3) Pengajian Al-Qur'an
  - (4) Konseling dan Psikologi
  - (5) Bimbingan Motivasi
  - (6) *Group Therapy*
- c) Program Bimbingan Sosial, program yang dapat membantu anak mengenal dan berhubungan dengan lingkungan sosialnya yang dilandasi budi pekerti

---

<sup>7</sup> *Ibid*

luhur, tanggung jawab kemasyarakatan dan kenegaraan. Program ini terdiri dari :

- (1) Apel Pagi
- (2) Serasehan
- (3) Kesenian
- (4) Kewirausahaan
- (5) Kepemimpinan dan Keorganisasian
- (6) Bimbingan dan Dinamika Kelompok
- (7) Bimbingan Perorangan

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Gambaran Kreativitas Pada Anak Sebelum Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan**

Butir pernyataan pada instrumen berjumlah 25 pernyataan dengan responden 30 orang setelah dilakukan angket dan diberi skor sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

### **Gambaran Kreativitas Pada Anak Sebelum Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan**

<b>Responden</b>	<b>Nama</b>	<b>Jumlah Skor</b>
1	D	68
2	RR	65
3	P	70

4	N	47
5	SP	46
6	APS	44
7	NS	50
8	AS	32
9	M	55
10	M.S	55
11	KP	39
12	AWI	43
13	S	35
14	R	45
15	N	67
16	K	60
17	A	55
18	M. N	45
19	EM	28
20	RY	36
21	F	51
22	M. A	37
23	TL	31
24	M	62
25	AD	58

26	A	30
27	AA	38
28	M	27
29	D	40
30	LR	56
Rata-rata		$\sum X = 1415$

Tahap selanjutnya menentukan mean dan standar deviasi nilai kreativitas pada anak setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagai berikut :

**Tabel 4.5**

**Distribusi hasil Gambaran Kreativitas pada Anak Sebelum Bimbingan  
Kelompok Dengan Teknik Permainan**

No	X	F	Fx	X (X - Mx)	X <sup>2</sup>	Fx <sup>2</sup>
1	70	1	70	22.84	521.6656	521.6656
2	68	1	68	20.84	434.3056	434.3056
3	67	1	67	19.84	393.6256	393.6256
4	65	1	65	17.84	318.2656	318.2656
5	62	1	62	14.84	220.2256	220.2256
6	60	1	60	12.84	164.8656	164.8656
7	58	1	58	10.84	117.5056	117.5056
8	56	1	56	8.84	78.1456	78.1456
9	55	3	165	117.84	886.2656	2.658.79

10	51	1	51	3.84	14.7456	14.7456
11	50	1	50	2.84	8.0656	8.0656
12	47	1	47	-0.16	0.0256	0.0256
13	46	1	46	-1.16	1.3456	1.3456
14	45	2	90	-2.16	4.6656	9.3312
15	44	1	44	-3.16	9.9856	9.9856
16	43	1	43	-4.16	17.3056	17.3056
17	40	1	40	-7.16	51.2656	51.2656
18	39	1	39	-8.16	66.5856	66.5856
19	38	1	38	-9.16	83.9056	83.9056
20	37	1	37	-10.16	103.2256	103.2256
21	36	1	36	-11.16	124.5456	124.5456
22	35	1	35	-12.16	147.8656	147.8656
23	32	1	32	-15.16	229.8256	229.8256
24	31	1	31	-16.16	261.1456	261.1456
25	30	1	30	-17.16	294.4656	294.4656
26	28	1	28	-19.16	367.1056	367.1056
27	27	1	27	-20.16	406.4256	406.4256
<b>Total</b>		<b>N= 30</b>	<b><math>\sum fx =</math></b> <b>1415</b>			<b><math>\sum fx^2 =</math></b> <b>1.392.803</b>

1) Mencari nilai rata-rata

$$M_{\chi} = \frac{\sum f\chi}{N}$$

$$M_{\chi} = \frac{1415}{30}$$

$$M_{\chi} = 47.16$$

2) Mencari Standar Deviasi ( $SD_1$ )

$$SD_1 = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N}$$

$$SD_1 = \frac{\sqrt{1.392.803}}{30}$$

$$SD_1 = \sqrt{46.42673}$$

$$SD_1 = 12.6357$$

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas didapatkan nilai mean kreativitas pada anak sebelum bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebesar 47.1666 dibulatkan menjadi 47 dan standar deviasi sebesar 12.6357 dibulatkan menjadi 13.

Mengelompokan nilai kedalam 3 kelompok yaitu tinggi, sedang, rendah (TSR).

$$M + 1.SD = \text{Tinggi}$$

$$\text{Antara } M - 1.SD \text{ sampai } M + 1.SD = \text{Sedang}$$

$$M - 1.SD = \text{Rendah}$$

Dengan rumus diatas maka dapat ditemukan sebagai berikut :

$$\text{Tinggi} = M + 1.SD$$

$$= 47 + 13$$

$$= 60$$

Sedang =  $M - 1.SD$  sampai  $M + 1.SD$

=  $47 - 13$  sampai  $47 + 13$

= 34 sampai 60

Rendah =  $M - 1.SD$

=  $47 - 7$

= 34

Berdasarkan kategori nilai tinggi, sedang, rendah (TSR) yang sudah dijelaskan diatas maka langkah selanjutnya adalah memasukan kedalam rumus persentase. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.6**

**Kategori Gambaran Kreativitas Pada Anak**

No	Nilai	Range	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	>60	6	20%
2	Sedang	34 – 60	19	63%
3	Rendah	< 34	5	17%
Total			30	100%

*Sumber: Hasil Pengolahan data menggunakan SPSS. 25*

Berdasarkan tabel diatas, bahwa gambaran kreativitas pada anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indaralaya Sumatera Selatan menunjukkan bahwanya terdapat sampel sebanyak 30 responden dengan rincian, 5 orang dalam kategori rendah dengan persentase 17%, 19 orang dalam kategori sedang dengan persentase 63% dan 6 orang dalam kategori tinggi dengan persentase 20%. Jadi, dapat

disimpulkan bahwasanya kreativitas pada anak sebelum bimbingan kelompok dengan teknik permainan di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan berada dalam kategori sedang.

## **2. Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan**

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada anak yang berjumlah 30 orang, kegiatan penelitian tersebut dilakukan di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya sebagai berikut :

### **(1) Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama ini merupakan awal dari pertemuan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam pembinaan kreativitas pada anak yang kurang berkembang di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus. Tahap awal bimbingan kelompok atau disebut dengan tahap pembentukan, tahap ini merupakan tahap pengenalan membangun hubungan dan pendekatan dengan anak agar anak dapat ikut berpartisipasi secara efektif dan aktif dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan mengembangkan rasa empati, dan penghargaan terhadap sesama anggota kelompok.

Sebelum dilaksanakan pada kegiatan bimbingan kelompok diawali dengan mengucapkan salam pembuka kepada seluruh anak, pemimpin kelompok memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok ini serta menjelaskan tatacara pelaksanaan dan menyampaikan kesepakatan waktu. Anggota kelompok diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pemimpin kelompok, kemudian dilanjutkan perkenalkan antar anggota kelompok. Jika hubungan bimbingan kelompok sudah terjalin dengan baik maka konselor bisa mengakhiri pertemuan pertama ditahap ini dan akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

## (2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini dilakukan kegiatan *pretest* dengan memberikan kepada seluruh anak di panti sosial Indralaya yaitu berjumlah 30 orang, pada tahap ini bertujuan untuk membina hubungan dengan konseli, memperkenalkan tujuan atau garis besar mengenai pemberian bimbingan kelompok dan mengidentifikasi kondisi awal konseli sebelum pemberian bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk mengembangkan kreativitas. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengembangkan kreativitas melalui pemeranan cerita-cerita yang diberikan setiap kelompok atau individu , karena setiap anak diperankan mengandung aspek-aspek yang ada dalam kreativitas yaitu kelancaran, ketangkasan, fleksibilitas, originalitas, dan elaborasi.

### (3) Pertemuan Ketiga

Peneliti melakukan pertemuan ketiga dengan subjek. Tahap awal pada pertemuan ketiga ini peneliti membangun hubungan konseling yang lebih hangat lagi dalam melibatkan masing-masing anak, konselor menanyakan kembali bagaimana kabar anak, suasana, dan keadaan hati anak. Tugas utama konselor pada tahap ini adalah sebelum melakukan proses bimbingan dengan teknik permainan, masih melanjutkan proses peralihan.

