

Implementasi Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan *Powerpoint Meme* Indonesia Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Sutris Rahayuno¹, Aprilia Nurul Chasanah², Zuida Ratih Hendrastuti³

Universitas Tidar

sutrisrahayuno@gmail.com, aprilianurul@untidar.ac.id, zuidaratihh@untidar.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa kelas VIII terhadap kemampuan berpikir kreatif. Analisis dilakukan pada dua kelompok: satu kelompok menggunakan model pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia, dan kelompok lainnya menggunakan model pembelajaran langsung. Penelitian ini membandingkan kemampuan berpikir kreatif antara kedua kelompok tersebut. Metode penelitian yang diterapkan yaitu *Quasi Experimental* (Kuasi Eksperimen) dengan jenis penelitian *Nonequivalent pretest-posttest Control Group Design* yang melihat perbandingan antara dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Colomadu. Sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) oleh pihak sekolah. Uji yang digunakan yaitu validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, daya beda, uji normalitas, uji homogenitas, uji rerata, dan uji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa persentase kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia lebih dari 75% telah mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 82,81. Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa persentase kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung lebih dari 75% telah mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 71,30. Hasil pengujian hipotesis ketiga diperoleh $t_{hitung} = 2,5396 \geq t_{tabel} = 1,999$ maka H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rerata antara kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia dan model pembelajaran langsung telah mencapai ketuntasan. Lebih lanjut, terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa antara dua model pembelajaran tersebut, dengan model pembelajaran *Joyfull Learning* dan PowerPoint Meme Indonesia menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Kata Kunci: *Joyfull Learning*; PowerPoint Meme Indonesia; Kemampuan Berpikir Kreatif

ABSTRACT

This study aims to analyze the learning completeness of VIII-grade students on creative thinking skills. Researchers analyzed two groups: one utilized the Joyful Learning model with the assistance of PowerPoint Meme Indonesia, while the other employed the direct learning model. This study compared the creative thinking ability between the two groups. The research method applied is Quasi-Experimental with the research type of Nonequivalent pretest-posttest Control Group Design, which looks at the comparison between two classes, namely the experimental class and the control class. The population in this study were VIII grade students at SMP Negeri 3 Colomadu. The sample was done randomly (random sampling) by the school. The tests used are validity, reliability, difficulty level, differentiation, normality test, homogeneity test, average test, and hypothesis testing. The results of testing the first hypothesis show that the percentage of students' creative thinking skills taught using the Joyful Learning model assisted by PowerPoint Meme Indonesia is more than 75% has reached mastery with an average score of 82.81. The results of testing the second hypothesis show that the percentage of students' creative thinking skills taught with a direct learning model of more than 75% has reached mastery with an average score of 71.30. The results of testing the third hypothesis obtained $t_{hitung} = 2.5396 \geq t_{tabel} = 1.999$ then H_0 are rejected, which shows an average difference between the creative thinking skills of experimental and control class students. Overall, this study concluded that the creative thinking skills of students taught using The Joyful Learning model aided by PowerPoint Meme Indonesia and the direct learning model had reached mastery. Furthermore, there is a significant difference in students' creative thinking skills between the two learning models, with the Joyful Learning model and PowerPoint Meme Indonesia showing better results with the direct learning model.

Keywords: *Joyful Learning, Indonesian Meme PowerPoint, Creative Thinking Ability*

PENDAHULUAN

Sarana pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi masa depan. Pembelajaran yang baik memerlukan kerjasama antara guru dan siswa, dengan interaksi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan kepekaan yang dilakukan individu untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dalam mencari jawaban yang bervariasi, unik dan berbeda dari yang lain. Dalam konteks ini, kemampuan berpikir kreatif siswa terutama dalam pembelajaran matematika menjadi kunci penting. Akan tetapi, hasil evaluasi menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah, menurut hasil TIMMS (2015). Penelitian menyoroti bahwa model pembelajaran langsung yang dominan dengan guru sebagai pusat perhatian, mungkin menjadi penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu upaya untuk meningkatkan ini adalah melalui penggunaan model pembelajaran *Joyfull Learning*, yang menciptakan lingkungan menyenangkan dan merangsang belajar. Menurut Prinotama (2019), *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat keterkaitan antara pendidik dan peserta didik dimana penciptaan lingkungan pembelajaran yang dibuat menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar dengan atmosfer kelas yang dipenuhi dengan kegembiraan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membawa dampak positif pada proses pembelajaran. Model pembelajaran *Joyfull Learning* menekankan pengembangan kemampuan berpikir siswa, dengan mengutamakan aspek dalam berpikir tingkat tinggi seperti kreatif dan kritis, seraya melakukan proses pengolahan informasi. Model ini juga mendorong siswa untuk mengaplikasikan kemampuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Istiani, 2014). Dapat didefinisikan, model *Joyfull Learning* tidak hanya berdampak pada perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa, melainkan juga mengharuskan siswa mengaplikasikan kemampuan tersebut selama proses pembelajaran.

