

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data serta pembahasan yang telah dipaparkan maka bisa ditarik kesimpulan bahwa layanan konten dengan teknik game *edutainment* efektif terhadap pengelolaan berpikir kreatif siswa pada kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan, hal ini diperkuat dengan:

1. Berdasarkan hasil uji wilcoxon diperoleh hasil perubahan berpikir kreatif siswa yang dapat dibuktikan dari hasil analisis data yaitu nilai $J_{hitung} = 124$, $\alpha = 0,05$, dan $N = 25$ diperoleh $J_{tabel} = 101$. Maka, $J_{hitung} > J_{tabel}$ dimana $124 > 101$, yang berarti hipotesis dapat diterima.
2. Dari hasil analisis data skor pada *pre-test* diperoleh 61,88 dan hasil analisis data skor pada *post-test* diperoleh 95,76. Maka dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata siswa sebelum mendapatkan layanan konten dengan game *edutainment* lebih rendah dibandingkan dengan setelah diberikan layanan konten dengan game *edutainment*. Perubahan ini terjadi pada peningkatan tingkat berpikir kreatif siswa setelah diberikan layanan konten dengan game *edutainment* sebesar 41%. Hal ini menunjukkan adanya efektivitas layanan konten dengan game *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.
3. Terdapat perubahan yang lebih baik dalam pengelolaan berpikir kreatif siswa setelah mendapatkan layanan konten dengan teknik game

edutainment melalui indikator berpikir kreatif pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Maka dari itu dengan adanya efektivitas layanan konten dengan teknik game *edutainment* dapat membantu siswa dalam mengelola dan meningkatkan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dan menjadi lebih baik pada diri siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan terbukti bahwa layanan konten dengan game *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif efektif dalam pengelolaan berpikir kreatif siswa dari kategori rendah menjadi kategori tinggi. Adapun saran yang dapat diberikan peneliti yaitu:

1. Melalui penelitian ini, diharap dapat mengajarkan siswa bagaimana mengelola pemikiran kreatif yang didukung oleh pemikiran dan sikap positif.
2. Bagi guru BK diharapkan dapat memberikan layanan yang tepat untuk mengelola perasaan rasa berpikir kreatif yang dialami siswa. Dan diharapkan layanan konten dengan game *edutainment* dapat dilakukan seminggu sehari agar dapat membantu siswa dalam menyelesaikan kesulitan yang dialami.
3. Bagi pihak sekolah diharapkan perlu terjalin kerjasama yang baik antara banyak pihak sekolah, guru, siswa, dan orang tua agar layanan konseling khususnya layanan konten dengan permainan edukatif dapat berjalan dengan baik, aman, dan nyaman melalui fokus khusus pelaksanaan layanan konseling.

4. Bagi Peneliti selanjutnya nantinya penelitian ini menjadi acuan untuk penelitian terkait dengan permasalahan yang sama dan menggunakan teknik game *edutainment* dalam layanan konten untuk memecahkan masalah berpikir kreatif.



THE
Character Building
UNIVERSITY