Setelah pengisian instrumen (angket), selanjutnya pada tahap ini konselor (pemimpin kelompok) meminta anak untuk diberikan kesempatan bermain yaitu dengan pembagian pemeranan cerita masing-masing kelompok sehingga konselor dapat lebih mudah melihat pola pikir anak apakah sudah mau menimbang antara sisi positif dan negatif. Lalu, konselor memberikan pertanyaan terbuka terhadap anggota kelompok, pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui masalah sehari-hari yang dilakukan anggota kelompok. Dan konselor masih melakukan proses bimbingan kelompok terhadap anggotanya. Semua anggota kelompok diwajibkan untuk bisa aktif dan mendengarkan semua anggota kelompok di dalam proses bimbingan. Konselor juga menyampaikan rasa simpatinya terhadap anak. Setelah mendengarkan semua anggota kelompok mengungkapkan perasaan-perasaan maka konselor menyimpulkan apa yang dikatakan oleh anak, menyimpulkan tersebut digunakan untuk meninjau kembali apa yang

dikatakan oleh anak untuk kemajuan menuju kearah perubahan. Pada tahap ini anak sudah terlihat mempunyai perkembangan untuk berubah.

**Tabel 4.7. Kegiatan Bimbingan kelompok dengan Teknik Permainan**

<b>Kelompok</b>	<b>Cerita yang diperankan</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>
1	Kucing yang terlupakan dan kereta tak berkuda	Kelancaran atau ketangkasan
2	Si jago merah	Fleksibilitas
3	Mengapa ulat menjadi kupu-kupu	Originalitas
4	Hasan dan kucing hitam	Elaborasi
5	Kehidupan di hutan	Elaboras

Disetiap akhir kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, semua kelompok diadakan evaluasi tentang jalannya bermain peran dan manfaat yang diambil dari kegiatan tersebut. Masing-masing perwakilan kelompok dipersilahkan untuk memberikan pesan dan kesan dari permainan peran yang dilaksanakan. Kemudian disimpulkan menjadi sebuah intisari dan masukan pada kelompok yang tampil. Hasilnya setiap kelompok menjadi aktif dan dinamis karena saling bertukar pikiran satu sama lain.

#### (4) Pertemuan Keempat

Tahap awal pada pertemuan keempat peneliti menanyakan kabar anak, suasana dan keadaan hati anak, bagaimana aktivitas hari-harinya. Pada tahap ini merupakan tahap pertengahan dari teknik permainan, pada tahap

pertengahan ini dalam proses perubahan anak, konselor melakukan proses bimbingan dengan teknik permainan.

Setelah pemberian dengan memberikan bagian peran cerita masing-masing kelompok pada anak, selanjutnya pada tahap ini peneliti memberikan bimbingan dengan teknik permainan secara langsung atau bertatap muka dengan metode games perkenalan menebak “Siapa Aku”, bahan yang digunakan dari permainan ini yaitu kertas A4, Pulpen, dan cangkir. Langkah dalam permainan ini sebagai berikut: minta masing-masing anak untuk menuliskan 3 hal tentang dirinya, sebisa mungkin yang jarang orang lain ketahui, apabila ada yang bisa menjawab kasih hadiah ke yang menjawab tetapi apabila tidak bisa menjawab kasih hadiah ke yang menulis tersebut. Peserta dibagi beberapa kelompok dengan syarat pemilik kertas tidak boleh memberitahu kelompoknya sendiri lalu kertas yang sudah ditulis dimasukkan kedalam cangkir kosong dan dipilih sesuai kertas yang keluar. Manfaat yang diambil dari permainan ini adalah untuk melatih kepekaan, ingatan, keterbukaan anak dengan menebak siapa pemilik tulisan tersebut.

Permainan selanjutnya yaitu “I’ve Got You” yang artinya “aku punya kamu” dalam permainan ini anak diminta untuk duduk membentuk lingkaran, bahan yang digunakan 1 botol kosong. Langkah dalam permainan ini sebagai berikut: Pemimpin minta seorang sukarela untuk duduk ditengah lingkaran dan memutar botol yang pertama kali, dan ia memberi tugas pada siapapun yang dituju pada saat botol kosong berhenti. Misalnya, siapa yang

dituju pada botol kosong tersebut ia ditugaskan untuk menyanyikan lagu atau menceritakan sesuatu kejadian yang lucu. Pada pelaksanaan memberikan permainan peneliti juga mengarahkan anak menampilkan do'a untuk mengawali kegiatan, menampilkan diri secara terbuka, menampilkan penghormatan kepada orang lain dan bersedia membantu dengan penuh empati.

