

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
KEARIFAN LOKAL PADA MATERI SISTEM GERAK UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

Oleh: Nur Izati Hasan

145040131

ABSTRAK

Model pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal pada penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan permainan khas kearifan lokal Jawa Barat yaitu *perepet jengkol*. *Perepet jengkol* merupakan permainan yang berhubungan dengan keseimbangan tubuh, kekuatan kaki, dan kelincahan tubuh sehingga cocok untuk dijadikan sebagai model pembelajaran tentang sistem gerak pada manusia. Penelitian dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol* pada materi sistem gerak manusia. Penelitian ini merupakan penelitian metode *pre-eksperimen* dengan *one group pretest posttest design* yang mana penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol, penelitian ini dilakukan di SMAN 22 Bandung pada kelas eksperimen (XI IPS 2). Dalam penelitian ini digunakan instrumen sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif berupa soal essay yang didalamnya memuat indikator kemampuan berpikir kreatif. Data hasil peningkatan berpikir kreatif siswa diperoleh dari hasil *posttest* dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif awal siswa (*pretest*) diperoleh nilai rata-rata 62,5 dan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran meningkat dengan diperolehnya nilai rata-rata yaitu 82,5.

Kata kunci: Model Pembelajaran Berbasis Permainan Kearifan Lokal, *Perepet jengkol*, Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif.