

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *GAMESTORMING* DAN TEKNIK *TOKEN ECONOMY* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP ISLAM DIPONEGORO SURAKARTA

Ahmad Jawandi[✉], DYP Sugiharto, Imam Tadjri

Prodi Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 9 September 2016

Disetujui 6 November 2016

Dipublikasikan 17 Desember 2016

Keywords:

*Creativity,
Group Guidance,
Gamestorming,
Token Economy*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Gamestorming* dan teknik *Token Economy* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas VII SMP Islam Diponegoro serta untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara kedua teknik tersebut. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pretest-posttest nonequivalent control group design. Populasi adalah siswa SMP Islam Diponegoro. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Data dikumpulkan dengan instrumen skala penilaian kreativitas. Analisis data menggunakan Uji Wilcoxon dengan aplikasi SPSS. Hasilnya menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok baik dengan teknik *gamestorming* maupun teknik *token economy* efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Namun, teknik *Gamestorming* mampu meningkatkan kreativitas secara lebih tinggi dibandingkan dengan teknik *token economy*.

Abstrac

*The purpose of this study was to determine the effectiveness of the implementation of group guidance and counseling services using *Gamestorming* and *Token Economy* techniques to improve seventh graders' creativity at SMP Islam Diponegoro, and to compare the effectiveness between these two techniques. This study is an experimental research with nonequivalent group pretest-posttest control design. The population are the students of SMP Islam Diponegoro. The participants were selected using purposive random sampling technique. The instrument of collecting data was the assessment scale of creativity. The data were analyzed by using Wilcoxon test using SPSS software. Results showed group guidance Services with game storming and token economy technique were effective to improve students' creativity. However, *Gamestorming* techniques had more effective impact to increase students' creativity than *Token Economy* techniques.*

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Pascasarjana Unnes, Jalan Kelud Utara III Semarang 50237
E-mail: ahmadjawandi@gmail.com

p-ISSN 2252-6889
e-ISSN 2502-4450

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kunci sukses dan keberhasilan kehidupan. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Rogers (dalam Munandar, 2012) mengemukakan, “sumber dari kreativitas adalah kecenderungan mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang, serta kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.” Sehingga anak yang tidak kreatif, kehidupannya akan statis dan sulit meraih keberhasilannya. Sehubungan dengan misi pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya, pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik. Sekolah Menengah Pertama merupakan masa remaja awal dimana rasa ingin tau anak sangat tinggi, sehingga pendidikan formal memiliki peran penting dalam mengarahkan dan memfasilitasi perkembangan potensi anak secara optimal termasuk kreativitas.

Studi pendahuluan telah dilakukan peneliti pada SMP di Kecamatan Pasar Kliwon Surakarta, dari 10 SMP dipilih 2 sampel secara random. Kedua sampel yang terpilih adalah SMP Negeri 27 dan SMP Islam Diponegoro Surakarta. Hasil studi lapangan di SMP Islam Diponegoro Surakarta tentang kreativitas siswa yang dilakukan pada sampel yang dipilih secara random dengan responden 40 siswa yang diberikan skala kreativitas, diperoleh hasil 15% siswa memiliki kreativitas pada kategori tinggi, 57,5% pada kategori sedang dan 27,5% pada kategori rendah. Sedangkan di SMP N 27 Surakarta dari 40 siswa yang dipilih secara random menunjukkan 25% siswa memiliki kreativitas pada kategori tinggi, 52,5% pada kategori sedang dan 22,5% pada kategori rendah. Dari pemaparan data tersebut diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kreativitas sedang yang perlu untuk dikembangkan. Masih terdapat siswa yang

kemampuan kreativitasnya rendah dan jika tidak mendapatkan layanan yang tepat akan menyebabkan *underachievers*, yaitu kesenjangan antara prestasi yang dicapai siswa dengan potensi yang dimiliki. Konselor di sekolah mengungkapkan pada umumnya menggunakan layanan informasi secara klasikal, namun hal ini dirasa masih belum maksimal. Belum digunakannya metode atau teknik yang efektif oleh konselor menjadi kendala utama dalam pengembangan kreativitas dilingkungan sekolah.

Pengembangan kreativitas pun telah menjadi salah satu tujuan yang ingin dicapai melalui layanan bimbingan kelompok. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang diberikan berupa kegiatan diskusi tanya jawab mengenai suatu topik dan belum menggunakan teknik secara khusus. Namun diakui oleh para konselor bahwa hasilnya belum maksimal. Masih terdapat siswa yang belum mengembangkan kreativitasnya secara optimal, baik aspek kognitif maupun aspek afektif.

