

**PENGARUH LKPD TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL KARAPAN
KALELES TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA KELAS 4 SDN PEJAGAN 1**

Eka Maya Kusuma^{1*}, Bagus Rahmad Wijaya²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

1ekamayakusuma@gmail.com, 2bagus.rahmadwijaya@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of LKPD integrated with karapan kaleles traditional games on the creative thinking ability of grade 4 students at SDN Pejagan 1. The method used in this study is quantitative with a Quasi Experimental Non-equivalent Control Group design with the entire population of grade 4 students. Purposive sample sampling technique. The number of samples in this study was 22 in the experimental class and 22 in the control class. The research results show that using integrated LKPD (Student Worksheet) with traditional games can influence students' creative thinking abilities, with a t-test hypothesis testing result of $0.041 < 0.05$. This is because LKPD integrates traditional games that invite students to explore the environment and invite students to move.

Keywords: science, local wisdom, creativity, LKPD

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 di SDN Pejagan 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen Non-equivalent Control Group Design* dengan populasi seluruh siswa kelas 4. Teknik pengambilan sampel *purposive sample*. Jumlah sampel penelitian ini adalah 22 pada kelas eksperimen dan 22 pada kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD terintegrasi permainan tradisional dapat memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dengan hasil uji hipotesis *t-test* sebesar $0,041 < 0,05$. Hal ini dikarenakan LKPD terintegrasi permainan tradisional mengajak siswa untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengajak siswa untuk bergerak.

Kata Kunci: IPAS, kearifan lokal, kreativitas, LKPD

A. Pendahuluan

Abad 21 adalah abad di mana pengetahuan mengalami perubahan secara besar-besaran di masyarakat dari masyarakat agraris menuju masyarakat industri dan masyarakat berpengetahuan (Efendi dkk., 2023). Perkembangan yang ada saat ini tidak dapat dihindari karena perkembangan tersebut mengalir seperti air yang mengalir tanpa adanya batasan. Adapun kemampuan yang harus dimiliki dalam menghadapi perkembangan abad 21 sering disebut sebagai keterampilan abad 21.

Keterampilan abad 21 yang sering didengar saat ini merupakan penjabaran dari US-based Partnership for 21 Century Skills (P21) atau yang sering dikenal dengan 4C. 4C sendiri yaitu, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kreatif, dan berpikir kritis (communication, collaboration, creativity, critical thinking) (Zubaidah, 2016). Keempat keterampilan tersebut memiliki peranan penting dalam bidang pendidikan, sehingga pendidikan saat ini dalam pembelajarannya mengutamakan dalam meningkatkan keterampilan abad 21 dalam diri siswa.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran konsep 21st Century Skills yang berkarakter 4C. Pembelajaran harus memenuhi tuntutan 4C dalam membantu siswa dalam menyiapkan siswa dalam persaingan global (Sunismi dkk., 2023). Berdasarkan keterampilan yang ada, keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki dalam menghadapi keterampilan abad 21 dan merupakan salah satu topik yang perlu dibahas (Madyani dkk., 2020).

Menurut Ghufroon & Risnawita (2017) kemampuan berpikir kreatif merupakan kekuatan utama yang berperan menggerakkan kemajuan manusia dalam penelusuran, dan pengembangan serta penemuan-penemuan baik di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, serta bidang lainnya. Pernyataan tersebut menekankan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam abad 21 ini terutama dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh OECD dalam program PISA (Programme for International Student Assessment) yang pertama kali melakukan pengukuran tingkat kreativitas suatu negara dengan

melibatkan anak berusia 15 tahun sebagai sampel dalam (PISA 2022 Results Volume III: Creative Minds, Creative Schools, 2024). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat berpikir kreatif masyarakat Indonesia masih di bawah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes yang mana hasilnya Indonesia mencapai 31%. Hasil tersebut masih tergolong rendah dan tertinggal dari rata-rata di seluruh negara yang ikut OECD yang sebesar 78%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perlu dilakukan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah (Suparman & Husen, 2015).

LKPD yang merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran (Jowita, 2017). Penggunaan bahan ajar seperti LKPD yang belum maksimal selama proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa (Nazifah dkk., 2021). Oleh karenanya, penggunaan bahan ajar selama proses pembelajaran perlu

dioptimalkan agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat.

