

Implementasi Pendekatan *Joyful Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana

Yuni Setiawati¹, Nana Sutarna²

Universitas Muhammadiyah Kuningan

Jl. RA Moertasiah Soepomo No. 28 B Kuningan 45511 Jawa Barat

¹yunisetiawati1945@gmail.com, ²nana@upmk.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang implementasi pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana, sehingga diperoleh informasi secara empiris. Pendekatan kuantitatif dengan pre-eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* dipilih sebagai metode dalam penelitian ini. Metode ini digunakan dengan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan awal, setelah itu diberi tes akhir (*posttest*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 3 Banjarangsana dengan sampel berjumlah 25 peserta didik, 15 laki-laki dan 10 perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan dokumentasi. Dengan instrumen penelitian berupa *pretest* dan *posttest*. Serta menggunakan teknik analisis data berupa uji hipotesis untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dan sebagai pengujian hipotesis penelitian yang dikemukakan. Dari data yang diperoleh dalam penelitian, maka dilanjutkan dengan menulis data kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan statistik parametrik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan pada peserta didik yang diketahui dari hasil *pretest*, nilai rata-rata peserta didik adalah 51,33% sedangkan hasil rata-rata *posttest* adalah 82,08 dan dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana.

Kata Kunci: Pendekatan Pembelajaran, *Joyful Learning*, Keterampilan Berpikir Kreatif, Sekolah Dasar.

Abstract

The purpose of this study is to obtain information about the implementation of the Joyful Learning approach to the creative thinking skills of grade V students at SD Negeri 3 Banjarangsana, so that empirical information is obtained. A quantitative approach with One Group Pretest-Posttest Design pre-experiment was chosen as the method in this study. This method is used with a pretest to find out the initial state, after which it is given a final test (posttest). This research was carried out in class V of SD Negeri 3 Banjarangsana with a sample of 25 students, 15 boys and 10 girls. The data collection techniques in this study include tests and documentation. With research instruments in the form of pretest and posttest. As well as using data analysis techniques in the form of hypothesis tests to measure how much influence the X variable has on the Y variable and as a test of the research hypothesis presented. From the data obtained in the study, it is continued by writing the data and then conclusions are drawn using parametric statistics. Based on the results of the study, it was shown that there were significant changes in students known from the results of the pretest, the average score of students was 51.33% while the average result of the posttest was 82.08 and from these results it can be interpreted that there is an influence of the use of the Joyful Learning approach on the creative thinking skills of grade V students at SD Negeri 3 Banjarangsana.

Keywords: Learning Approach, *Joyful Learning*, Creative Thinking Skills, Elementary School.

Pendahuluan

Pendidikan adalah jembatan antara masa lalu dan masa depan, dengan melangkah di atasnya seseorang tidak hanya mengikuti arus waktu, tetapi juga membentuk arah yang lebih cerah bagi perubahan zaman. Pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang sangat urgen dan berperan penting dalam menentukan perkembangan serta perwujudan dari individu, terutama dari segi pembangunan bangsa dan negara. Pada dasarnya, suatu negara dikatakan memiliki kebudayaan yang maju salah satunya dapat dilihat dari bagaimana budaya pendidikan di negara tersebut diperankan, terutama dalam hal mengenali, menghargai, dan mengembangkan kompetensi peserta didik agar dapat menjadi sumber daya manusia yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Sejalan dengan itu, Putriani & Hudaidah (2021) mengatakan bahwa perubahan terjadi pada berbagai aspek kehidupan tak terkecuali dalam bidang pendidikan di masa depan yang sangat cepat, sulit serta merupakan tantangan yang tidak mudah. Perubahan tersebut telah dimulai saat ini, saat dunia mulai memasuki abad ke-21 yang juga dikenal dengan sebutan abad pengetahuan, globalisasi, dan Revolusi Industri 4.0 dengan ditandai oleh kegiatan yang berkonversi dari manual ke digital. Pada abad ini, peluang dapat muncul dari perubahan jika dikelola dengan baik. Namun, jika tidak diantisipasi secara sistematis, terstruktur dan teratur, perubahan tersebut dapat menjadi masalah yang besar.