Layanan bimbingan kelompok adalah salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan peserta didik. Teknik yang bisa digunakan untuk meningkatkan kreativitas adalah teknik *gamestorming* dan teknik *token economy*. Menurut Rogers (dalam Munandar, 2012), “faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya adalah dorongan dari dalam diri sendiri dan dorongan dari lingkungan”. *Token economy* memberikan dorongan motivasi dalam diri siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui pemberian *reinforcement* (penguatan), sedangkan lingkungan yang mendukung diciptakan melalui teknik permainan *gamestorming*.

Erford (2015) menjelaskan bahwa “*token economy* adalah bentuk penguatan positif di mana klien menerima token ketika mereka menampilkan perilaku yang diinginkan”. Mengacu pada uraian tersebut, maka teknik *token economy* merupakan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan, mengajarkan, mengurangi

dan memelihara perilaku. Teknik token economy dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan berbagai ide kreatif saat proses bimbingan berlangsung. Penggunaan teknik token economy akan menimbulkan penguukuh positif, karena dalam token economy apabila siswa menunjukkan perilaku yang diinginkan maka akan diberi hadiah (reward) yaitu kepingan yang memiliki nilai dan dapat ditukar sesuai dengan barang yang disukai subjek. Semakin tinggi nilai barang yang ingin di capai maka siswa semakin terdorong untuk bekerja keras mendapatkan kepingan nilai dari token token economy. Melalui kegiatan tersebut diharapkan siswa akan semakin termotivasi untuk mengembangkan aspek-aspek kreativitas.

Penelitian terkait token economy dilakukan oleh Tanaya (2015) dengan hasil penelitian bahwa konseling behaviorial dengan teknik token economy dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VII 3 SMP N 2 Singaraja. Percaya diri adalah ciri utama dari perilaku kreatif yang merupakan bagian dari aspek kreativitas, yaitu aspek orisinalitas. Penelitian menjadi dasar digunakannya teknik token economy dalam pengembangan kreativitas. Penelitian lain juga dilakukan oleh Christopher Doll; T. F. McLaughlin; dan Anjali Barretto (2013), hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa token economy telah ditemukan untuk menjadi metode yang efektif dalam pengelolaan perilaku di berbagai setting sekolah dan masyarakat.

Kegiatan permainan kelompok mendorong terciptanya interaksi dan komunikasi efektif antar individu dalam suasana kelompok. Kegiatan bermain pada anak memiliki nilai positif terhadap perkembangan kreativitasnya. Kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan kelompok bermain sambil belajar. Andang Ismail (2006) mengemukakan bahwa “tujuan dari permainan edukatif adalah untuk mengembangkan komunikasi, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek emosi dan

kepribadian, mengembangkan aspek sosial, serta mengembangkan kreativitas”.

Sedangkan Gray, Sunny, dan James (2010) mendefinisikan *gamestorming* sebagai game untuk menghasilkan wawasan-wawasan baru dalam menghadapi tantangan dan berbagai kemungkinan yang bisa ditemukan didalamnya. Menghasilkan wawasan-wawasan baru merupakan konsep kreativitas sebagai suatu produk, sedangkan pribadi yang berani menghadapi tantangan merupakan salah satu ciri kreativitas. Hsieh (dalam Gray, Sunny, & James, 2010) mengungkapkan bahwa *gamestorming* adalah instruksi praktis yang sangat bagus untuk menjadi kreatif, berani berpetualang, dan berpikiran terbuka. Hal ini senada dengan Spool (dalam Gray, Sunny, & James, 2010) yang mengatakan bahwa *gamestorming* akan membantu setiap tim secara kreatif dan menyenangkan menembus berbagai tantangan tersulit yang mereka hadapi setiap hari.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok teknik *gamestorming* dan teknik token economy dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan tujuan secara khusus dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok teknik *gamestorming* terhadap peningkatan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta, (2) untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok teknik token economy terhadap peningkatan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta, (3) untuk mengetahui perbedaan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *gamestorming* dan teknik token economy dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen quasi experiment non-equivalent group pretest-posttest control group design. Dalam rancangan penelitian kali ini, prosedur yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut: (1) Pembentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berasal dari satu populasi yang memiliki kondisi yang diperkirakan sama. Pembentukan kelompok menjadi 3 kelompok, yaitu 2 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol. (2) Memberikan pretest (tes awal) yang sama kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (3) Pemberian treatment (perlakuan) yang berbeda kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen A diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik gamestorming, kelompok eksperimen B diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik token economy dan kelompok kontrol (kelompok C) tidak diberikan perlakuan apapun (4) Memberikan posttest (tes akhir) yang sama kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (5) Menganalisis data kuantitatif yang telah didapatkan dan mendeskripsikan hasilnya. (6) Menyusun laporan.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMP Islam Diponegoro. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling yaitu 9 orang sebagai kelompok eksperimen A yang akan diberikan treatment gamestorming, 9 orang sebagai kelompok eksperimen B yang akan diberikan treatment token economy dan 9 orang sebagai kelompok kontrol. Pengambilan sampel tersebut berdasarkan hasil dari tes awal (pretest) yaitu siswa dengan kreativitas rendah. Instrumen pengumpulan data adalah skala penilaian kreativitas. Analisis data menggunakan Uji Wilcoxon dengan aplikasi SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok teknik gamestorming dan teknik token economy terhadap peningkatan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro maka dilakukan analisis data. Perubahan tersebut diketahui setelah dilakukan pretest dan posttest. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik teknik Uji Wilcoxon, yang merupakan analisis untuk menguji perbedaan 2 sampel berpasangan.