#### (5) Pertemuan Kelima

Pada tahap ini peneliti melakukan *post-test* dengan memberikan instrumen (angket) kepada anak panti untuk mengetahui gambaran kreativitas pada anak setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Pelaksanaan *post-test* di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan dapat dikatakan lancar dengan rata-rata anak panti mengisi lembaran hasil penelitian pada pemberian bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan kreativitas pada anak.

#### (6) Pertemuan Keenam

Kegiatan bimbingan kelompok ini dilakukan setelah masing-masing anak selesai mengikuti kegiatan yang ada dipanti. Tahap awal pertemuan keenam konseli menanyakan bagaimana kabar anak dengan suasana dan keadaan hati anak, bagaimana aktivitasnya hari-harinya. Tahap akhir pada pertemuan keenam ini ditandai dengan berdasarkan keterangan dari anak dan konseli yang ada di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus setelah melakukan pembagian angket tentang

kegiatan kreatifitas maka masing-masing anak sudah merasakan adanya perubahan dalam perkembangan kreatifitas anak setelah mengikuti proses bimbingan kelompok dan anak sudah dapat menjalankan perubahan yang lebih baik lagi.

### 3. Gambaran Kreativitas Pada Anak Setelah Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

Butir pernyataan pada instrument berjumlah 25 pernyataan dengan responden 30 orang setelah dilakukan angket dan diberi skor sebagai berikut:

**Tabel 4.8**

#### Gambaran Kreativitas Pada Anak Setelah Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

<b>Responden</b>	<b>Nama</b>	<b>Post-Test (X)</b>
1	D	74
2	RR	75
3	P	67
4	N	61
5	SP	91
6	APS	83
7	NS	82
8	AS	79
9	M	72
10	M. S	84
11	KP	50
12	AWI	87
13	S	93

14	R	69
15	N	82
16	K	78
17	A	74
18	M. N	92
19	EM	65
20	RY	88
21	F	90
22	M. A	93
23	TL	71
24	M	80
25	AD	76
26	A	86
27	AA	95
28	M	68
29	D	70
30	LR	78
		N= 30
	Rata-rata	$\sum X = 78,4$

Tahap selanjutnya menentukan mean dan standar deviasi nilai kreativitas pada anak setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagai berikut :

**Tabel 4.9**

**Distribusi Mean dan Standar Deviasi Kreativitas pada Anak**

No.	x	f	Fx	X (X-Mx)	X <sup>2</sup>	Fx <sup>2</sup>
1	95	1	95	16.6	275.56	275.56
2	93	2	186	14.6	213.16	426.32
3	92	1	92	13.6	184.96	184.96
4	91	1	91	12.6	158.76	158.76
5	90	1	90	11.6	134.56	134.56
6	88	1	88	9.6	92.16	92.16
7	87	1	87	8.6	73.96	73.96
8	86	1	86	7.6	57.76	57.76
9	84	1	84	5.6	31.36	31.36
10	83	1	83	4.6	21.16	21.16
11	82	2	164	3.6	12.96	25.92
12	80	1	80	1.6	2.56	2.56
13	79	1	79	0.6	0.36	0.36
14	78	2	156	-0.4	0.16	0.32
15	76	1	76	-2.4	5.76	5.76
16	75	1	75	-3.4	11.56	11.56

17	74	2	148	-4.4	19.36	38.72
18	72	1	72	-6.4	40.96	40.96
19	71	1	71	-7.4	54.76	54.76
20	70	1	70	-8.4	70.56	70.56
21	69	1	69	-9.4	88.36	88.36
22	68	1	68	-10.4	108.16	108.16
23	67	1	67	-11.4	129.96	129.96
24	65	1	65	-13.4	179.56	179.56
25	61	1	61	-17.4	302.76	302.76
26	50	1	50	-28.4	806.56	806.56
<b>Total</b>		<b>N= 30</b>	<b><math>\sum fx =</math></b> <b>2353</b>			<b><math>\sum fx^2 =</math></b> <b>3.333.4</b>