Selanjutnya, Kurniawan (2020) mengungkapkan bahwa keterampilan yang harus dimiliki peserta didik di abad ke-21 ini adalah keterampilan 4C yang meliputi: (1) Berpikir Kritis (*Critical Thinking*); (2) Kreativitas dan Inovasi (*Creative Thinking and Innovation*); (3) Komunikasi (*Communication*); dan (4) Kolaborasi (*Collaboration*). Keterampilan 4C ini, sangat penting untuk diajarkan pada peserta didik di Sekolah Dasar, agar mereka memiliki keterampilan yang diperlukan dan memiliki landasan yang kuat untuk berhasil di masa depan. Dalam keterampilan ini, semuanya saling terikat dan sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Namun, keterampilan Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*) memiliki beberapa keunggulan yang membuat keterampilan ini lebih penting untuk diterapkan, dimiliki, dan

dikembangkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Namun, menurut hasil penelitian Fitriyani (2021) menyatakan bahwa kreativitas masyarakat Indonesia tergolong rendah dan hal ini berdampak pada daya saing bangsa di kancah internasional. Selain itu, penelitian yang dilakukannya di SDN 1 Awirarangan, Kabupaten Kuningan ini mengungkapkan bahwa masih terdapat peserta didik di sekolah tersebut yang belum terlihat keterampilan berpikir kreatifnya. Hal ini, dibuktikan dengan masih terdapatnya peserta didik yang ragu, malu, kurang aktif dan takut dalam menjawab pertanyaan dari guru. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengembangkan kreativitas dan melakukan inovasi agar proses pembelajaran dapat terus berlangsung secara bermakna, mengingat kondisi saat ini.

Selain berpikir kreatif, pembelajaran di abad ke-21 ini harus menarik dan menyenangkan. Hal ini, sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 yang menyatakan bahwa: "Seorang guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang berarti, menyenangkan, inovatif, dinamis, dan dialogis. Dengan demikian, guru memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan pembelajaran yang difokuskan pada peserta didik agar mereka merasa senang dan bahagia selama proses pembelajaran di kelas". Namun kenyataannya, masih banyak guru yang memberikan pembelajaran membosankan, sehingga tidak mendorong kreativitas peserta didik. Padahal, daya kreativitas sangat penting untuk mengevaluasi potensi peserta didik. Oleh karena itu, guru tidak boleh mengabaikan pentingnya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, karena hal ini sangat berpengaruh terhadap daya kreativitas peserta didik yang dapat terpancing dengan baik sehingga hasil belajar akan jauh lebih baik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangana?

2. Apakah terdapat pengaruh keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana sesudah pengimplementasian pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana.
2. Untuk mengetahui pengaruh keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana sesudah pengimplementasian pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran.

Metode

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif dipilih peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian. Penelitian kuantitatif yaitu prosedur penelitian yang mengemukakan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

Penelitian ini menggunakan rancangan metode eksperimen terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik melalui *Joyful Learning*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan *One-Group Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono (2023), pada *One Group Pretest-Posttest Design* ini, peneliti menggunakan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desainnya penelitiannya sebagai berikut:

“*One-Group Pretest-Posttest*”

$O_1 \times O_2$

Gambar Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum memakai pendekatan *Joyful Learning*)

O_2 = Nilai *Posttest* (sesudah memakai pendekatan *Joyful Learning*)

X = Perlakuan dengan pendekatan pembelajaran *Joyful Learning*

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 24 peserta didik, 15 laki-laki dan 9 perempuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan cara *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh ini adalah sensus.

Peneliti mengambil sampel penelitian berjumlah 24 peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana. Sampel tersebut terdiri dari laki-laki yang berjumlah 14 orang dan perempuan berjumlah 10 orang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes tertulis dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini yaitu soal uraian sebanyak 10 butir soal untuk pembelajaran kelas V Bab 7 dengan Topik B: Kondisi Perekonomian di Daerahku dan Materi Pokok Kondisi Perekonomian Antardaerah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah uji instrumen soal berupa uji validitas, uji reliabilitas, analisis daya beda, analisis tingkat kesukaran soal. Kemudian Uji Data berupa Uji Normalitas, Uji *N-Gain* dan Uji t-test menggunakan *Paired Sample T-Test*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan perhitungan data hasil keterampilan berpikir kreatif *pretest* dan *posttest*, diketahui bahwa nilai terendah *pretest* peserta didik adalah 36. Sementara nilai tertinggi *pretest* adalah 70. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik adalah 51,33 dan nilai standar deviasi *pretest* yaitu 9,281. Selanjutnya, nilai terendah *posttest* peserta didik adalah 70, sementara nilai tertinggi *posttest* adalah 96. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh peserta didik adalah 82,08 dan nilai standar deviasi *posttest* yaitu 6,763. Daro hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat selisih kenaikan nilai rata-rata, dengan selisih *pretest* dan *posttest* sebesar 30,75. Hal

ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan peneliti berupa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Joyful Learning* membuat peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Hasil Keterampilan Berpikir Kreatif *Pretest* dan *Posttest*

