

ABSTRACT

DESI SANTIKA. The effectiveness of content services with edutainment games in improving creative thinking skills for class VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan in the 2022/2023 Academic Year. Thesis. Guidance and Counseling Study Program. Faculty of Education, Medan State University. 2023.

This study aims to determine the effectiveness of content services with edutainment games in improving creative thinking skills in class VII students of SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan for the 2022/2023 Academic Year. The method used in this research is a quantitative method. This type of research is a quasi-experiment with the establishment of a one group design. The subjects in this study were 25 grade VII students who had low creative thinking scores. The research data was collected by means of a student creative thinking questionnaire which amounted to 30 valid and highly reliable statement items. Questionnaires were given before and after the implementation of edutainment game content mastery services. Data were analyzed using the Wilcoxon test to see whether there was significant effectiveness in providing edutainment game content mastery services in improving students' creative thinking abilities. This can be obtained from the calculation results with the initial test score (pre-test) in the experimental group obtained an average = 61.88 while the final test score (post-test) in the experimental group obtained an average = 95.76. This can be obtained from the Wilcoxon test which shows that the Wilcoxon level test obtained $J_{\text{count}} = 220$ while $J_{\text{(table)}} = 101$. From the critical value table J for the Wilcoxon-signed step test for $n = 25$, $\alpha = 0.05$ according to the criteria for accepting and rejecting the hypothesis, the hypothesis is accepted if $J_{\text{count}} > J_{\text{(table)}}$ where $220 > 101$, from this calculation it can be seen that the treatment in the experimental group means the hypothesis be accepted. This shows that there is effectiveness of content services with edutainment games in improving the ability to think creatively in class VII students of SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan for the 2022/2023 academic year.

Keywords : Game Edutainment Engineering Content Service, Creative Thinking

ABSTRAK

DESI SANTIKA. Efektivitas Layanan Konten Dengan Game *Edutainment* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas negeri Medan. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan penguasaan konten dengan game *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan pembentukan *one-group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas VII yang memiliki skor berpikir kreatif rendah. Data penelitian dikumpulkan dengan angket berpikir kreatif siswa yang berjumlah 30 item pernyataan yang telah valid dan sangat reliabel. Angket diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan penguasaan konten teknik game *edutainment*. Data dianalisis menggunakan uji *wilcoxon* untuk melihat apakah ada efektivitas signifikan pemberian layanan penguasaan konten teknik game *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat diperoleh hasil perhitungan diperoleh skor tes awal (*pre-test*) pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata = 61,88 sedangkan skor tes akhir (*post-test*) pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata = 95,76. Hal ini dapat diperoleh dari uji *wilcoxon* yang menunjukkan bahwa uji jenjang *wilcoxon* diperoleh $J_{hitung} = 220$ sedangkan $J_{tabel} = 101$. Dari tabel nilai kritis J untuk uji jenjang bertanda *wilcoxon* untuk $n = 25$, $\alpha = 0,05$ sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, hipotesis diterima jika $J_{hitung} > J_{tabel}$ dimana $220 > 101$, dari perhitungan ini dapat dilihat perlakuan pada kelompok eksperimen artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan ada efektivitas layanan konten dengan game *edutainment* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci : Layanan Konten Teknik Game *Edutainment*, Berpikir Kreatif