1) Mencari nilai rata-rata

$$M_{\chi} = \frac{\sum fx}{N}$$

$$M_{\chi} = \frac{2353}{30}$$

$$M_{\chi} = 78,4$$

2) Mencari Standar Deviasi ( $SD_1$ )

$$SD_1 = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N}$$

$$SD_1 = \frac{\sqrt{3.333,4}}{30}$$

$$SD_1 = \sqrt{111,11}$$

$$SD_1 = 10,54087$$

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas didapatkan nilai mean kreativitas pada anak setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebesar 78.433 dibulatkan menjadi 78 dan standar deviasi sebesar 10.54087 dibulatkan menjadi 11. Mean 78 dari kreativitas pada anak setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan lebih tinggi di bandingkan kreativitas pada anak sebelum bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Mengelompokan nilai kedalam 3 kelompok yaitu tinggi, sedang, rendah (TSR).

$$M + 1.SD = \text{Tinggi}$$

$$\text{Antara } M - 1.SD \text{ sampai } M + 1.SD = \text{Sedang}$$

$$M - 1.SD = \text{Rendah}$$

Dengan rumus diatas maka dapat ditentukan sebagai berikut :

$$\text{Tinggi} = M + 1.SD$$

$$= 78 + 11$$

$$= 89$$

$$\text{Sedang} = M - 1.SD \text{ sampai } M + 1.SD$$

$$= 78 - 11 \text{ sampai } 78 + 11$$

$$= 67 \text{ sampai } 89$$

$$\text{Rendah} = M - 1.SD$$

$$= 78 - 11$$

$$= 67$$

Berdasarkan kategori nilai tinggi, sedang, rendah (TSR) yang sudah dijelaskan diatas maka langkah selanjutnya adalah memasukan ke dalam rumus persentase, untuk lebih jelasnya dilihat tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.10**

**Kategori Gambaran Kreativitas pada Anak**

No	Nilai	Range	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	> 89	6	20%
2	Sedang	67 - 88	21	70%
3	Rendah	< 67	3	10%
Total			30	100%

*Sumber: Hasil Pengelolahan data menggunakan SPSS. 25*

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwasanya responden dengan nilai tinggi sebanyak 6 responden atau sebesar 20% dan nilai sedang sebanyak 21 responden atau 70%, serta nilai rendah sebanyak 3 responden atau 10%.

**4. Hasil Uji Keefektifan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan**

**a. Uji Normalitas**

**Tabel 4.11**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	,099	30	,200 <sup>*</sup>	,962	30	,353
PostTest	,064	30	,200 <sup>*</sup>	,969	30	,510

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Pengolahan data menggunakan SPSS.25

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa *pretest* memiliki signifikansi  $0,200 > 0,05$ , maka *pretest* berdistribusi normal, sedangkan *posttest* memiliki signifikansi  $0,200 > 0,05$  dan berdistribusi normal.

**b. Uji T Paired Sampel**

**Tabel 4.12**

**Hasil Uji T Paired Sampel**

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-31,26667	17,08585	3,11944	-37,64663	24,88670	10,023	29	,000

Sumber: Hasil Pengolahan data menggunakan SPSS.25

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji t paired sample karna memiliki nilai paired sample t test sebesar 10.023 dengan signifikan 0.00. Dengan menggunakan  $t_{tabel}$  sebesar 2.10092 maka  $t_{hitung}$  di bandingkan dengan  $t_{tabel}$  diperoleh  $10.023 \geq 2.10092$  dan  $sig.(2.tailed) = 0.00$  dimana ( $0.00 < 0.05$ ). Jika dilihat dari rata-rata, ada perbedaan perkembangan kreativitas pada anak sebelum dan setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan lebih tinggi di bandingkan kreativitas pada anak sebelum bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Dapat disimpulkan  $H_a$  di terima dan  $H_o$  ditolak sehingga penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif mengembangkan kreativitas pada anak di panti sosial rehabilitasi anak membutuhkan perlindungan khusus Indralaya Sumatera Selatan.

### **C. Pembahasan**

Dalam penelitian ini membahas gambaran kreativitas pada anak sebelum dan setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Untuk memperoleh data yang diinginkan dalam penelitian ini telah dilakukan beberapa langkah pengujian yaitu, pertama uji kategori gambaran kreativitas pada anak sebelum bimbingan kelompok dengan teknik permainan, kedua uji kategori gambaran kreativitas pada anak setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan, ketiga uji normalitas, dan uji T paired sampel, sebagai berikut :

### **1. Gambaran Kreativitas Pada Anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan Sebelum Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan**

Pertama, yaitu kategori gambaran kreativitas pada anak sebelum bimbingan kelompok dengan teknik permainan, menunjukkan bahwasanya terdapat sampel sebanyak 30 responden dengan rincian 5 orang dalam kategori rendah dengan persentase 17%, 9 orang dalam kategori sedang dengan persentase 63% dan 6 orang dalam kategori tinggi dengan persentase 20%. Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya kreativitas pada anak sebelum bimbingan kelompok dengan teknik permainan di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan berada dalam kategori sedang.

