

ABSTRAK

Anisa Yuliasatika, “Penerapan Model *Osborn Parnes Joyfull Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self Efficacy* Siswa” (Penelitian Kuasi Eksperimen) Penelitian ini dilakukan berdasarkan studi pendahuluan dengan hasilnya bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis dan *Self Efficacy* siswa masih perlu ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkannya adalah menerapkan model *Osborn Parnes Joyfull Learning* berbantuan Aplikasi *Kahoot* (OPJLK). Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan tingkat efektivitas pembelajaran matematika dengan model *Osborn Parnes Joyfull Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* untuk mengetahui peningkatan dan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis serta *self efficacy* siswa, sedangkan tujuan khususnya yaitu (a) Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Osborn Parnes Joyfull Learning* berbantuan Aplikasi *Kahoot* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. (b) Mengetahui perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa yang memperoleh *Osborn Parnes Joyfull Learning* berbantuan Aplikasi *Kahoot* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional berdasarkan tingkat Pengetahuan Awal Matematika (PAM) yang kategorinya tinggi, sedang, dan rendah. (c) Mengetahui *Self efficacy* terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Osborn Parnes Joyfull Learning* berbantuan Aplikasi *Kahoot*. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil penelitian yaitu: (a) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dimana yang memperoleh model OPJLK lebih baik dari model konvensional; (b) Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dimana yang memperoleh model OPJLK lebih baik dari model konvensional; (c) Sikap siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model OPJLK memberikan sikap yang positif terhadap pembelajaran matematika. Dengan demikian, *Osborn Parnes Joyfull Learning* berbantuan Aplikasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *Self Efficacy* siswa.

Kata Kunci: *Kahoot*, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, *Osborn Parnes Joyfull Learning*, *Self Efficacy*