Pemusatan dan Penyebaran Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	36	70
Nilai Tertinggi	70	96
Rata-Rata	51,33	82,08
Standar Deviasi	9,281	6,763

Selanjutnya, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data nilai yang dikatakan normal yaitu jika nilai signifikansi (sig.) > α (0,05). Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu berjumlah 24, maka dari itu peneliti menggunakan uji Saphiro Wilk karena kelompok sampel termasuk dalam kelompok kecil atau 50 kebawah. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* ini menggunakan *IBM SPSS Statistics ver. 26*. Taraf signifikansi atau dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0.05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan uji normalitas, nilai signifikansi uji Shapiro Wilk hasil *pretest* yaitu 0,681 dan *posttest* 0,737. Hal ini menunjukkan data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal, karena nilai signifikansi data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari nilai taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05.

Selanjutnya, uji *N-Gain* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian. Uji *N-Gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* (tes sebelum diterapkannya metode atau perlakuan tertentu) dan nilai *posttest* (tes sesudah diterapkannya perlakuan tertentu).

Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau *gain score* tersebut, kita akan dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak.

Dalam penelitian *one group pretest-posttest design (eksperimen design)*, uji *N-Gain score* dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji *paired sample test*. Kategorisasi perolehan nilai *N-Gain score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* maupun dari nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat dilihat dibawah ini:

- 1) < 40% = Tidak Efektif
- 2) 40% - 55% = Kurang Efektif
- 3) 56% - 75% = Cukup Efektif
- 4) > 76% = Efektif

Hasil perhitungan uji *N-Gain score* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* dengan menggunakan pendekatan *Joyful Learning* adalah sebesar 0,68 atau 65,9% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 33,6% dan maksimal 96%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *Joyful Learning* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarsana pada mata pelajaran IPAS dengan materi Kondisi Perekonomian Antardaerah.

Kemudian, Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *paired sample t test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata (dua kelompok) yang saling berpasangan atau berhubungan. Uji *paired sample t test* ini merupakan bagian dari analisis parametrik, maka persyaratan utamanya adalah data yang peneliti pakai harus berdistribusi normal. Data yang peneliti gunakan pada uji *paired sample t test* ini berdistribusi normal, hal ini telah peneliti buktikan pada uji normalitas sebelumnya.

Hasil perhitungan uji *Paired Sampel T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan

berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana pada mata pelajaran IPAS bab 7 dengan topik B: Kondisi Perekonomian di Daerahku dengan materi pokok kondisi perekonomian antardaerah.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Negeri 3 Banjarangsana pada tanggal 06-08 Juni 2024. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana. Penelitian ini menghasilkan data yang diperoleh dari *Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan di kelas V.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan surat pengajuan izin penelitian kepada kepala sekolah SD Negeri 3 Banjarangsana.

Setelah itu, peneliti mempersiapkan perangkat ajar serta media pembelajaran yang selanjutnya digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan pembelajaran, peneliti memberikan soal berupa *pretest* untuk mengukur sejauh mana keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki oleh peserta didik kelas V. Kemudian, peneliti memberikan *treatment* berupa penggunaan pendekatan *Joyful Learning* yang diakhiri dengan pemberian soal *posttest*. *Pretest* dan *Posttest* ini digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui pengaruh dari pendekatan pembelajaran yang telah digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana. Hal ini dapat diketahui dari hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 51,33%. Maka, dari hasil yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa tingkat keterampilan berpikir kreatif peserta didik sebelum penerapan pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran tergolong rendah. Selanjutnya, hasil rata-rata *posttest* adalah 82,08 dan dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah penerapan pendekatan *Joyful Learning* lebih baik dibandingkan dengan sebelum penerapan pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran. Selain itu, nilai terendah yang diperoleh peserta didik sebelum penerapan pendekatan *Joyful Learning* adalah

36 dengan nilai tertinggi 70. Sedangkan nilai terendah yang diperoleh peserta didik setelah penerapan pendekatan *Joyful Learning* adalah 70 dengan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu 96.

Selanjutnya, hasil analisis uji hipotesis yang menggunakan uji *paired sample t test* yang menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana pada mata pelajaran IPAS bab 7 dengan topik B: Kondisi Perekonomian di Daerahku dengan materi pokok Kondisi Perekonomian Antardaerah.

Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021), dengan judul penelitian "Pengaruh Metode Joyful Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial, 5(2), 208-215. Menyebutkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V melalui penerapan *Joyful Learning* yang dibuktikan dengan hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah peserta didik melakukan proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Joyful Learning*. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada penerapan *Joyful Learning* dalam proses pembelajarannya. Namun kedua penelitian memiliki perbedaan yaitu penelitian terdahulu mengukur hasil belajar, sementara peneliti mengukur keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan uji *Paired Sampel T-Test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarangsana pada mata pelajaran IPAS

dengan materi pokok kondisi perekonomian antardaerah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik menggunakan pendekatan *Joyful Learning* lebih baik dibandingkan dengan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Terdapat pengaruh dari pendekatan *Joyful Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Banjarsana. Peningkatan (*Gain*) keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang diajarkan dengan pendekatan *Joyful Learning* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang diajarkan dengan pendekatan *Joyful Learning* dapat dilihat dari nilai *N-Gain* 0,68 yang berada pada kategori sedang. Setelah melakukan penelitian, peneliti menyarankan agar guru harus mampu mengelola kelas dengan baik ketika akan menerapkan pendekatan *Joyful Learning* dalam pembelajaran. Karena jika guru tidak mampu mengelola kelas dengan baik, maka suasana kelas dapat menjadi sangat berisik dan sulit untuk dikendalikan.

Pendekatan *Joyful learning* mendorong peserta didik lebih aktif, maka sebaiknya guru maupun peneliti selanjutnya perlu memperhatikan ruang kelas yang digunakan agar pergerakan peserta didik tidak terbatas. Guru perlu memiliki pemahaman mendalam terhadap berbagai metode pembelajaran, terutama dalam konteks *Joyful Learning* yang mengharuskan penerapan beragam metode pembelajaran serta tingkat kreativitas guru harus tinggi agar peserta didik tidak merasa bosan selama pembelajaran. Bagi guru dan peneliti selanjutnya hendaknya menerapkan pendekatan *Joyful Learning* karena dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga keterampilan berpikir kreatif peserta didik semakin meningkat serta pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Daftar Pustaka

Amelia, L. (2023). PEMANFAATAN STRATEGI JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Al-*

Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran.

<https://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs/article/view/91%0A>

Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>

Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.

Aprilia, F. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Berfikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibnu Qoyyim Pekanbaru. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.

Creswell, J. W. (2017). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. PUSTAKA PELAJAR.

Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02(06), 235–239. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/search/search?query=CONTEXTUAL+&authors=&title=&abstract=&galleyFullText=&suppFiles=&dateFromMonth=&dateFromDay=&dateFromYear=&dateToMonth=&dateToDay=&dateToYear=&dateToHour=23&dateToMinute=59&dateToSe>

Dwi Nurani, L. A. M. K. R. M. (2022). Buku Saku Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar. *Direktorat Sekolah Dasar*, 1–51.

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

Fitriyani, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Pedagogik Kreatif pada Pembelajaran IPS di sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.

Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar.

- EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 3(2), 463–471. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 119. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7205>
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471–482. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.470>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/r-eferensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kurniawan, B. (2020). Implementasi Pendidikan Tekhnohumanistik Berbasis 4c Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 40–46. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.27219>
- Laily Husniyah Mabruroh, Apri Irianto, & Via Yustitia. (2020). Pengaruh Metode Picture and Picture Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 102–108. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i1.15399>
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April). [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/1/Metode Penelitian Kuantitatif %20Panduan Praktis Merencanakan%2C Melaksa.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/1/Metode%20Penelitian%20Kuantitatif%20Panduan%20Praktis%20Merencanakan%20Melaksa.pdf)
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Fiazah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bin-tang>
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- Nada, I., Utaminingsih, S., & Ardianti, S. D. (2018). PENERAPAN MODEL OPEN ENDED PROBLEMS BERBANTUAN CD PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD 1 GOLANTEPUS. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 216. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3856>
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas melalui Bermain* (B. S. Fatmawati (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Nurjaman, A. (2022). *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa*. Guepedia.
- Nurjan, S. (2018). PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 3(1), 105. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v3i1.1302>
- Pratycia, A., Dharma Putra, A., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 58–64. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021a). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021b).

- Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
[file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Setyawati, C. R. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPD-SH/article/view/6787>
- Simanjuntak, M. D. R. (2019). Membangun Keterampilan 4C dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, Vol. 3, 3, 922.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121.
<https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sujana, I. W. C. (2019). FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Wartulas, S. (2020). Penilaian Sekolah Dasar. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 506–522.
- Wijayanti, & Ekantini. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPASMI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 0.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF ACTION RESEARCH RESEARCH AND DEVELOPMENT (R and D)*.
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Education National Conference, October 2018*, 1–18.