

# Pendampingan Penyusunan Instrumen Penilaian *Creative Problem-Solving* Berbasis *Ethno-Edutainment* Untuk Pembelajaran Mendalam

<sup>1</sup>Himmatul Ulya, <sup>2</sup>Sekar Dwi Ardianti, <sup>1</sup>Ratri Rahayu

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Muria Kudus, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Corresponding Author. Email : [himmatul.ulya@umk.ac.id](mailto:himmatul.ulya@umk.ac.id)

## ARTICLE INFO

### Article History:

Received : 27-12-2025

Revised : 17-01-2026

Accepted : 02-02-2026

Online : 05-02-2026

### Keywords:

*Creative Problem-solving;*

*Ethno-edutainment;*

Instrumen Penilaian;

Pembelajaran Mendalam.

## ABSTRACT

**Abstract:** *The main problems faced by partners include teachers' low ability to develop assessment instruments that are suitable for deep learning and 21st century-oriented learning, and teachers' suboptimal integration of local cultural values into assessment. This activity aims to improve teachers' ability to develop ethno-edutainment-based creative problem-solving (CPS) assessment instruments for deep learning and equip teachers with the skills to integrate local culture into assessment through the ethno-edutainment approach. The activity was carried out through the stages of planning, socialization, mentoring, simulation, and evaluation with a participatory and active learning approach. Teachers were provided with deep learning materials, CPS instruments, and ethno-edutainment applications, then directly assisted in developing and presenting locally-based assessment instruments. The results of the activity showed a significant increase in teacher competence, where the average ability of teachers in developing CPS assessment instruments for deep learning increased from 54% at the initial stage to 83.2% after the activity, while the ability to integrate local cultural values into assessment increased from 52.2% to 85.2%. These results indicate that assistance in developing ethno-edutainment-based CPS instruments is effective in improving the professional competence of elementary school teachers.*

**Abstrak:** Permasalahan utama mitra meliputi rendahnya kemampuan guru dalam menyusun instrumen penilaian yang sesuai dengan pembelajaran mendalam dan berorientasi abad 21 dan belum optimalnya guru dalam mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam penilaian. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun instrumen penilaian *creative problem-solving* (CPS) berbasis *ethno-edutainment* untuk pembelajaran mendalam dan membekali guru dengan keterampilan mengintegrasikan budaya lokal dalam penilaian melalui pendekatan *ethno-edutainment*. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, sosialisasi, pendampingan, simulasi, dan evaluasi dengan pendekatan partisipatif dan *active learning*. Guru dibekali materi pembelajaran mendalam, instrumen CPS, serta penerapan *ethno-edutainment*, kemudian didampingi secara langsung dalam menyusun dan mempresentasikan instrumen penilaian berbasis budaya lokal. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi guru, di mana rata-rata kemampuan guru dalam menyusun instrumen penilaian CPS pembelajaran mendalam meningkat dari 54% pada tahap awal menjadi 83,2% setelah kegiatan, sedangkan kemampuan mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam penilaian meningkat dari 52,2% menjadi 85,2%. Hasil ini menunjukkan bahwa pendampingan penyusunan instrumen CPS berbasis *ethno-edutainment* efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru sekolah dasar.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan pendidikan di era global menuntut kompetensi abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, dan pembelajaran bermakna (*deep learning*). Pendekatan pembelajaran mendalam mengedepankan keterlibatan kognitif yang tinggi, pemahaman konseptual, serta aplikasi pengetahuan dalam konteks nyata, yang melampaui ingatan faktual semata dan menuntut peserta didik aktif dalam prosesnya (*deep learning* memprioritaskan pemahaman mendalam dan keterkaitan antar konsep) (Al-Qoyyim & Nabila, 2025). Penilaian pada pembelajaran mendalam seharusnya tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga proses berpikir, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah (Gizzi et al., 2022; Kasemsap, 2017), namun realitas praktik di banyak sekolah dasar belum mencerminkan hal ini secara optimal.

Kondisi serupa ditemukan pada mitra pengabdian di SD 1 Rendeng Kudus, di mana mayoritas guru belum memiliki pemahaman dan keterampilan dalam menyusun instrumen penilaian yang sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam. Selain itu, data awal menunjukkan 89 % guru belum memahami penilaian *deep learning* dan 100 % belum mampu mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam penilaian yang menyenangkan. Belum tersedianya contoh instrumen maupun bank soal *creative problem-solving* (CPS) berbasis budaya lokal menunjukkan kebutuhan nyata akan intervensi. Potensi budaya lokal yang kaya seperti batik Kudus, jenang tradisional, dan ikon budaya lainnya belum dioptimalkan sebagai sumber kontekstual untuk penilaian, padahal literatur menunjukkan bahwa konteks budaya dapat meningkatkan relevansi pembelajaran (Chrissanti, 2019; Islamiati & Purnamansyah, 2024).

Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa penilaian yang autentik dan kontekstual dapat menguatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Misalnya, penelitian di tingkat pendidikan dasar menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *deep learning* dalam konteks budaya sosial memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Rifayanti & Kaliwanovia, 2025). Studi lain menemukan bahwa proyek pembelajaran yang dirancang untuk menggali solusi kreatif siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan orisinalitas jawaban mereka dalam tugas-tugas *problem-solving* (Khalid et al., 2020). Selain itu, adanya kerangka penilaian kreatif yang memuat variabel seperti identifikasi masalah, penciptaan pengetahuan, dan alternatif solusi memberikan landasan valid untuk mengembangkan instrumen asesmen bagi peserta didik maupun pendidik (van Hooijdonk et al., 2020).

Riset mengenai integrasi budaya lokal dalam pendidikan juga memperkuat pentingnya konteks budaya sebagai sumber pembelajaran. Sebagai contoh, integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran telah terbukti membantu peserta didik memahami materi secara kontekstual dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap warisan budaya (Akbar & Ulya, 2021; Kehi et al., 2019; Ulya et al., 2022). Kajian lain menegaskan bahwa penggabungan budaya lokal ke dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya materi ajar, tetapi juga mendorong motivasi dan keterlibatan siswa secara emosional (Saputri et al., 2024). Pengintegrasian budaya ke dalam pembelajaran dan penilaian dapat dilakukan secara menyenangkan melalui *ethno-edutainment* (Sekar Dwi Ardianti & Ulya, 2022). *Ethno-edutainment* merupakan pembelajaran dan penilaian yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal yang dirancang secara menarik dan menyenangkan bagi siswa (Sekar Dwi Ardianti & Wanabuliandari, 2019). Hal ini relevan dengan temuan bahwa integrasi muatan budaya lokal dalam kurikulum membantu memperkuat identitas budaya siswa sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran (Annisha, 2024).

Kebijakan pendidikan nasional juga mendukung transformasi penilaian ke arah yang lebih autentik dan kontekstual. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya asesmen formatif, diferensiasi, dan pengembangan kompetensi abad ke-21, termasuk

keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang tidak dapat diprediksi (Alsyahbi et al., 2022). Kebijakan ini mendorong guru untuk merancang penilaian yang relevan dengan kehidupan peserta didik dan konteks sosial budaya masing-masing sekolah. Oleh karena itu, penguatan kapasitas guru dalam menyusun instrumen penilaian berbasis deep learning dan konteks budaya lokal merupakan kebutuhan strategis dan selaras dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan kegiatan pendampingan berupa pelatihan dan pendampingan langsung kepada guru dalam menyusun instrumen penilaian *creative problem-solving* yang terintegrasi dengan budaya lokal dan menyenangkan (*ethno-edutainment*). Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun instrumen penilaian *creative problem-solving* (CPS) berbasis *ethno-edutainment* untuk pembelajaran mendalam dan membekali guru dengan keterampilan mengintegrasikan budaya lokal dalam penilaian melalui pendekatan *ethno-edutainment*. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi profesional guru, tetapi juga menghasilkan instrumen penilaian yang autentik dan kontekstual, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan ketercapaian kompetensi peserta didik sesuai tuntutan kurikulum saat ini.

## B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif melalui metode penyuluhan, pelatihan, workshop, dan pendampingan. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator dalam penyampaian materi pembelajaran mendalam, penilaian CPS, serta integrasi nilai budaya lokal melalui pendekatan *ethno-edutainment*. Kegiatan didukung oleh keterlibatan mahasiswa sebagai tim pengabdian yang membantu fasilitasi diskusi kelompok, pendampingan teknis, dan dokumentasi kegiatan.

Mitra kegiatan adalah SD 1 Rendeng Kudus, yang berlokasi di Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Peserta kegiatan terdiri atas 10 orang guru, meliputi guru kelas, guru mata pelajaran, dan kepala sekolah. Seluruh peserta terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil. Pemilihan mitra didasarkan pada kebutuhan nyata sekolah terhadap penguatan kompetensi guru dalam menyusun instrumen penilaian berbasis pembelajaran mendalam dan pemanfaatan budaya lokal sebagai konteks penilaian.