Dalam hal ini terkait media pembelajaran, seperti PowerPoint Meme Indonesia juga memainkan peran penting. PowerPoint Meme Indonesia adalah media pembelajaran dalam bentuk slide yang digunakan untuk memaparkan materi dengan ditambahkan cuplikan gambar berupa Meme yang bersifat menghibur. Media ini dapat mendukung model pembelajaran dan memberikan suasana yang menyenangkan, merangsang kreativitas siswa.

Tes awal di SMP Negeri 3 Colomadu menunjukkan perlunya perubahan, dengan skor kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah, yaitu 38. Dalam menghadapi tantangan ini, langkah-langkah perubahan dalam model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti PowerPoint Meme Indonesia dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian yaitu pengimplementasian model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi SPLDV kelas VIII di SMP Negeri 3 Colomadu.

Model pembelajaran merupakan prosedur atau pola sistematis yang melibatkan strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Octavia, 2020). Rosmala (2021) menggambarkan model pembelajaran sebagai pola desain langkah demi langkah yang membantu siswa dalam mengkonstruksi informasi dan mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *Joyfull Learning* menekankan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan fokus pada menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik (Prinotama, 2019). Pembelajaran ini membuat struktur bahasa yang sulit menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, memungkinkan siswa untuk menetapkan tujuan belajar mereka sendiri (Fajri et al., 2016). Agustine (2020) menambahkan bahwa pembelajaran *Joyfull Learning* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membantu pengembangan keterampilan berpikir, memahami materi, dan berbagi pengetahuan dengan siswa yang lain. Dengan menggabungkan pandangan tentang model pembelajaran dan pembelajaran *Joyfull Learning*, dapat

disimpulkan bahwa model pembelajaran *Joyfull Learning* adalah pola desain sistematis yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh kegembiraan. Ini melibatkan langkah-langkah seperti strategi, teknik, metode, alat, dan bahan yang mendukung untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis, pemahaman materi, menyimpulkan, dan berbagi pengetahuan.

Langkah-langkah model pembelajaran *Joyfull Learning* menurut Bhakti et al. (2019): (1) Perencanaan (*Planning*) untuk menentukan kebutuhan, menyusun kegiatan, dan media yang sesuai. Guru juga memahami suasana dan lingkungan kelas untuk memberikan motivasi yang tepat kepada siswa.; (2) Pelaksanaan (*Implementation*) yaitu melibatkan implementasi rencana yang telah disusun sebelumnya. Guru memulai proses belajar dengan pendekatan positif dan menarik, seperti melibatkan siswa dalam kegiatan kreatif seperti permainan gambar.; (3) Observasi dalam Proses Pembelajaran (*Observation*) dengan cara guru melakukan observasi untuk memastikan siswa merasa nyaman, aktif, dan bersikap asertif dalam setiap kegiatan, menilai kebahagiaan siswa.; (4) Evaluasi (*Evaluation*) yaitu mengevaluasi hasil pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Evaluasi ini menjadi indikator keberhasilan pembelajaran dan membantu penyesuaian model pembelajaran *Joyfull Learning* agar lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam konteks media pembelajaran, PowerPoint didefinisikan sebagai program komputer untuk presentasi yang memungkinkan pembuatan slide dengan berbagai elemen seperti teks, suara, dan efek animasi (Rosyida et al., 2019; Harianja, 2020). PowerPoint digunakan sebagai perangkat proses pembelajaran dengan slide berisi animasi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar (Harianja, 2020). Software ini memungkinkan pembuatan presentasi profesional secara praktis dan mudah. "Meme" memiliki asal kata dari bahasa Yunani yang berarti meniru atau menyerupai dan sering digunakan dalam konteks cuplikan gambar yang dimodifikasi dengan kata-kata untuk tujuan hiburan (Damayanti, 2019). Meme juga dijelaskan sebagai ungkapan emosi atau maksud dengan gambar dan kata-kata (Damayanti, 2019; Dewi, 2017). Meme dapat menyebar dengan cepat dan populer di masyarakat seperti penyebaran virus. "Meme Indonesia" adalah cuplikan gambar dengan kata-kata yang banyak beredar di Indonesia melalui media sosial, terutama di Facebook, melalui berbagai akun fanspage dan grup (Dewi, 2017). "PowerPoint Meme Indonesia" merupakan media pembelajaran berbentuk slide yang menggabungkan materi presentasi dengan cuplikan gambar meme Indonesia. Media ini digunakan untuk mendukung model pembelajaran dengan memberikan hiburan dan suasana menyenangkan selama pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah membuat PowerPoint Meme Indonesia, yaitu: (1) Pilih tema dengan tema yang menyenangkan.; (2) Masukkan materi pembelajaran ke dalam PowerPoint.; (3) Tambahkan elemen audio, video, gambar, transisi, atau animasi menghibur; Tambahkan Meme Indonesia sesuai keinginan dan kepaduan pada slide Powerpoint, baik di awal, di tengah atau bisa juga di bagian akhir slide PowerPoint.; (4) Simpan file PowerPoint, dan PowerPoint Meme Indonesia siap untuk ditampilkan.

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) adalah pendekatan di mana guru mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan tertentu, lalu melatihkannya langkah demi langkah kepada siswa. Model ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan prosedural dan deklaratif siswa secara bertahap (Sundawan, 2016). Guru berperan sebagai instruktur utama dalam menyampaikan pelajaran melalui berbagai metode seperti ceramah, demonstrasi, pelatihan, atau kerja kelompok. Dengan fokus pada struktur dan pengajaran yang dipimpin guru, model ini intens dan saling berkesinambungan antara guru dan siswa, di mana guru menyampaikan informasi dan siswa memahami serta mempraktkannya (Agustine, 2020). Dapat disimpulkan model pembelajaran

langsung adalah model yang menciptakan interaksi intensif antara guru dan siswa, dengan guru sebagai instruktur utama yang menyampaikan informasi, dan siswa berperan aktif dalam memahami serta mempraktekkan materi pembelajaran.

Berpikir berasal dari kata "pikir," yang dalam KBBI diartikan sebagai akal budi atau ingatan. Berpikir menggunakan akal budi atau ingatan untuk membuat keputusan, menghasilkan ide, dan solusi yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Kreatif diartikan sebagai memiliki daya cipta atau kemampuan menciptakan hal baru, yang digunakan manusia dalam menciptakan ide untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Berpikir kreatif, menurut Nabila (2022), adalah aktivitas mental untuk menemukan solusi bervariasi dan metode yang sesuai dalam mengatasi permasalahan. Ini melibatkan kemampuan menghasilkan ide baru, karya yang unik, dan berbeda dari yang lain (Harianja, 2020). Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan kepekaan yang dilakukan individu untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dalam mencari jawaban yang bervariasi, unik dan berbeda dari yang lain.

Indikator kemampuan berpikir kreatif diantaranya: (1) Kelancaran, yaitu siswa mampu memberikan penyelesaian masalah berupa solusi lebih dari satu jawaban yang bernilai benar. (2) Keluwesan, yaitu siswa mampu memberikan penyelesaian masalah dengan cara atau metode yang berbeda. (3) Kebaruan, yaitu siswa mampu memberikan penyelesaian masalah dengan solusi atau respon yang berbeda dari yang lain.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah *Quasi Experimental* (Kuasi Eksperimen) dengan jenis penelitian *Nonequivalent pretest–posttest Control Group Design* yang melihat perbandingan antara dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Colomadu. Sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) oleh pihak sekolah. Peneliti memilih kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan penerapan pengajaran melalui model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan pengajaran melalui model pembelajaran langsung.

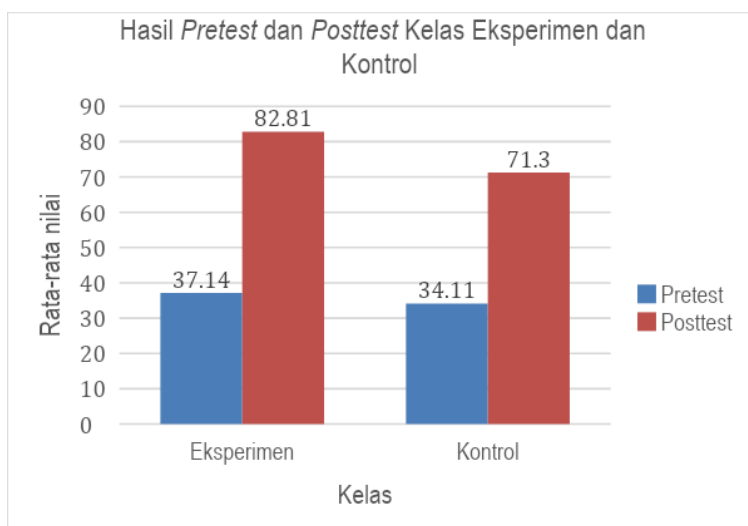
Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi, observasi, wawancara, angket dan teknik tes. Metode dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan selama observasi dan proses pembelajaran dengan mengambil foto. Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran oleh pengajar. Wawancara dilakukan dengan pengajar dan siswa di SMP Negeri 3 Colomadu sebagai narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, digunakan angket validasi yang diisi oleh pendidik dan dosen ahli untuk menilai validitas butir soal uji coba, terutama kesesuaian antara soal dan indikator kemampuan berpikir kreatif. Tes kemampuan berpikir kreatif siswa dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Tes kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dilaksanakan setelah penelitian untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Analisis yang digunakan yaitu validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, daya beda, uji normalitas, uji homogenitas, uji rerata, uji hipotesis, dan perhitungan skor lembar validasi soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan memberikan tes kemampuan berpikir kreatif diawal dan diakhir pembelajaran pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Joyfull Learning*

berbantuan PowerPoint Meme Indonesia dan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung. Setelah diajarkan dengan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia maupun diajarkan dengan model pembelajaran langsung, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar pada masing-masing kelas. Namun, pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata rata hasil belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol.



Gambar 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 1, tentang Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol, diperoleh rata-rata nilai data hasil tes awal kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen yaitu sejumlah 37,14 dan untuk kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai yaitu sejumlah 34,11. Sedangkan, data hasil tes akhir kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai yaitu sejumlah 82,81 dan untuk kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai yaitu sejumlah 71,30.

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Kelas	Data	L_{maks}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,1364	0,1591	Normal
	<i>Posttest</i>	0,1396		Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,1321		Normal
	<i>Posttest</i>	0,1363		Normal

Tabel 2. Uji Homogenitas

Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	1,3510	1,8221	Homogen
<i>Posttest</i>	1,6063		Homogen

Tabel 3. Uji Rerata Awal

Kelas	\bar{X}_t	S_t	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
-------	-------------	-------	--------------	-------------	------------

Eksperimen	37,14	16,9240	0,7654	1,9990	H_0 diterima
Kontrol	34,11	14,5604			

Berdasarkan tabel 1, nilai L_{maks} dari masing-masing data *pretest* dan *posttest* berada dibawah L_{tabel} yaitu 0,1591, artinya data berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 2, nilai F_{hitung} dari *pretest* yaitu 1,3510 dan dari *posttest* yaitu 1,6063 memiliki nilai kurang dari F_{tabel} yaitu 1,8221, artinya kedua data tersebut memiliki varians yang homogen. Berdasarkan tabel 3, nilai t_{hitung} yaitu 0,7654 kurang dari nilai t_{tabel} yaitu 1,9990, yang artinya tidak terdapat perbedaan rata rata kemampuan awal berpikir kreatif yang signifikan antara kedua kelas sampel.

Tabel 4. Uji Hipotesis 1 dan 2

Kelas	ΣT_{untas}	N	z_{hitung}	$-z_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen	28	32	1,63	- 1,96	Tuntas
Kontrol	21	32	- 1,23		Tuntas

Tabel 5. Uji Hipotesis 3

Kelas	\bar{X}	s	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	82,81	252,2289	2,5396	1,9990	Berbeda
Kontrol	71,30	405,1495			

Berdasarkan tabel 4 tentang Uji Hipotesis 1 dan 2, diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memiliki nilai z_{hitung} yaitu 1,63 dan -1,23 berada diatas nilai $-z_{tabel}$ yaitu -1,96. Artinya persentase kemampuan berpikir kreatif kedua kelas lebih dari 75% dan telah mencapai batas ketuntasan. Berdasarkan tabel 5 tentang Uji Hipotesis 3, diperoleh t_{hitung} yaitu 2,5396 lebih dari nilai t_{tabel} yaitu 1,9990, maka terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara kedua kelas sampel. Artinya, kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil pengujian ketuntasan belajar pada hipotesis 1 didapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia mencapai ketuntasan belajar pada kemampuan berpikir kreatif siswa lebih dari 75%, dengan rata-rata skor 82,81. Tahapan pembelajaran mencakup persiapan, motivasi awal, paparan materi dengan meme yang menambah suasana ceria, latihan soal, observasi siswa, dan permainan. Model ini didukung oleh suasana menyenangkan dan tidak memberatkan siswa, memotivasi mereka untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil pengujian ketuntasan belajar pada hipotesis 2 didapatkan kesimpulan bahwa model pembelajaran langsung, kemampuan berpikir kreatif siswa mencapai ketuntasan lebih dari 75% dengan rata-rata skor 71,30. Pembelajaran dilakukan melalui PowerPoint dengan 5 tahapan, tetapi beberapa siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Observasi menunjukkan keaktifan yang rendah, dan beberapa siswa kesulitan mengasah kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil pengujian ketuntasan belajar pada hipotesis 3 didapatkan kesimpulan bahwa siswa yang mendapat pengajaran dengan model pembelajaran *Joyfull Learning* dengan PowerPoint Meme Indonesia memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik (rata-rata 82,81) dibandingkan dengan siswa yang mendapat pengajaran dengan model pembelajaran langsung (rata-rata 71,30). *Joyfull Learning* memberikan suasana menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan partisipasi siswa, sementara pembelajaran langsung cenderung kurang menarik.

Secara keseluruhan, pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia terbukti lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. *Joyfull Learning* menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan, meningkatkan antusiasme siswa, dan memberikan kebebasan untuk mengembangkan ide kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya dari Mujiarto (2016) bahwa pembelajaran *Joyfull Learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional (pembelajaran langsung), dan dapat menjadi rekomendasi untuk pengembangan model pembelajaran di masa depan. Oleh karena itu, hasil dan pembahasan ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa kelas VIII terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan diperoleh kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih efektif daripada kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan yang dapat diambil yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia dan menggunakan model pembelajaran langsung telah mencapai ketuntasan belajar. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan PowerPoint Meme Indonesia lebih baik dibandingkan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung.

REFERENSI

- Agustine, A. I. (2020). *Pengaruh Strategi Joyful Learning Melalui Card Games Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Stoikiometri*. (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Bhakti, C. P., Ghiffari, M. A. N., & Salsabil, K. (2019). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness. *Jurnal Varidika*, 30(2), 30-35.
- Damayanti, R. (2019). Pemaknaan Pragmatik Dalam Teks Meme di Instagram. *Jurnal Ilmiah FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 46-58.
- Dewi, R. S. (2017). "Meme" Sebagai Sebuah Pesan dan Bentuk Hiperrealitas di Media Sosial. *Mediakom*, 1, 16-28.
- Fajri, N., Yoesoef, A., & Nur, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Padamata Pelajaran IPS Kelas VII MTsN Meuraxa Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(1).
- Harianja, S. D., Elindra, R., & Siregar, E. Y. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Time Token Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa di SMP Negeri 5 Padangsimpuan. *Jurnal MathEdu: Mathematic Education Journal*, 3(3), 90-98.

- Istiani, Y., Imron, A., & Arif, S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *PESAGI: Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah*, 2(4).
- Mullis, I. V., Martin, M. O., Foy, P., & Hooper, M. (2015). *TIMSS 2015 International Results in Mathematics*. IEA, TIMSS & PIRLS International Study Center, Lynch School of Education, Boston College.
- Nabila, J. N., (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Dalam Penyelesaian Soal Open Ended Ditinjau Dari Gaya Berpikir Siswa*. (Skripsi, Universitas Tidar Magelang, 2022). Diakses dari <https://repositori.untidar.ac.id/index.php?p=fstream&fid=32382&bid=12634>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prinotama, A. N., Larasati, D. A., & Roosyanti, A. (2019). Pengaruh Joyfull Learning terhadap Motivasi Belajar di SDN Karah I Surabaya. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(01), 96-105.
- Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rosyidah, M., Marhaini, M., Sary, R. K., Ardianto, F., & Apriani, Y. (2019). Pelatihan Penggunaan Microsoft Office Bagi Guru SMP Al-Hamidiyah Palembang. *Jurnal Abdimas Madani Dan Lestari (JAMALI)*, 70-78.
- Sundawan, M. D. (2016). Perbedaan model pembelajaran konstruktivisme dan model pembelajaran langsung. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, 16(1).