Mata pelajaran IPAS terutama pada bidang pengetahuan alam, yang mana lebih mengutamakan pemahaman konsep, fakta, dan keadaan yang ada di alam (Wijaya & Rozie, 2023). Pembelajaran dengan jenis ini lebih cocok jika dilakukan dengan mengajak siswa untuk belajar sesuai dengan keadaan yang ada di dunia nyata. Pembelajaran dengan mengambil masalah dalam kehidupan nyata dapat membantu siswa dalam menentukan konsepnya sendiri (Hamruni, 2015). Permasalahan yang dapat dimanfaatkan dalam menghadapi tantangan yang ada seperti perkembangan teknologi dan lunturnya budaya yang ada adalah dengan melestarikan budaya. Melestarikan budaya seperti menggunakan permainan tradisional selama proses pembelajaran dapat menjadi alternatif solusi yang ada.

Pengimplementasian penggunaan permainan tradisional selama proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Cahyani dkk., 2023). Permainan tradisional sendiri memiliki berbagai nilai seperti nilai gotong royong, mandiri, maupun

kegiatan. Hal ini didukung oleh pendapat dari (Sudrajat & Rilianti, 2018) yang menyatakan bahwa permainan tradisional selama proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa dikarenakan saat bermain siswa mampu mencetuskan ide dalam menyelesaikan masalah.

Melihat dari pentingnya penggunaan LKPD selama proses pembelajaran dan pengintegrasian permainan tradisional selama proses pembelajaran, maka pada penelitian ini dirumuskan sebuah masalah, yaitu “apakah terdapat pengaruh LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SDN Pejagan 1?”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik, dengan maksud menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2022). Selain itu, peneliti juga melakukan analisis data secara deskriptif. Metode analisis deskriptif, adalah teknik analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2018). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, metode eksperimen termasuk dalam penelitian kuantitatif yang digunakan untuk melakukan percobaan mengidentifikasi dampak dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain eksperimen yang umumnya digunakan dalam penelitian pendidikan adalah eksperimen semu atau yang dikenal sebagai Quasi Eksperimen Design dengan jenis Nonequivalent Control Group Design.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SDN Pejagan 1, sedangkan yang menjadi sampel ada siswa kelas IV A dan IV B. Pemilihan kedua kelompok mempertimbangkan beberapa kemiripan yang ada pada kelompok atau purposive sampling. Dipilih kelas A dan kelas B

dikarenakan nilai kedua kelas tersebut tinggi, sesuai dengan teori yang ada, jika nilai memiliki hubungan dengan kemampuan berpikir kreatif (Kusuma dkk., 2025).

Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas IV A diberi perlakuan menggunakan LKPD yang terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles, sedangkan kelas IV B diberi perlakuan dengan menggunakan LKPD berbantuan model ekspositori. Kedua kelompok sebelum diberi perlakuan diberi pretest dan setelah diberi perlakuan diberi posttest. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua kelompok tersebut.

Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan berpikir kreatif berbasis indikator Guilford (*fluency, flexibility, originality, elaboration*), lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi. Instrumen yang akan digunakan diuji terlebih dahulu, adapun uji yang dilakukan adalah uji validitas, reliabilitas, kesukaran, dan daya beda. Kemudian data juga dilakukan uji prasayarat, yaitu uji normalitas, uji homogenitas. Analisis data yang

dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif, sedangkan untuk mengetahui terdapat tidaknya pengaruh dilakukan uji hipotesis independent sample t-test dengan penarikan kesimpulan menggunakan taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan **Hasil Uji Instrumen**

Instrumen berupa modul ajar dan instrumen tes kemampuan berpikir kreatif diuji validitas secara teoritis dan empiris. Menurut Wahyuni & Ibrahim (2012) uji validitas teoritis berupa isi maupun konstruk dilakukan oleh ahli. Sedangkan untuk uji secara empiris dilakukan uji validitas korelasi *prospect moment*. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dari 10 soal yang diuji cobakan, 10 soal tersebut dinyatakan valid.

Uji reliabilitas dilakukan untuk instrumen tes. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah cronbach alpha. Dipilih uji reliabilitas cronbach alpha karena skor yang dinilai bukan skor 1 dan 0. Berdasarkan uji yang telah dilakukan, hasilnya yaitu $0,846 \geq 0,60$ yang menurut (Taherdoost, 2016) soal tersebut dinyatakan sangat reliabel.

Untuk uji kesukaran yang dihitung menggunakan bantuan program SPS, dari 10 soal yang ada 4 soal dikategorikan mudah, dan 6 soal dikategorikan sedang. Sedangkan untuk uji daya beda, 9 soal memiliki daya beda yang sangat baik dan 1 soal memiliki daya beda yang baik.

Hasil Uji Prasyarat

Uji normalitas data penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang ada berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dari penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 50. Berikut adalah hasil uji normalitas penelitian ini.

Tabel 1. Data Normalitas

Data	<i>Shapiro Wilk</i>	
	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,484	Normal
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,906	Normal
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,976	Normal
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,749	Normal

Berdasarkan data tersebut data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Karena data yang ada berdistribusi normal, maka untuk uji selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah terdapat kesamaan antara kelas

kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji homogenitas yaitu $0,06 > 0,05$ yang berarti terdapat kesamaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji *Independent Sampel t-test*, karena data yang ada berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan uji parametrik. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. $0,041 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pembahasan

Uji *independent sample t-test* yang merupakan uji yang digunakan dalam menguji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,041 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan nilai *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis terdapat pengaruh penggunaan LKPD terhadap kemampuan berpikir kreatif dapat diterima. Hal ini dilihat dari nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana rata-rata kelas eksperimen sebesar 80,11 lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya sebesar 74,66. Perbedaan

yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* juga menandakan bahwa LKPD yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini karena LKPD digunakan mengintegrasikan kearifan lokal yang ada sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan mereka lebih aktif ketika mengreasikan permainan tradisional yang ada.

Penggunaan LKPD sebagai sarana pembelajaran berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa (Nurkhasanah dkk., 2024). LKPD yang tersusun dari berbagai langkah kegiatan yang mengajak siswa untuk berpikir tingkat tinggi dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif (Vivilia dkk., 2024). Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat beberapa ahli yang disebutkan bahwa penggunaan LKPD dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa yang menggunakan LKPD terlihat aktif dalam mengerjakan tugas-tugas dan latihan yang ada di LKPD. Penjelasan mengenai langkah-langkah kegiatan yang harus dikerjakan siswa selama

pembelajaran berlangsung membantu mereka untuk aktif ketika pembelajaran dengan turut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penggunaan LKPD yang terintegrasi permainan tradisional yang mengajak siswa untuk bermain dan berkreasi serta menghubungkan materi pelajaran pada permainan yang ada dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif (Ahmad, 2023). Permainan tradisional Madura seperti karapan kaleles yang dapat dilakukan di dalam kelas maupun luar kelas mampu meningkatkan aktivitas motorik siswa. Pergerakan motorik dapat membantu dalam merangsang otot dan pertumbuhan otak menjadi lebih baik. Ketika otot dan otak dapat bekerja secara seimbang sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak dalam berpikir (Ahmad, 2023). Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran IPA merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman IPA siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Sudrajat & Rilianti (2018) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki hubungan dengan kemampuan

berpikir kreatif siswa, khususnya siswa SD. Kreativitas anak dalam bermain dapat dilatih karena selama bermain tidak hanya melibatkan kognitif saja, akan tetapi siswa juga diajak untuk bergerak. Pada aspek fisik ini motorik kasar siswa bekerja dengan baik sehingga banyak bergerak dan dapat merangsang kognitifnya. Dengan demikian keterkaitan permainan tradisional dengan kreativitas sangat erat.

Berdasarkan perlakuan yang telah diberikan kepada kelas eksperimen, terdapat bagian dimana mereka diminta untuk membuat gambar karapan kaleles. Ketika menggambar setiap kelompok memiliki gambar yang berbeda. Kelompok dengan kreativitas yang tinggi dengan memanfaatkan pensil warna yang ada untuk memberi warna pada gambar karapan yang mereka buat. Keunikan dalam mengombinasikan warna menjadi salah satu bagian dalam kemampuan berpikir kreatif khususnya pada indikator keaslian atau originality. Indikator ini melihat seberapa mampu siswa dalam menciptakan atau memadu padankan hal yang ada atau menciptakan hal baru. Selain dari gambar yang dibuat, peserta didik

juga menunjukkan keasliannya dari tabel yang mereka buat, terdapat kelompok yang membuat desain tabel pelaksanaan kegiatan berbeda dari kelompok lain dengan menambahkan sentuhan warna ke tabel yang mereka buat, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu membuat desain yang berbeda dari kelompok lainnya. Selain indikator originality yang ada pada gambar tersebut, terdapat kelompok yang memberikan rincian pada desain yang mereka buat. Pemberian rincian pada desain yang telah dibuat menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan dalam membuat perincian atau elaborasi. Elaborasi selain dilihat dari pemberian rincian bahan yang digunakan juga dilihat dari gambar yang sudah terperinci atau belum. Indikator elaborasi juga dilatih dalam membuat tabel rencana penelitian, yang mana pada tabel yang dibuat oleh kelompok menjelaskan secara terperinci mengenai kegiatan yang akan dilakukan dan tanggal pelaksanaannya.

Berdasarkan beberapa gambar yang ada, terdapat beberapa kelompok seperti kelompok 1 dan kelompok 2 yang memberi gambar lebih dari satu. Pemberian gambar

lebih dari satu ini juga dapat dikatakan melatih kemampuan kreatif siswa pada indikator fluency, yang mana siswa mampu memberikan beberapa jawaban yang sejenis. Hal ini diaktakan sejenis karena gambar yang dibuat siswa merupakan gambar yang hampir sama. Selain itu, kemampuan *fluency* siswa juga dilatih dari beberapa latihan soal yang ada di LKPD, siswa diminta memberi solusi dari permasalahan yang ada.

Kemampuan *flexibility* siswa juga dilatih saat pembelajaran dengan meminta mereka untuk menyebutkan beberapa kegiatan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dari berbagai gaya yang ada. Selain itu, saat memberikan solusi dari permasalahan yang ada terdapat kelompok yang menyebutkan beberapa solusi yang bervariasi. Namun, dari gambar yang ada siswa belum mampu menunjukkan berpikir *flexibility*, akan tetapi dari desain yang dibuat siswa dan produk yang dihasilkan siswa memiliki perbedaan varian atau bentuk. Hal ini menunjukkan siswa berpikir berbeda dari pendapat yang disampaikan. Selain dari latihan-latihan yang ada, terdapat pula materi yang disajikan dalam LKPD dengan sajian yang berwarna.

Penyajian materi yang berwarna dan terdapat sebuah QR Code yang berisi video lomba permainan karapan kaleles mampu mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa dikarenakan siswa harus mengamati dan menganalisis kemungkinan atau solusi dari keadaan yang disajikan dalam video. Kegiatan seperti melihat video dan membaca materi yang ada kemudian mengaitkan materi dan memberi solusi merupakan salah satu kegiatan yang melatih kemampuan berpikir kreatif khususnya pada aspek fluency dan originality. Setelah menerapkan materi ke dalam solusi yang ada dengan membuat sebuah karapan kaleles, siswa sudah mampu berpikir *flexibility* dan karena siswa sudah mampu memberikan warna pada produk atau solusi yang mereka buat, siswa sudah mampu berpikir *flexibility* dan elaborasi.

Berdasarkan penjabaran di atas, penggunaan LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles dinilai mampu melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan rata-rata nilai siswa. Indikator berpikir kreatif siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, khususnya pada indikator

originality artinya siswa sudah mampu membuat sesuatu yang berbeda dari orang lain atau kelompok lain. Hal ini juga ditunjukkan ketika pelaksanaan pembelajaran siswa lebih fokus mengerjakan pekerjaan kelompok daripada melihat pekerjaan kelompok lain. Selain itu pernyataan tersebut juga didukung dari jawaban siswa ketika menjawab pertanyaan seperti soal nomor 2 pada posttest yang meminta siswa untuk memberikan solusi agar karapan yang mereka buat dapat berjalan lebih cepat daripada yang lainnya. Jawaban dari beberapa siswa bervariasi dari yang memberi saran untuk membuat rodanya lebih besar, bahan roda yang berbeda dari yang lain, ataupun ada yang memberi saran untuk mengganti bahan kaleles menggunakan sesuatu yang lebih ringan. Kemampuan siswa menjawab bervariasi dan berbeda dari teman lainnya sudah menunjukkan bahwa mereka sudah mampu berpikir kreatif.

Melalui hasil analisis data dan penjabaran yang sudah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles teridentifikasi terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji hipotesis yang melihat perbedaan

dua kelas diperoleh perbedaan yang signifikan, berarti terdapat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Oleh karenanya, LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles dapat memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 khususnya di SDN Pejagan 1.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV. Hal ini terbukti dari uji-t (*independent sample t-test*) yang mana hasilnya $0,041 < 0,05$. Berdasarkan hipotesis yang diajukan yang karena nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Berdasarkan pada penelitan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan LKPD terintegrasi permainan tradisional dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat memenuhi tuntutan abad 21. Keterampilan abad 21 khususnya keterampilan berpikir kreatif dapat ditingkatkan menggunakan bahan ajar yang sesuai dan penggunaannya harus optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, E. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif guru sekolah dasar dalam memanfaatkan permainan tradisional pada proses pembelajaran di SDN Bukit Kemuning tahun 2022. *PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 125–136.
<https://doi.org/10.55681/primer.v1i2.60>
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Efendi, P. M., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Keterampilan Abad 21 Kaitannya dengan Karakteristik Masyarakat di Era Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 297–307.
<https://doi.org/10.33603/v6i1.8009>
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2017). *Teori-teori Psikologi* (2 ed.). Ar-Ruzz Media.
- Hamruni. (2015). Konsep Dasar dan Implementasi Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(2).
- Jowita, V. N. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Problem Based Learning pada Tema 4 Sehat itu Penting Sebtema 3 Lingkungan Sehat di Kelas V SD Negeri 55/I Sridadi. Universitas Jambi.
- Madyani, I., Yamtinah, S., Utomo, S. B., Saputro, S., & Mahardiani, L. (2020). Profile of Students' Creative Thinking Skills in Science Learning. *Advance in Social Science, Education and Humanities Research*, 957–964.
- Nazifah, N., Asrizal, & Festiyed. (2021). Analisis Ukuran Efek Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 288–295.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2419>
- Nurkhasanah, N., Purwanto, B. E., & Basukiyanto. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Project Based Learning dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP. *Journal of Education Research*, 5(3), 3672–3687.
- PISA 2022 Results Volume III: Creative Minds, Creative Schools. (2024).
- Sudrajat, & Rilianti, A. P. (2018). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional: Stimulus Kreativitas Anak Usia SD Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 4(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (3 ed.). Alfabeta.
- Sunismi, Fathani, A. H., & Baidawi, M. (2023). *Pembelajaran Guru Abad 21 (Pengembangan Pembelajaran Berbasis PPK, Literasi, dan Keterampilan 4C pada Mata Kuliah Kalkulus)*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Suparman, & Husen, D. N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Bioedukasi*, 3(2), 2301–4678.
- Taherdoost, H. (2016). Validity and reliability of the research instrument; how to test the validation of a questionnaire/survey in a research. *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)*, 5(3), 28–36.
<https://ssrn.com/abstract=3205040>
- Vivilia, A. L., Suryanti, S., & Prahani, B. K. (2024). The Effect of Problem Based Learning (PBL) based LKPD on Students' Creative Thinking Ability. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(2), 303.
<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i2.5532>
- Wahyuni, S., & Ibrahim, Abd. S. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Refika Aditama.
- Wijaya, B. R., & Rozie, F. (2023). Integration of Madura's Culinary Tourism Potential in Development Practicum Worksheet for Nutrition and Food Tests in Elementary Science Learning. *Widyagogik*, 10(2).
<https://doi.org/10.21107/Widyagogik/v10i2.26512>
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan “Isu Strategi Pembelajaran MIPA Abad 21,” 1–17.