Tabel 1. Perbedaan tingkat kreativitas antara pre dan pos tes pada kelompok Gamstorming dan kontrol

Kelompok	Z	p
Gamestorming	-2,668	< ,01
Kontrol	-0,713	> ,05

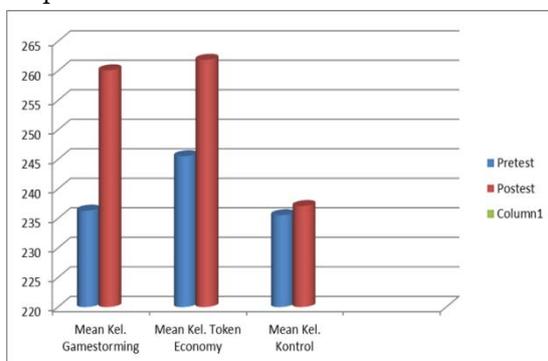
Hasil uji Uji Wilcoxon pada Tabel 1 menunjukkan bahwa pada kelompok Gamestorming (eksperimen A) terdapat kenaikan kreativitas yang signifikan ($Z = -2,668$, $p < ,01$), sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat perubahan tingkat kreativitas yang signifikan ($Z = -0,713$, $p > ,05$). Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima. Artinya, layanan bimbingan kelompok teknik gamestorming efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan kreativitas sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik gamestorming pada kelompok eksperimen A.

Tabel 2. Perbedaan tingkat kreativitas antara pre dan pos tes pada kelompok Token Economy dan kontrol

Kelompok	Z	p
Token Economy	-2,670	< ,01
Kontrol	-0,713	> ,05

Hasil Uji Wilcoxon pada Tabel 2 menunjukkan bahwa pada kelompok Token Economy (eksperimen B) terdapat kenaikan kreativitas yang signifikan ($Z = -2,668, p < ,01$), sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat perubahan tingkat kreativitas yang signifikan ($Z = -0,713, p > ,05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis penelitian ini diterima. Artinya, layanan bimbingan kelompok teknik token economy efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa, hal ini ditunjukkan dengan perbedaan kreativitas sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik token economy pada kelompok eksperimen B.

Untuk mengetahui perbedaan efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik gamestorming atau bimbingan kelompok dengan teknik token economy dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta dilakukan dengan melihat kenaikan mean dan membandingkan Gain Score selisih pretes-posttest kelompok eksperimen A dan B.



Gambar 1. Perbandingan skor *mean pretest-posttest* tingkat kreativitas

Dari Gambar 1 diketahui perubahan antara hasil pretest-posttest dari nilai mean kelompok eksperimen A dengan teknik gamestorming dari 236,33 menjadi 260,11. Dengan demikian, kenaikan presentase hasil pretest dan posttest yaitu sebesar 6,3 %. Sedangkan perubahan antara hasil pretest-posttest dari nilai mean kelompok eksperimen B dengan teknik token economy dari 245,56 menjadi 261,89. Dengan demikian, kenaikan presentase hasil pretest dan posttest yaitu sebesar

4,21 %. Hasil pretest-posttest dari nilai mean kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan yang signifikan dari 235,56 menjadi 237,11 dengan kenaikan 0,4 %.

Gain score adalah selisih skor antara posttest dan pretest. Dalam penelitian ini, gain score menunjukkan perubahan tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Kelompok eksperimen A dengan teknik gamestorming sebesar 1,824 dengan nilai rata-rata Gain sebesar 0,203, sedangkan nilai total Gain skor kelompok eksperimen B dengan teknik token economy sebesar 1,443 dengan nilai rata-rata Gain sebesar 0,16. Dapat diketahui bahwa nilai total dan rata-rata Gain Skor dari kelompok eksperimen A lebih besar dari kelompok eksperimen B.

Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas kelompok A yang diberikan treatment gamestorming lebih tinggi dari kelompok B yang diberikan treatment token economy. Sehingga terdapat perbedaan efektivitas bimbingan kelompok teknik gamestorming dan teknik token economy terhadap peningkatan kreativitas, meskipun keduanya sama-sama secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik gamestorming dan token economy pada siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta serta untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara kedua teknik tersebut..

Berdasarkan Uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan pada kelompok eksperimen A yang diberikan treatment bimbingan kelompok teknik gamestorming dan pada kelompok eksperimen B yang diberikan treatment bimbingan kelompok teknik token economy. Sehingga layanan bimbingan kelompok teknik gamestorming dan teknik token economy efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Dave, Sunny, dan James Gray (2010) menjelaskan bahwa “gamestorming adalah game untuk menghasilkan wawasan-wawasan baru dalam menghadapi tantangan dan berbagai kemungkinan yang bisa ditemukan didalamnya”. Menghasilkan wawasan-wawasan baru merupakan konsep kreativitas sebagai suatu produk, sedangkan pribadi yang berani menghadapi tantangan merupakan salah satu ciri kreativitas. Hal ini senada dengan Jared M. Spool (dalam Dave Gray, 2010) yang mengatakan bahwa gamestorming akan membantu setiap tim secara kreatif dan menyenangkan menembus berbagai tantangan tersulit yang mereka hadapi setiap hari”.

Gamestorming yang dilakukan dalam kegiatan bimbingan kelompok dipandang mampu meningkatkan ketrampilan – ketrampilan yang menjadi ciri kreativitas. Gamestorming dirancang untuk menghasilkan wawasan-wawasan baru dalam menghadapi tantangan dan berbagai kemungkinan yang bisa ditemukan didalamnya. Sehingga siswa dapat mengembangkan berbagai kemampuan kreatifnya dengan temuan-temuan dan gagasan baru melalui problem solving dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Penelitian terdahulu juga mendukung hasil penelitian ini diantaranya penelitian Model Layanan Bk Kelompok Teknik Permainan (Games) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa (Astuti, 2013). Dari hasil temuan tersebut dapat dimaknai bahwa komunikasi interpersonal yang baik akan memungkinkan seseorang untuk mampu mengemukakan ide dan gagasannya kepada orang lain secara luwes dan lancar. Keluwesan dan kelancaran merupakan beberapa aspek dari kreativitas, hal ini mendasari bahwa bimbingan kelompok teknik permainan bisa digunakan untuk meningkatkan aspek-aspek kreativitas.

Sedangkan peningkatan kreativitas melalui layanan bimbingan kelompok teknik token economy didukung oleh keaktifan siswa yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan antusias yang tinggi, sehingga

menciptakan dinamika kelompok yang mendukung perkembangan kreativitas.

Erford (2015) menjelaskan bahwa “token economy adalah bentuk penguatan positif di mana klien menerima token ketika mereka menampilkan perilaku yang diinginkan”. Mengacu pada uraian tersebut, maka teknik token economy merupakan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan, mengajarkan, mengurangi dan memelihara perilaku. Teknik token economy dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan berbagai ide kreatif saat proses bimbingan berlangsung. Penggunaan teknik token economy akan menimbulkan penguat positif, karena dalam token economy apabila siswa menunjukkan perilaku yang diinginkan maka akan diberi hadiah (reward) yaitu kepingan yang memiliki nilai dan dapat ditukar sesuai dengan barang yang disukai subjek. Semakin tinggi nilai barang yang ingin di capai maka siswa semakin terdorong untuk bekerja keras mendapatkan kepingan nilai dari token token economy. Melalui kegiatan tersebut siswa akan semakin termotivasi untuk mengembangkan aspek-aspek kreativitas.

Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Doll, McLaughlin, dan Anjali (2013), hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa token economy telah ditemukan untuk menjadi metode yang efektif dalam pengelolaan perilaku di berbagai setting sekolah dan masyarakat. Penelitian lain terkait token economy dilakukan oleh Tanaya (2015) dengan hasil penelitian bahwa konseling behavioral dengan teknik token economy dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VII 3 SMP N 2 Singaraja. Percaya diri adalah ciri utama dari perilaku kreatif yang merupakan bagian dari aspek kreativitas, yaitu aspek orisinalitas. Penelitian menjadi dasar digunakannya teknik token economy dalam pengembangan kreativitas.

Hasil perhitungan kenaikan mean dan Gain Score menunjukkan terdapat perbedaan efektivitas bimbingan kelompok teknik gamestorming dan teknik token economy

terhadap peningkatan kreativitas, meskipun keduanya sama-sama secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Bimbingan kelompok teknik token economy meningkatkan kreativitas dengan cara memberi dorongan motivasi (internal) dalam diri siswa melalui pemberian positive reinforcement (penguatan positif). Sedangkan bimbingan kelompok teknik gamestorming mampu meningkatkan kreativitas dengan cara menciptakan lingkungan (eksternal) yang mendukung melalui kegiatan dan tugas-tugas dalam gamestorming.

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2012), “faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya adalah dorongan dari dalam diri sendiri dan dorongan dari lingkungan”. Token economy merupakan penguat terkondisikan yang digunakan untuk memberikan stimulus dalam diri untuk mengembangkan kreativitas dalam kegiatan bimbingan kelompok melalui dinamika kelompok.

Aspek-aspek dalam kreativitas akan ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik gamestorming. Dave Gray, dkk (2015) menjelaskan “esensi dari gamestorming adalah pembukaan dan penutupan, mengajukan pertanyaan, improvisasi dan mencoba sesuatu yang baru”. Mengajukan pertanyaan dapat melatih kelancaran mengungkapkan permasalahan, improvisasi akan melatih kemampuan berpikir secara luwes dan rinci, sedangkan tantangan terhadap hal baru akan menumbuhkan gagasan-gagasan orisinal yang berasal dari pengalaman pribadi. dalam permainan gamestorming berisi tugas-tugas dengan berbagai kemungkinan jawaban yang dapat merangsang kreativitas siswa. Jika kegiatan bimbingan dikelola dengan baik akan menciptakan dinamika kelompok yang mampu menumbuhkan motivasi siswa agar berani berbicara, mengemukakan pendapat, berimajinasi, dan berpikir secara bebas tanpa takut salah yang menjadi dasar pengembangan kreativitas.

Faktor-faktor yang juga mempengaruhi peningkatan kreativitas antara lain: (1) materi dan situasi treatment dirancang untuk mendorong munculnya kreativitas pada siswa, (2) siswa merasa tertarik dengan teknik gamestorming dan token economy yang belum pernah dilaksanakan oleh guru BK, maka siswa merasa antusias mengikuti kegiatan ini. (3) kesungguhan dan keseriusan dari subjek penelitian dalam melaksanakan kegiatan treatment.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat membuktikan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok teknik gamestorming dan token economy terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro. Layanan bimbingan kelompok teknik gamestorming efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta. Esensi dari gamestorming untuk mengajukan pertanyaan, improvisasi dan mencoba sesuatu yang baru akan mengembangkan aspek-aspek dari kreativitas.

Layanan bimbingan kelompok teknik token economy efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta. Penggunaan teknik token economy akan menimbulkan penguat positif, apabila siswa menunjukkan kreativitasnya maka akan diberi reward. Reinforcers dalam teknik token economy memberikan dorongan motivasi pada siswa dalam meningkatkan kreativitasnya.

Terdapat perbedaan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik gamestorming dan teknik token economy dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP Islam Diponegoro Surakarta. Gamestorming mampu menciptakan lingkungan (eksternal) yang mendukung pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pembahasan hasil dan simpulan penelitian, saran ditujukan kepada berbagai pihak terkait, khususnya bagi (1) Bagi Kepala Sekolah; Kepala Sekolah menyediakan akomodasi yang memadai untuk kelancaran pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah, sehingga kegiatan bimbingan kelompok dapat berjalan dengan optimal, (2) Bagi Konselor di Sekolah; Konselor memahami berbagai kebutuhan perkembangan siswa, khususnya arti penting pengembangan kreativitas siswa, sehingga unsur kreativitas hendaknya dimasukkan ke dalam program, (3) Bagi Peneliti Selanjutnya; direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan tema yang sama agar menggunakan design penelitian yang lebih baik dengan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, A. 2006. Education Games. Yogyakarta: Pilar Media
- Astuti, A. D., Sugiyo & Suwarjo. 2013. Model Layanan Bk Kelompok Teknik Permainan (Games) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2 (1).
- Christopher, D. T. F., McLaughlin, & Barretto, A.. 2013. The token economy: A recent review and evaluation. *International Journal of Basic and Applied Science*, 2 (1), 131-149.
- Dave, G, Sunni, B. & James M. 2015. *Gamestorming*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo
- Erford, B. T. 2015. *40 Techniques Every Counselor Should Know* (2nd eds). New Jersey, NJ: Pearson Education, Inc
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta