



**PERANAN PERMAINAN PADA KEGIATAN  
EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
DI MII 02 PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

**VIKA INAYATI**  
**NIM: 2023113001**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PEKALONGAN  
2018**

**SURAT PERNYATAAN**

**KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : VIKA INAYATI

NIM : 2023113001

Judul Skripsi : PERANAN PERMAINAN PADA KEGIATAN  
EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI  
MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIYAH 02  
PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN

Saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini ternyata merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 28 Desember 2017

Yang Menyatakan



Vika Inayati

NIM.2023113001

## NOTA PEMBIMBING

**Umum Budi Karyanto, M.Hum**

Gama Permai 3

Jl. Parahyangan No.21 RT 002/RW 008

Tirto Pekalongan Barat

---

Lamp : 3 (Tiga eksemplar)

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. **Vika Inayati**

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan IAIN Pekalongan

C/q. Ketua Jurusan PGMI

di

PEKALONGAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Vika Inayati

NIM : 2023113001

Judul : PERANAN PERMAINAN PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER

PRAMUKA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI

MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIYAH (MII) 02 PRINGLANGU KOTA

PEKALONGAN

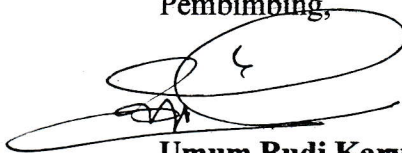
Dengan ini kami mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera di munaqosahkan.

Demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, 28 Desember 2017

Pembimbing,



**Umum Budi Karyanto, M.Hum**

NIP. 19710701 200501 1 002

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN

Jl. Kusuma Bangsa No. 09 Tlp. (0285) 412575 Pekalongan 51114 – Faks. (0285) 423418.  
Website : [www.iainpekalongan.ac.id](http://www.iainpekalongan.ac.id), Email : [info@iainpekalongan.ac.id](mailto:info@iainpekalongan.ac.id)

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan  
mengesahkan skripsi saudara :

Nama : **VIKA INAYATI**

NIM : **2023113001**


Judul : **PERANAN PERMAINAN PADA KEGIATAN  
EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI  
MII 02 PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Senin tanggal 8 Januari 2018 dan dinyatakan  
**LULUS** serta diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji,

Penguji I

Penguji II

  
**Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.**  
NIP. 19730112 200003 1 001

  
**Muchamad Fauyan, M.Pd.**  
NIP. 19841207 201503 1 001

Pekalongan, 22 Januari 2018

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.**  
NIP. 19730112 200003 1 001



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:  
Bapakku Ali Nurdin dan Ibuku Kifayah  
yang tak lelah memberikan doa dan ridlo di setiap langkah.





**MOTO**

*“Ikhlas Bakti Bina Bangsa Berbudi Bawalaksana”*



## ABSTRAK

Inayati, Vika.2017."Peranan Permainan pada Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah 02 Pringlangu Kota Pekalongan ".Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Umum Budi Karyanto, M.Hum .

*Kata kunci: Pendidikan Kepramukaan, Permainan dan Kreativitas.*

Latar belakang penelitian ini berawal dari tiga aspek kemampuan peserta didik yang belum terintegrasi dengan sempurna, yaitu aspek kemampuan afektif (Aspek kemampuan yang berkaitan dengan nilai dan sikap), aspek kemampuan psikomotorik (Aspek kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan gerak fisik yang mempengaruhi sikap mental) dan aspek kemampuan kognitif (Aspek kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan berpikir). Sekolah sebagai lembaga pendidikan lebih dominan mengedepankan aspek kognitif saja, sehingga kreativitas peserta didik kurang mendapat perhatian. Dari problematika tersebut, sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan harus memiliki wadah tersendiri untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Ekstrakurikuler pramuka menjadi salah satu alternatif untuk menjembatani bakat dan minat peserta didik, karena di dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka terdapat permainan-permainan yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan sebuah kajian untuk mendalami peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka di MII 2 Pringlangu kota Pekalongan. (2) mendeskripsikan peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field riset*) dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan sumber pada penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berupa pelaksanaan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan peranannya dalam meningkatkan kreativitas di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan yang diperoleh dari kepala sekolah, pembina pramuka, pelatih pramuka dan peserta didik. Sedangkan sumber data sekunder berupa dokumen dan buku-buku yang relevan dengan penelitian ini. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman.

Berdasarkan hasil penelitian, peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik cukup memberikan peranan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat melalui adanya keseriusan sekolah dalam memilah kegiatan-kegiatan dari silabus serta adanya bantuan sumber daya yakni para pelatih yang ahli dalam bidang kepramukaan,



sehingga terciptanya permainan-permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik yang terakhir adalah perubahan sikap yang mencerminkan perilaku kreatif seperti aktif bertanya, berdiskusi dan memberikan ide-ide baik dalam kegiatan ekstrakurikuler.





## KATA PENGANTAR

### Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw. Suri tauladan terbaik sepanjang masa bagi seluruh umat.

Skripsi berjudul “*Peranan Permainan pada Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah 02 Pringlangu Kota Pekalongan*” disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S<sub>1</sub>) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. selaku Rektor IAIN Pekalongan;
2. Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
3. Umum Budi Karyanto, M.Hum. selaku dosen pembimbing skripsi;
4. Ely Mufidah, M.S.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
5. Hj. Chusna Maulida, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik; dan
6. Para Dosen Pengajar di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan, yang telah membekali berbagai bekal disiplin ilmu.