Hal ini perlu ditingkatkan dengan menciptakan situasi yang menggemirakan, memberikan penjelasan mengenai cara menggunakan alat peraga tersebut dan meminta anak untuk bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas berbantuan teknik permainan. Dengan usaha tersebut terbukti pada siklus kedua kemampuan kreativitas pada anak mengalami perkembangan menjadi 70% yang menunjukkan pada kategori sedang.

## **2. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan**

Kedua, yaitu uji kategori gambaran kreativitas pada anak setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan menunjukkan bahwasanya responden dengan nilai tinggi sebanyak 6 orang atau sebesar 20% dan nilai sedang sebanyak 21 orang atau 70%, serta nilai rendah sebanyak 3 orang atau 10%. Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya kreativitas pada anak setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan dalam kategori sedang.

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ternyata dapat mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus. Kenyataan ini menunjukkan bahwa permainan seperti cerita yang diperankan, tebak siapa aku, dan i've got you sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan merupakan salah satu cara yang paling mendasar untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan membina hubungan interaksi dengan anak-anak. Pada usia anak-anak kemampuan motorik halus dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat lebih menarik minat anak, ini berarti didalam memberikan permainan digunakan teknik-teknik yang menarik maka pembelajaran yang kita gunakan akan menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Dari uraian diatas dapat dinyatakan bahwa keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat mengembangkan kreativitas pada anak.

### **3. Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya**

Ketiga, yaitu uji keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk mengembangkan kreativitas pada anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan sebagai berikut : Pertama uji normalitas, yaitu diketahui bahwa pre-test memiliki signifikan  $0,200 > 0,05$  dan berdistribusi normal. Kedua, yaitu uji *T paired sampel* menunjukkan bahwasanya hasil uji *T paired sampel* didapatkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 10.023 dengan signifikan 0.00. Dengan menggunakan  $t_{tabel}$  diperoleh sebesar 2.10092 maka  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  diperoleh  $10.023 \geq 2.10092$  dan sig.(2-tailed) = 0.00 dimana ( $0.00 < 0.05$ ). Jika dilihat dari rata-rata, ada perbedaan perkembangan kreativitas pada anak sebelum dan setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Jika dilihat dari rata-rata, *pretest* menunjukkan rata-rata 47,1 lebih kecil dibandingkan *posttest* dengan rata-rata 78,4. Ada perbedaan perkembangan kreativitas pada anak antara sebelum dan setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Jika dilihat dari rata-rata kreativitas pada anak setelah bimbingan kelompok dengan teknik permainan lebih tinggi dibandingkan dengan kreativitas pada anak sebelum bimbingan kelompok dengan teknik permainan, dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas pada anak di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan.

Menurut Semiawan mengemukakan bahwa permainan memiliki berbagi kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar, dan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai melakukannya. Permainan efektif membantu perkembangan masalah anak yang dihadapi melalui permainan yang sesuai dengan masalah anak.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Schaller mengemukakan bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan, dalam hal ini permainan

---

<sup>8</sup>Charolina Sulistiowati, "Pengaruh permainan ice breaking". *Jurnal* (Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang, 2014)

membawa dampak perkembangan yang baik untuk meningkatkan interaksi diantara anak-anak agar kesegaran jasmani dan rohaninya segera kembali.<sup>9</sup>

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin membantu anak panti di Panti Sosial Rehabilitasi Anak Membutuhkan Perlindungan Khusus Indralaya Sumatera Selatan untuk mengembangkan kreativitas pada anak dengan bimbingan kelompok melalui teknik permainan agar anak panti dapat memiliki kepedulian, jiwa bersahabat, kreatif dan memiliki rasa empati terhadap lingkungan sekitar, yang akan berpengaruh pada perkembangan anak panti dapat bersosialisasi dengan baik.

---

<sup>9</sup>*Ibid*