

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan dalam pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Tingkat *Sense of Humor* Siswa

Berdasarkan analisis data mengenai *sense of humor* menunjukkan bahwa sebanyak 27 siswa atau 54% tingkat *sense of humor* siswa berada pada taraf sedang.

2. Tingkat Kreativitas Siswa

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 32 siswa atau 64% berada pada tingkat kreativitas siswa berada pada taraf sedang.

3. Hubungan *Sense of Humor* dengan Kreativitas

Hasil analisis Uji *Product Moment* antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa kelas XI MA Negeri Tlogo-Blitar menunjukkan bahwa nilai $R_{xy} = 0,132$; $p = 0,359$ ($p > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara *sense of humor* dengan kreativitas pada siswa kelas XI MA Negeri Tlogo-Blitar sangat rendah (tidak berkorelasi).

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang berguna untuk lembaga madrasah, orang tua, dan peneliti yang ingin mengembangkan dan melanjutkan penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Madrasah

- a. Kreativitas tidak berkembang secara otomatis tetapi perlu dikembangkan dan didukung secara terus-menerus. Maka madrasah pun juga harus memberikan pengembangan dan dukungan untuk proses kreatif para siswa. Selain itu, strategi pembelajaran yang mengarah pada pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan upaya pengelolaan diri.
- b. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas, pihak madrasah harus jeli untuk menentukan faktor mana saja yang mampu meningkatkan kreativitas siswa.

2. Bagi Orang Tua

- a. Sebaiknya menggunakan pola asuhan yang demokratis, jangan terlalu banyak menentukan perilaku anak asalkan itu masih dalam batas norma. Jaga hubungan yang harmonis dengan anak dan selalu jaga komunikasi antar keduanya.
- b. Sediakan fasilitas yang mampu merangsang kreativitas anak dan selalu dorong anak untuk memanfaatkannya.

3. Bagi Peneliti

- a. Lebih mempersiapkan kondisi subyek penelitian dan alat ukur.
- b. Peneliti selanjutnya bisa menggunakan variabel-variabel lain yang mempengaruhi kreativitas.