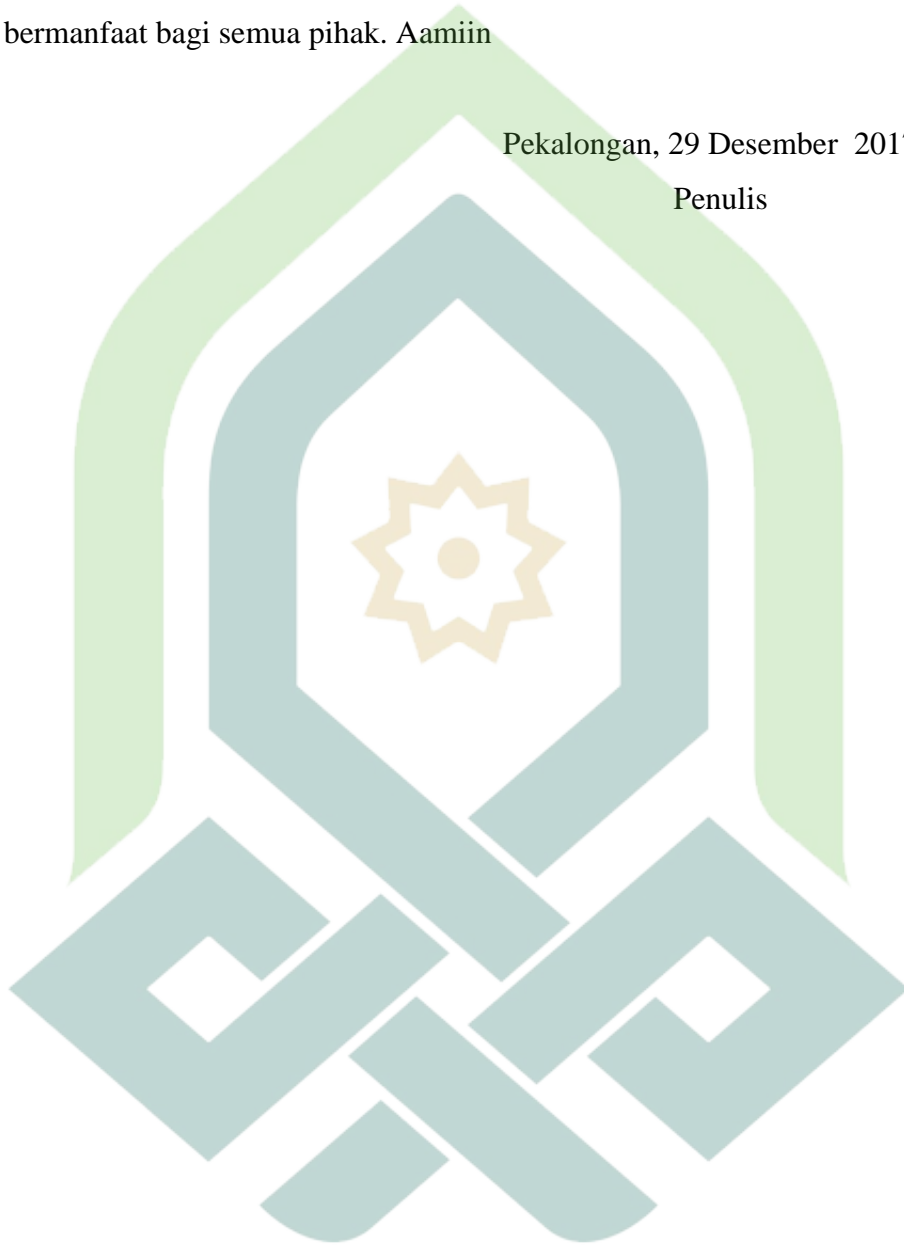
Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kepada kita semua atas kebaikan dan bantuan berbagai pihak yang selama ini membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.



Akhirnya dengan menyadari segala kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Pekalongan, 29 Desember 2017

Penulis





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTO</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Kegunaan Penelitian .....	8
E. Tinjauan Pustaka .....	9
F. Metode Penelitian .....	18
G. Sistematika Pembahasan .....	24
<b>BAB II</b>	<b>PRAMUKA, PERMAINAN DAN KREATIVITAS</b>
A. Pramuka .....	26
1. Sejarah Gerakan Pramuka .....	26
2. Pengertian Pramuka, Kepramukaan dan Gerakan Pramuka .....	28
3. Tujuan, Sifat dan Fungsi Gerakan Pramuka .....	29
4. Prinsip-prinsip Dasar dan Metode Pendidikan Kepramukaan .....	31
5. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang .....	34
6. Pramuka sebagai Ekstrakurikuler Wajib .....	36
B. Permainan .....	37
1. Definisi Permainan .....	37



	2. Ciri-ciri Bermain.....	38
	3. Unsur Permainan .....	39
	4. Manfaat Permainan.....	40
	5. Macam-macam Bermain .....	43
	6. Tahapan Bermain .....	46
	7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak.....	49
	C. Kreativitas .....	50
	1. Definisi Kreativitas.....	50
	2. Kreativitas Anak.....	52
	3. Pilar-pilar dan Karakteristik Kreativitas (Khusus bagi Anak-anak).....	53
	4. Komponen Pokok Kreativitas .....	54
	5. Fase Berkreativitas .....	56
<b>BAB III</b>	<b>PERANAN PERMAINAN PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI MII 02 PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN</b>	
	A. Gambaran Umum MII 02 Pringlangu .....	59
	1. Tinjauan Historis.....	59
	2. Letak Geografis.....	60
	3. Visi dan Misi.....	60
	4. Tujuan .....	61
	5. Struktur Organisasi MII 02 Pringlangu.....	61
	6. Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di MII 02 Pringlangu Pekalongan .....	63
	B. Pelaksanaan Kegiatan Permainan pada Ekstrakurikuler Pramuka di MII 02 Pringlangu.....	65
	C. Peranan Permainan pada Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dalam Meningkatkan Kreativitas.....	75
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS PERANAN PERMAINAN PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DALAM</b>	



	<b>MENINGKATKAN KREATIVITS PESERTA DIDIK DI MII 02 PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN</b>	
	A. Analisis Pelaksanaan Kegiatan Permainan pada Ekstrakurikuler Pramuka di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan .....	80
	B. Analisis Peranan Permainan pada Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dalam Meningkatkan Kreatvitas Peserta Didik di MII 02 Pringlangu Kota Pekalongan .....	87
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Simpulan.....	92
	B. Saran.....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		
<b>RIWAYAT HIDUP</b>		



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan barometer yang digunakan di era modern ini, karena mengingat begitu pentingnya pendidikan, negara kita telah mengaturnya di dalam sebuah undang-undang, yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3 dalam undang-undang tersebut disebutkan bahwa tujuan pendidikan, yaitu untuk 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.<sup>1</sup>

Tujuan pendidikan yang dicita-citakan tersebut belum tercapai secara optimal, karena kemampuan belajar peserta didik yang bermacam-macam belum tersalurkan dengan sempurna. Padahal menurut Nasution yang dikutip dalam buku *Orangtuanya Manusia*, kemampuan belajar peserta didik dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek kemampuan, yaitu aspek kemampuan afektif (Aspek kemampuan yang berkaitan dengan nilai dan sikap), aspek kemampuan psikomotorik (Aspek kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan gerak fisik yang mempengaruhi sikap mental) dan aspek kemampuan kognitif (Aspek kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan

---

<sup>1</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 20.

berpikir).<sup>2</sup> Walaupun demikian, pendidikan dewasa ini dirasa lebih terfokuskan kepada pembinaan kognitif saja. Pengembangan kreativitas malah tertinggal, akibatnya terbentuk *output* yang pandai mengkritik, menganalisis tanpa menggunakan imajinasi dan kreativitas, sehingga peserta didik tidak memiliki kekuatan untuk menghadapi era modern yang kian maju ini. Sebagaimana sejak dahulu telah ditekankan oleh Parnes, kita menerima begitu banyak *cekokan* dalam arti instruksi bagaimana melakukan sesuatu di sekolah, di rumah dan di dalam pekerjaan, sehingga kebanyakan dari kita kehilangan hampir setiap kesempatan untuk kreatif.<sup>3</sup>

Setiap manusia diciptakan memiliki potensi yang berupa kekuatan manusiawi. Kekuatan manusiawi merupakan kekuatan yang paling penting. Sedangkan kemampuan untuk kreatif berproduksi itu merupakan kemampuan yang sebenarnya tersembunyi di belakang perkembangan peradaban manusia secara umum. Setiap pekerjaan baru yang dapat dilakukan oleh setiap orang baik besar ataupun kecil itu disebut dengan kreativitas. Memang, kreativitas tidak memiliki batasan, wilayah dan ujung. Kreativitas merupakan salah satu dasar kehidupan. Seandainya tidak ada kreativitas, niscaya kita tidak akan dapat mandiri dan maju, atau sampai pada dunia luar yang mengelilingi kita.<sup>4</sup>

Pembinaan pengembangan kreativitas peserta didik perlu dilakukan sejak awal, karena untuk kreatif diperlukan pembinaan jangka panjang yang

---

<sup>2</sup> Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia* (Bandung: Kaifa, 2012), hlm. 69.

<sup>3</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hlm. 40.

<sup>4</sup> Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), hlm. 10.

tidak saja mempunyai visi reaktif tetapi juga adaptif.<sup>5</sup> Oleh karena itu pembinaan pengembangan kreativitas harus dilakukan pada tingkat pendidikan dasar, karena pendidikan dasar merupakan fondasi dari semua jenjang sekolah selanjutnya yang memegang peranan penting dalam proses pembentukan kepribadian peserta didik, baik yang bersifat internal (bagaimana mempersepsi dirinya), eksternal (bagaimana mempersepsi lingkungannya) dan suprainternal (bagaimana mempersepsi dan menyikapi Tuhannya sebagai ciptaan-Nya).<sup>6</sup>

Pengembangan potensi peserta didik sebagaimana dimaksud dalam tujuan pendidikan nasional tidak hanya diperoleh di dalam ruang kelas saja yang alokasi waktunya ditentukan oleh kurikulum, namun kegiatan di luar kelas seperti kegiatan ekstrakurikuler mampu menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda seperti nilai moral, sikap, kemampuan dan kreativitas. Melalui partisipasinya dalam kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensinya.

Di dalam Kurikulum 2013, selain kegiatan intakurikuler seperti yang tercantum di dalam struktur kurikulum tersebut, terdapat pula kegiatan ekstrakurikuler SD/MI antara lain pramuka (wajib), usaha kesehatan sekolah, dan palang merah remaja. Kegiatan ekstrakurikuler seperti itu perlu dilakukan

---

<sup>5</sup> M.Nurhalim Shahib, *Pengembangan Kreativitas Anak Guna Membangun Kompetensi* (Bandung: PT. Alumni, 2010), hlm. 51.

<sup>6</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hlm. 14.



dalam rangka mendukung pembentukan kompetensi sikap sosial peserta didik, terutama sikap peduli. Disamping itu sebagai wadah dalam penguatan pembelajaran berbasis pengamatan maupun dalam usaha memperkuat kompetensi keterampilannya dalam ranah konkret.<sup>7</sup>

Dalam kurikulum 2013, kepramukaan ditetapkan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib dari sekolah dasar (SD/MI) hingga sekolah menengah atas (SMA/SMK). Pelaksanaannya dapat bekerjasama dengan organisasi kepramukaan setempat/terdekat.<sup>8</sup> Kepramukaan adalah sistem pendidikan kepanduan yang disesuaikan dengan keadaan, kepentingan, dan perkembangan masyarakat dan bangsa Indonesia. Gerakan pramuka dituntut untuk menciptakan pesonanya sendiri, sehingga dapat menarik kaum muda untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui kegiatan kepramukaan yang kreatif, edukatif, inovatif dan penuh tantangan, yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat Indonesia.<sup>9</sup>

Ekstrakurikuler Pramuka merupakan wadah yang tepat untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, salah satu kegiatan di dalam ekstrakurikuler pramuka yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu kegiatan permainan. Jika dilihat dari fungsi kepramukaan, permainan yang ada di

---

<sup>7</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar...*, hlm. 227.

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Kegiatan Ekstrakurikuler Lampiran III Nomor 81A* (Jakarta, 2013).

<sup>9</sup> Lukman Santoso Az, *Panduan Terlengkap Pramuka* (Jogjakarta: Buku Biru, 2014), hlm. 15.

dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka harus mempunyai tujuan dan aturan permainan, bukan kegiatan yang hanya bersifat hiburan saja.<sup>10</sup>

Permainan berfungsi sebagai sarana untuk memunculkan bakat dan inovasi anak, karena permainan dapat mengembangkan bentuk pemikiran inovatif pada anak. Selain itu permainan adalah sarana penting dalam mengembangkan dasar-dasar kreativitas manusia pada umumnya.<sup>11</sup>

Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) 02 Pringlangu Kota Pekalongan merupakan satu dari beberapa MI di Kota Pekalongan yang mewajibkan peserta didiknya untuk mengikuti ekstrakurikuler pramuka. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan setiap hari Jum'at jam 4 sore serta diikuti oleh peserta didik kelas 3, 4, 5 dan 6. Adapun harapan dari kegiatan ekstrakurikuler ini adalah menjadikan pramuka sebagai salah satu wadah untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilatih oleh empat orang pelatih yang mumpuni dalam bidang kepramukaan, yaitu Khoirul Umam, Alfin Nafi'ah, Moh. Afifudin dan Majda Kamalia yang merupakan pengurus Racana Kusuma Bangsa IAIN Pekalongan. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) 02 Pringlangu Kota Pekalongan diawali dengan apel pembukaan latihan kemudian dilanjutkan dengan materi sesuai dengan silabus dan tak lupa diselingi dengan permainan. Misalnya permainan *bisik-bisik asyik* , yaitu permainan yang mana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok,

---

<sup>10</sup> Jenudin Yusup, dkk, *Panduan Wajib Pramuka Super Lengkap* (Jakarta: Cmedia, 2015), hlm. 6.

<sup>11</sup> Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas...*, hlm. 210.

kemudian setiap kelompok mendapatkan kalimat yang berupa cuplikan materi pramuka yang harus dibisikan kepada anggotanya hingga akhirnya anggota terakhir menuliskan materi yang didapatnya di papan tulis. Permainan ini dapat meningkatkan konsentrasi, ketangkasan dan kreativitas peserta didik serta dapat menarik peserta didik agar semangat dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka.<sup>12</sup>

Kreativitas peserta didik yang sebelumnya kurang terasah berangsur meningkat melalui permainan seperti di atas. Beberapa peserta didik di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan juga sudah memiliki sikap yang menunjukkan perilaku kreatif seperti aktif bertanya.<sup>13</sup>

Kajian pendidikan khususnya di tingkat SD/MI masih banyak yang bertolak pada sistem pendidikan yang lebih memfokuskan pada kegiatan di dalam kelas yang memiliki alokasi waktu yang telah ditentukan oleh kurikulum. Alokasi yang terbatas tersebut menyebabkan guru kelas kurang *mengeksplor* kreativitas peserta didiknya, sehingga peserta didik cenderung pasif. Hal ini menarik penulis untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang peran ekstrakurikuler pramuka yang mana di dalamnya terdapat banyak permainan-permainan yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Peranan Permainan pada Ekstrakurikuler Pramuka dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) 02 Pringlangu Kota Pekalongan.

---

<sup>12</sup> Khoirul Umam, Pelatih Ekstrakurikuler Pramuka di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah 02 Pringlangu, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 14 Mei 2017.

<sup>13</sup> Khoirul Umam, Pelatih Ekstrakurikuler Pramuka di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah 02 Pringlangu, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 14 Mei 2017.

Dalam penelitian ini penulis membatasi fokus penelitian pada golongan penggalang saja. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan materi antara golongan siaga dan penggalang sehingga penelitian menjadi tidak fokus.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai langkah dalam memecahkan masalah yang ada. Adapun rumusan masalah tersebut :

1. Bagaimana kegiatan permainan pada ekstrakurikuler pramuka di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) 02 Pringlangu Kota Pekalongan?
2. Bagaimana peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) 02 Pringlangu Kota Pekalongan?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) 02 Pringlangu Kota Pekalongan.
2. Untuk mendeskripsikan peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) 02 Pringlangu Kota Pekalongan.

#### D. Kegunaan Penelitian

##### 1. Secara Teoritis

- a. Dapat menambah wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kepramukaan.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran bagi praktisi yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dan kepramukaan tentang peranan permainan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.
- c. Sebagai masukan kepada pembina pramuka untuk dijadikan bahan pertimbangan dan perencanaan dalam pembinaan kreativitas peserta didik pada kegiatan kepramukaan.

##### 2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan secara langsung tentang pengembangan kreativitas melalui permainan-permainan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka.
- b. Bagi pembina, dapat mengetahui peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, sehingga program kegiatan ekstrakurikuler dapat di buat lebih kreatif melalui pemanfaatan permainan.
- c. Bagi peneliti lain, sebagai bahan acuan materi penelitian yang sejenis maupun penelitian pembandingan.



## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Analisis Teoritis

Pramuka merupakan singkatan dari *praja muda karana*, yang memiliki arti rakyat muda yang suka berkarya.<sup>14</sup> Pramuka atau *scouting* pertama kali diperkenalkan oleh Lord Baden-Powell melalui perkemahan remaja di *Brownsea Island* di selatan Inggris pada tahun 1907. Sedangkan pendidikan kepramukaan telah ada di Indonesia sejak tahun 1912, pendidikan kepramukaan diperkenalkan oleh pemerintah Hindia Belanda ke Indonesia.<sup>15</sup> Eksistensi pendidikan kepramukaan sudah tidak diragukan lagi, gerakan pramuka mulai berkembang dengan pesat dan telah membawa perubahan yang mendasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan komitmen pemerintah dengan menjadikan pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Kegiatan Ekstrakurikuler lampiran III. Pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka dapat bekerjasama dengan organisasi kepramukaan setempat/terdekat.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Jenudin Yusup, dkk, *Panduan Wajib Pramuka...*, hlm. 5.

<sup>15</sup> Lukman Santoso Az, *Panduan Terlengkap...*, hlm. 9-10.

<sup>16</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Kegiatan Ekstrakurikuler Lampiran III Nomor 81A* (Jakarta, 2013).

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kesimpangsiuran pembaca berkaitan dengan pramuka, maka terlebih dahulu kita pahami pengertian-pengertian dibawah ini :

- a. Gerakan Pramuka adalah organisasi yang dibentuk oleh pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan.
- b. Pramuka adalah warga negara Indonesia yang aktif dalam pendidikan kepramukaan serta mengamalkan Satya Pramuka dan Darma Pramuka.
- c. Kepramukaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan pramuka.
- d. Pendidikan kepramukaan adalah pembinaan atau pembentukan kepribadian kecakapan hidup dan akhlak mulia pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan.<sup>17</sup>

Gerakan pramuka dituntut untuk menciptakan pesonanya sendiri, sehingga kaum muda lebih tertarik untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki, melalui kegiatan yang kreatif, edukatif, inovatif, dan penuh tantangan, yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat Indonesia.<sup>18</sup> Kegiatan dalam ekstrakurikuler pramuka identik dengan permainan yang menarik. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan kepramukaan, yaitu :

- a. Permainan (*game*) yang menarik, menyenangkan, dan menantang serta mengandung pendidikan bagi peserta didik.

---

<sup>17</sup> Presiden Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia, tentang Gerakan Pramuka, Nomor 131* (Jakarta, 2010).

<sup>18</sup> Lukman Santoso Az, *Panduan Terlengkap...*, hlm. 15.

- b. Pengabdian bagi anggota dewasa.
- c. Alat pembinaan dan pengembangan generasi muda bagi masyarakat.<sup>19</sup>

Permainan dalam ekstrakurikuler pramuka harus mempunyai tujuan dan aturan permainan, bukan kegiatan yang hanya bersifat hiburan saja.<sup>20</sup> Permainan di dalam ekstrakurikuler pramuka mengacu pada metode kepramukaan yang dijadikan pedoman dalam melaksanakan setiap kegiatan di dalam pramuka, yaitu kegiatan kepramukaan merupakan kegiatan yang menantang dan menarik serta mengandung pendidikan, yang sesuai dengan perkembangan rohani dan jasmani anggota muda.<sup>21</sup>

Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreativitas.<sup>22</sup> Permainan yang dilakukan setiap anak berbeda, disesuaikan dengan tahapan usianya masing-masing. Pada tahap bermain anak usia sekolah dasar, anak sangat tertarik untuk melakukan kegiatan eksplorasi dan menciptakan mainnya sendiri (berkreasi), mulai menyukai kegiatan bermain yang menggunakan angka dan kode-kode rahasia, mulai menunjukkan siapa dirinya, keahliannya, talenta dan kemampuannya, sudah memahami makna kata,

---

<sup>19</sup> Gerakan Pramuka Kwartir Daerah 11 Jawa Tengah, *Kursus Mahir Dasar Untuk Pembina Pramuka* (Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, 2012), hlm. 26.

<sup>19</sup> Jenudin Yusup, dkk, *Panduan Wajib Pramuka...*, hlm. 6.

<sup>21</sup> Lukman Santoso Az, *Panduan Terlengkap...*, hlm. 47.

<sup>22</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm. 42.



huruf dan angka, sudah mampu membangun konsep kerjasama dan sudah mengenal rasa bersaing.<sup>23</sup>

Menurut Abu Ahmadi yang dikutip dalam jurnal karya Abdul Khobir, permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya.<sup>24</sup> Sedangkan menurut Imam Musbikin dalam bukunya yang berjudul *Mendidik Anak Kreatif ala Einstein* mengatakan bahwa bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan si kecil. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas anak.<sup>25</sup>

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas.<sup>26</sup>

Menurut Hobkenz, kreativitas adalah proses yang dilalui oleh seorang individu di tengah-tengah pengalamannya, dan yang menyebabkannya

<sup>23</sup> Marta Cristianti, *Jurnal clubProdi PGTK UNY dan Majalah EduTOT PGTK UNY* (Yogyakarta: UNY,2007), hlm. 5.

<sup>24</sup> Abdul khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif* (Pekalongan: STAIN Press, 2009), hlm. 196.

<sup>25</sup> Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif ala Einstein* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hlm. 36.

<sup>26</sup> Conny R. Semiawan, *"Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu"* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1988), hlm. 60.

untuk memperbaiki dan mengembangkan dirinya.<sup>27</sup> Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Menjadi hal yang penting bagi dunia pendidikan bahwa kreativitas dapat dan perlu dikembangkan serta ditingkatkan.

## 2. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung keabsahan penelitian ini, penulis juga melakukan peninjauan terhadap beberapa skripsi yang berkaitan dengan Peranan Permainan pada Ekstrakurikuler Pramuka dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah (MII) 02 Pringlangu Kota Pekalongan.

Skripsi yang ditulis oleh Ade Darmawan yang berjudul “Peranan Pendidikan Kepramukaan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik di MA Daarul ‘Uluum Lido Bogor”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini membahas tentang kegiatan ekstrakurikuler pramuka di MA Darul ‘Ulum Lido Bogor serta peranannya dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas.<sup>28</sup> Kegiatan ekstrakurikuler pramuka di MA Darul ‘Ulum Lido Bogor berkembang pesat karena selain adanya dukungan dari pihak sekolah serta dibimbing oleh Pembina yang memang ahli di bidangnya, namun keantusiasan peserta didik yang ikut aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler

<sup>27</sup> Amal Abdussalam Al-Khalili, *Mengembangkan Kreativitas...*, hlm. 13.

<sup>28</sup> Ade Darmawan, “Peranan Pendidikan Kepramukaan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik di MA Daarul Uluum Lido Bogor” *Skripsi Sarjana Pendidikan Islam* (Jakarta: Naskah Publik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2011), hlm. i.

tersebut mempunyai peranan yang positif di dalam perkembangannya. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh yang kuat atau tinggi terhadap prestasi belajar peserta didik di MA Darul ‘Ulum Lido Bogor.<sup>29</sup>

Kemudian skripsi yang ditulis oleh Tutik dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Alat Permainan Edukatif pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam dan Raudhatul Athfal Taqiya Mangkubumen, RT 02 RW 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan alat permainan edukatif dari memanfaatkan botol plastik bekas dapat meningkatkan kreativitas dan memunculkan ide kreatif anak pada kelompok B di KBI-RA Taqiyya Kartasura. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak sebelum tindakan adalah 44,81 %, siklus I 60,90 % dan siklus II 71,72 %.<sup>30</sup>

Ketiga adalah skripsi yang ditulis oleh Rika Afriani dengan judul “Pengaruh Bermain *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016”. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode asosiatif kausal yang kemudian menghasilkan suatu kesimpulan bahwa

<sup>29</sup> Ade Darmawan, “Peranan Pendidikan Kepramukaan dalam Meningkatkan Prestasi ..., hlm. 83.

<sup>30</sup> Tutik, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Alat Permainan Edukatif pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam dan Raudhatul Athfal Taqiya Mangkubumen, RT 02 RW 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012” *Skripsi Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini* (Surakarta: Naskah Publik Universitas Muhammadiyah Surakarta, Skripsi, 2012), hlm. 17.

adanya pengaruh antara bermain *finger painting* terhadap kreativitas anak kelas B1 di Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016.<sup>31</sup>

Kemudian skripsi yang ditulis oleh Dewi Septiasari dengan judul “Aktivitas Bermain Pembangunan dan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji”. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis *Spearman Rank* dan dihasilkan kesimpulan bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain pembangunan dengan kreativitas anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan korelasi *Spearman Rank* sebesar 0,88.<sup>32</sup>

Yang terakhir adalah skripsi yang ditulis oleh Pebria Suhartini dengan judul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung”. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan jenis penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan dari setiap siklus, yakni siklus I ke siklus II sehingga menunjukkan

---

<sup>31</sup> Rika Afriani, “Pengaruh Bermain *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal (RA) Akhlakul Karimah Kotabumi Tahun Ajaran 2015/2016” *Skripsi Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini* (Lampung: Naskah Publik Universitas Lampung, Skripsi, 2016), hlm. ii.

<sup>32</sup> Dewi Septiasari, “Aktivitas Bermain Pembangunan dan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Surya Bhakti Kabupaten Mesuji” *Skripsi Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini* (Lampung: Naskah Publik Universitas Lampung, Skripsi, 2016), hlm. ii.

perkembangan kreativitas anak-anak di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung.<sup>33</sup>

Adapun yang menjadi titik letak perbedaan penelitian yang penulis teliti adalah pada peranan permainan pada ekstrakurikuler dalam meningkatkan kreativitas peserta didik itu sendiri. Skripsi yang pertama hanya membahas tentang peranan ekstrakurikuler pramuka secara umum belum mengerucut pada bidang kegiatan ekstrakurikuler pramukanya serta peranannya dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas bukan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik seperti yang akan diteliti oleh penulis, sedangkan skripsi yang kedua, ketiga, Keempat dan Kelima membahas upaya meningkatkan kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukasi dimana kegiatan tersebut dilakukan di dalam kegiatan intrakurikuler bukan ekstrakurikuler. Penelitian yang akan dilakukan penulis memfokuskan pada peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

### 3. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya kreativitas telah ada sejak manusia itu sendiri diketahui keberadaannya dalam sejarah. Manusia purba bukanlah manusia statis yang hanya diam terpaku dan tidak melakukan kemajuan tertentu yang akan meningkatkan peradabannya. Pada zamannya, manusia purba telah menciptakan peralatan untuk membantu

---

<sup>33</sup> Pebria Suhartini, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung" *Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Raudharul Athfal* (Lampung: Naskah Publik IAIN Raden Intan Lampung, Skripsi, 2016), hlm. 2.

kehidupannya.<sup>34</sup> Daya cipta ini dapat disimpulkan sebagai kreativitas. Setiap manusia yang dilahirkan memiliki potensi kreatif.

Kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.<sup>35</sup> Kreativitas pada anak perlu dikembangkan sejak dini, sekolah sebagai lembaga pendidikan dirasa wajib mengembangkan kreativitas peserta didiknya, sehingga nantinya dapat mengeluarkan *output* yang berkualitas, yaitu kreatif dan inovatif.

Salah satu upaya pemerintah dalam rangka mewujudkan tujuan nasional pendidikan yaitu mengembangkan potensi kreatif peserta didik adalah dengan menjadikan pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib.<sup>36</sup> Kegiatan yang ada di dalam ekstrakurikuler pramuka biasanya identik dengan permainan, apalagi kegiatan pramuka yang ada pada tingkatan sekolah dasar, yaitu tingkat siaga. Permainan yang ada di dalam ekstrakurikuler pramuka harus mempunyai tujuan dan aturan permainan, bukan kegiatan yang hanya bersifat hiburan saja.<sup>37</sup> Permainan-permainan yang ada di dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka merupakan

<sup>34</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 18.

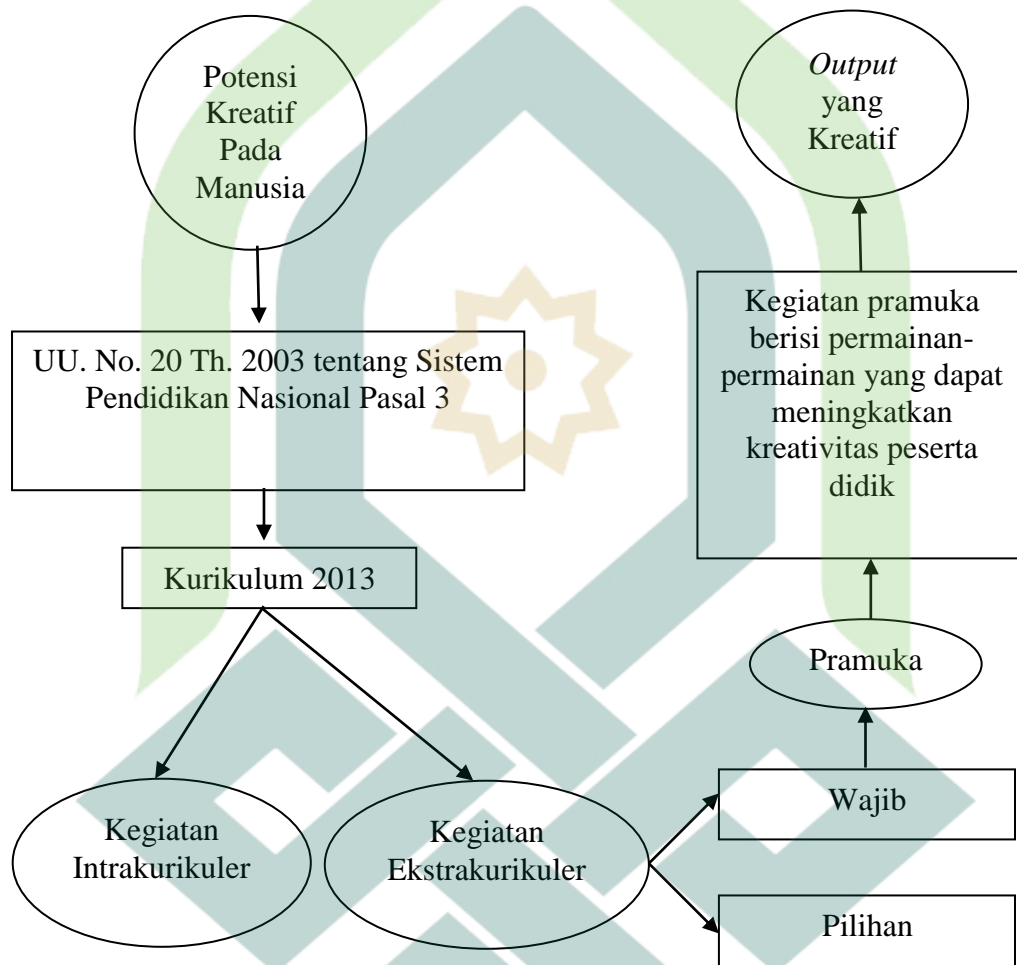
<sup>35</sup> Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif...*, hlm. 6.

<sup>36</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Kegiatan Ekstrakurikuler Lampiran III Nomor 81A* (Jakarta, 2013).

<sup>37</sup> Jenudin Yusup, dkk, *Panduan Wajib Pramuka...*, hlm. 6.

permainan yang kreatif, asyik dan menantang. Melalui permainan-permainan inilah kreativitas peserta didik di tanam dan di pupuk sehingga tujuan nasional pendidikan kita harapan dapat terwujud.

Gambar 1.1



## F. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*field research*), karena merupakan penyelidikan mendalam (*indepth study*)

mengenai unit sosial, yang mana penelitian ini dilakukan dalam kancan kehidupan yang sebenarnya, sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisir dengan baik dan lengkap mengenai unit sosial tersebut.<sup>38</sup> Penelitian lapangan mempunyai tujuan memecahkan masalah-masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari.<sup>39</sup> Dengan melakukan penelitian dengan jenis *field research* akan dapat menentukan pengumpulan data dan informasi tentang peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

Pendekatan dalam penelitian yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah.<sup>40</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang diperoleh dari hasil observasi, interview dan dokumentasi tentang pelaksanaan dan peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan. Jadi hasil penelitian ini berupa deskripsi atau gambaran Peranan Permainan pada Kegiatan

---

<sup>38</sup> Syaiful Sagala, *Manajemen Strategik dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 5.

<sup>39</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Research Sosial* (Bandung: Penerbit Alumni, 1983), hlm. 27.

<sup>40</sup> Saifudin Azwar (ed), *Metode Penelitian, Cet 1* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 5.



Ekstrakurikuler Pramuka dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

## 2. Sumber data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.<sup>41</sup> Sumber data penelitian dibagi mejadi dua bagian, yaitu:

### a. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data utama yang langsung berhubungan dengan pembahasan.<sup>42</sup> Sumber data primer dalam penelitian ini ada empat, pertama peserta didik ekstrakurikuler pramuka MII 02 Pringlangu kota Pekalongan, dimana datanya akan diambil melalui interview berkaitan dengan permainan dan kreativitas peserta didik, kemudian pelatih ekstrakurikuler pramuka MII 02 Pringlangu kota Pekalongan. Data yang akan diambil dari pelatih adalah dokumentasi berkaitan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka serta interview yang berkaitan dengan permainan dan kreativitas, kemudian Pembina ekstrakurikuler pramuka dimana dapat kita peroleh data-data berupa profil ekstrakurikuler pramuka di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan. Terakhir adalah kepala sekolah, dimana data yang diambil melalui wawancara berupa profil MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

---

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. XI (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), hlm. 114.

<sup>42</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...*, hlm. 115.

b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data<sup>43</sup>. Menurut Syaifullah, data sekunder didefinisikan sebagai data yang mencakup dokumen resmi, buku-buku, hasil laporan penelitian dan lain sebagainya.<sup>44</sup> Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku yang berhubungan atau relevan dengan fokus penelitian serta informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode observasi merupakan pengamatan atau pencatatan secara sistematis tentang fenomena-fenomena yang diselidiki.<sup>45</sup> Metode ini digunakan dengan cara pengamatan langsung untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

---

<sup>43</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...*, hlm. 225

<sup>44</sup> Husain Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hlm. 42

<sup>45</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid 1* (Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM, 1978), hlm. 4.

b. *Interview*

Metode interview adalah sebuah wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari terwawancara.<sup>46</sup> Interview juga dapat dimaknai sebagai teknik pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian.<sup>47</sup> Metode ini ditujukan kepada pembina, peserta didik dan pelatih ekstrakurikuler pramuka MII 02 Pringlangu kota Pekalongan. Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh data pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler serta peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

c. *Dokumentasi*

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara meneliti dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan objek penelitian.<sup>48</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter yaitu data-data tentang profil ekstrakurikuler pramuka, perencanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan dokumen-dokumen lainnya yang berkaitan dengan fokus penelitian.

---

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...*, hlm. 145.

<sup>47</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research...*, hlm. 193.

<sup>48</sup> Koentjoroningrat, *Metode Metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1993), hlm. 46.

#### 4. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman membagi analisis data dalam penelitian kualitatif ke dalam tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

##### a. Reduksi data

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajam, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga dihasilkan data yang khusus pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka serta peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

##### b. Penyajian data

Penyajian data dilakukan dengan merakit data yang diperoleh dari sekumpulan informasi yang tersusun dan telah direduksi, kemudian disajikan dalam bentuk narasi atau tulisan dengan menyusun kalimat secara logis dan sistematis sehingga mudah dibaca dan dipahami yang pada akhirnya bisa memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dilakukan dengan cara menyajikan data tentang pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka serta peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam

meningkatkan kreativitas peserta didik MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

c. Penarikan kesimpulan

Menarik kesimpulan sejak pengumpulan data yaitu dengan memahami arti dari berbagai hal yang ditemui dengan melakukan pencatatan pola-pola, pernyataan, arahan, sebab akibat dan berbagai proposi. Supaya kesimpulan cukup mantap dan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan perlu diverifikasikan hal tersebut dengan aktivitas pengulangan dengan tujuan pematapan dan penelusuran data kembali.<sup>49</sup> Data yang sudah disajikan secara sistematis akan mempermudah untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yaitu pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka serta peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

**G. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyusun sistematika penelitian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka yang berisi tentang

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hlm. 244.

alisis teoritis, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir, metode penelitian, teknik analisis data, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori, yang menjelaskan tentang teori kreativitas, teori permainan dan teori kepramukaan.

Bab III Hasil penelitian, berisi tiga sub bab utama. Pertama, keadaan umum sekolah ditinjau dari sejarah, letak geografis, visi dan misi, struktur organisasi, Sub bab kedua, berisi pelaksanaan kegiatan permainan pada ekstrakurikuler pramuka di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan. Sub bab ketiga berisi peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

Bab IV Analisis hasil penelitian, membahas tentang analisis kegiatan permainan pada ekstrakurikuler pramuka, serta analisis peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

Bab V Penutup, yaitu menguraikan hasil dari materi yang berupa simpulan dan saran.

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peranan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan, maka berikut ini simpulannya.

1. Pelaksanaan Kegiatan Permainan pada Ekstrakurikuler Pramuka di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan

Secara garis besar kegiatan permainan pada ekstrakurikuler pramuka dibagi menjadi dua, yakni kegiatan permainan pada latihan rutin dan kegiatan permainan besar di akhir semester. Kemudian pelaksanaan permainannya menggunakan metode khusus, yakni metode kepramukaan.

2. Peranan Permainan Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan

Permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka memiliki peranan yang cukup signifikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, karena dalam setiap permainannya mengandung beberapa kegiatan yang membantu menstimulus anak untuk berkreaitivitas seperti aktivitas berpikir, berimajinasi, berinovasi dan saling bertukar pendapat. Peningkatan kreativitas peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka di MII Pringlangu kota Pekalongan sendiri terdapat pada

beberapa permainan seperti permainan teka-teki dasa dharma, permainan tepuk kreasi makanan dan permainan *matching* sandi kotak.

## B. Saran

Berikut ini beberapa rekomendasi untuk mencapai keberhasilan perananan permainan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di MII 02 Pringlangu kota Pekalongan.

1. Bagi pembina pramuka sebagai pelaksana program, membuat program peserta didik yang lebih terstruktur agar kegiatan pramuka lebih efektif pelaksanaannya.
2. Bagi pelatih pramuka, dapat memberikan dorongan kepada pembina pramuka untuk mengembangkan materi yang diberikan kepada siswa khususnya dalam bidang kreativitas siswa dengan metode yang lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan pramuka.
3. Bagi peserta didik, lebih patuh pada pembina dan pelatih pramuka serta menaati aturan-aturan yang telah disepakati bersama.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili , Amal dan Abdussalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Azwar, Saifudin(ed). 1998. *Metode Penelitian*, Cet 1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chatib, Munif. 2012. *Orangtuanya Manusia*. Bandung: Kaifa
- Cristianti , Marta. 2007. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY dan Majalah EduTOT PGTK UNY*. Yogyakarta: Jurnal Club UNY.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Menjadi Peneliti Kualitatif Ancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Peneliti Pemula Bidang Ilmu-ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora*. Bandung: Pustaka Setia.
- Darmawan, Ade. 2011. “Peranan Pendidikan Kepramukaan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di MA Daarul Uluum Lido Bogor”. Skripsi. Jakarta: Naskah Publik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Kegiatan Ekstrakurikuler Lampiran III*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2013. *Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 131 Tentang Gerakan Pramuka*. Jakarta: Depdiknas.
- Gerakan Pramuka Kwartir Daerah 11 Jawa Tengah. 2012. *Kursus Mahir Dasar Untuk Pembina Pramuka*. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.





- Hadi, Sutrisno. 1978. *Metodologi Research Jilid 1*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Kartono, Kartini. 1983. *Pengantar Metodologi Research Sosial*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Pekalongan: STAIN Press.
- Koentjoroningrat. 1993. *Metode Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musbikin, Imam. 2006. *Mendidik Anak Kreatif ala Einstein*. Yogyakarta: MitraPustaka.
- Nurani, Sujiono, et al. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rachmawati, Yeni. Kurniati, Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sagala, Syaiful. 2007. *Manajemen Strategik dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Kencana



Santoso, Lukman Az. 2014. *Panduan Terlengkap Pramuka*. Yogyakarta: Buku Biru.

Shahib, Nurhalim, M. 2010. *Pengembangan Kreativitas Anak Guna Membangun Kompetensi*. Bandung: PT. Alumni.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tutik. 2012. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Alat Permainan Edukatif pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam dan Raudhatul Athfal Taqiya Mangkubumen, RT 02 RW 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012". Skripsi. Surakarta: Naskah Publik Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Yusup, Jenudin. 2015. *Panduan Wajib Pramuka Super Lengkap*. Jakarta: Cmedia.



Peserta didik sedang berdiskusi untuk membuat tepuk kreasi.



Peserta didik sedang mengikuti materi sejarah gerakan pramuka di ruang kelas.



Upacara pembukaan latihan rutin ekstrakurikuler pramuka.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama Lengkap : Vika Inayati  
Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 18 April 1995  
Alamat : Jl. Hasanudin, Sampangan Gang 8a No. 21  
rt/rw: 007/010, kota Pekalongan.

### Riwayat Pendidikan

1. MSI 05 Sampangan Lulus tahun 2006
2. SMPN 06 Pekalongan Lulus tahun 2010
3. SMK N 02 Pekalongan Lulus tahun 2013

### B. Data Orang Tua

#### 1. Ayah Kandung

Nama Lengkap : Ali Nurdin  
Pekerjaan : Buruh Batik  
Alamat : Jl. Hasanudin, Sampangan Gang 8a No. 21  
rt/rw: 007/010, kota Pekalongan.

#### 2. Ibu Kandung

Nama Lengkap : Kifayah  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Jl. Hasanudin, Sampangan Gang 8a No. 21  
rt/rw: 007/010, kota Pekalongan.

Pekalongan, Desember 2017

Yang Menyatakan



**VIKA INAYATI**  
2023113001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Kusuma bangsa No.9 Pekalongan. Telp. (0285) 412575 Faks (0285) 423418  
Website : perpustakaan iain-pekalongan.ac.id | Email : perpustakaan@iain pekalongan. ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **Vika Inayati**  
NIM : **2023113001**  
Jurusan/Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir  Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

**PERANAN PERMAINAN PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA  
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
DI MII 02 PRINGLANGU KOTA PEKALONGAN**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan,



Vika Inayati

NIM.2023113001

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani  
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.