Tahapan pelaksanaan meliputi pra-kegiatan, pelaksanaan kegiatan, serta monitoring dan evaluasi. Pada tahap pra-kegiatan dilakukan koordinasi dengan mitra, analisis kebutuhan, dan pengukuran kemampuan awal guru menggunakan angket pretes. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui workshop dan pendampingan penyusunan instrumen penilaian CPS berbasis *ethno-edutainment*, yang mencakup pemaparan materi, praktik penyusunan instrumen, dan presentasi hasil. Monitoring dan evaluasi dilakukan selama dan setelah kegiatan melalui observasi, diskusi reflektif, serta angket postes untuk mengukur peningkatan kompetensi guru. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tahap pra-kegiatan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi. Pra-kegiatan meliputi koordinasi dengan mitra, analisis kebutuhan, dan pengukuran kemampuan awal guru melalui angket pretes. Pelaksanaan dilakukan melalui *workshop* dan pendampingan penyusunan instrumen penilaian *creative problem-solving* berbasis *ethno-edutainment* yang mencakup pemaparan materi, praktik, dan presentasi hasil. Monitoring dan evaluasi dilakukan selama dan setelah kegiatan melalui observasi, diskusi reflektif, dan angket postes untuk mengukur peningkatan kompetensi guru.

### 1. Tahap Pra-Kegiatan: Koordinasi, Analisis Kebutuhan, dan Pretes Kemampuan Guru

Tahap pra-kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak SD 1 Rendeng Kudus untuk menyepakati jadwal, teknis pelaksanaan, serta kebutuhan mitra. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guna memperoleh gambaran awal terkait kondisi dan permasalahan yang dihadapi guru dalam menyusun instrumen penilaian. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui diskusi awal dan penyebaran angket pretes kepada seluruh guru peserta.

Hasil pretes menunjukkan bahwa kemampuan awal guru dalam menyusun instrumen penilaian berbasis pembelajaran mendalam masih berada pada kategori sedang. Rata-rata skor pretes kemampuan menyusun instrumen penilaian CPS berada pada kisaran 54%, sedangkan kemampuan mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam penilaian berada pada kisaran 52,2%. Temuan ini menguatkan hasil analisis kebutuhan bahwa guru masih memerlukan pendampingan sistematis, khususnya dalam mengembangkan instrumen penilaian yang kontekstual dan mengukur proses berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa secara mendalam.

### 2. Tahap Pelaksanaan: *Workshop* dan Pendampingan Penyusunan Instrumen CPS Berbasis *Ethno-Edutainment*

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui *workshop* dan pendampingan penyusunan instrumen penilaian CPS berbasis *ethno-edutainment*. Kegiatan ini diawali dengan sosialisasi mengenai pembelajaran mendalam, sosialisasi mengenai instrumen CPS, dan sosialisasi mengenai *ethno-edutainment* dan cara mengintegrasikannya ke dalam instrumen penilaian.



**Gambar 1.** Pemaparan Materi Pengabdian

Materi disampaikan secara interaktif agar guru dapat mengaitkan konsep dengan pengalaman pembelajaran yang selama ini dilakukan. Setelah pemaparan materi, guru mengikuti sesi praktik penyusunan instrumen penilaian secara individu. Guru dibimbing untuk menyusun indikator, stimulus soal berbasis budaya lokal Kudus, serta rubrik penilaian yang menilai proses berpikir kreatif siswa. Tim pengabdian bertugas mendampingi dan mengevaluasi kegiatan simulasi yang dilakukan oleh peserta.



**Gambar 2.** Praktik Uji Coba Penyusunan Instrumen Penilaian



**Gambar 3.** Pemaparan Produk Instrumen oleh Peserta

Pada tahap ini, guru mempresentasikan hasil pengembangan instrumen dan memperoleh umpan balik langsung dari tim pengabdian dan sesama peserta. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa seluruh guru mampu menghasilkan draf instrumen penilaian CPS berbasis *ethno-edutainment* yang layak digunakan dan relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah.

### **3. Monitoring dan Evaluasi: Observasi, Refleksi, dan Postes Kompetensi Guru**

Monitoring dan evaluasi dilakukan selama dan setelah kegiatan berlangsung. Selama pelaksanaan kegiatan, monitoring dilakukan melalui observasi partisipasi guru dan diskusi reflektif untuk menilai keterlibatan, pemahaman, dan perkembangan keterampilan guru dalam setiap sesi. Observasi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi guru meningkat secara bertahap, terutama pada sesi praktik dan presentasi hasil.

Evaluasi pasca kegiatan dilakukan melalui penyebaran angket postes untuk mengukur peningkatan kompetensi guru. Hasil postes menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan hasil pretes. Rata-rata kemampuan guru dalam menyusun instrumen penilaian berbasis pembelajaran mendalam meningkat dari 54% menjadi 83,2%, atau mengalami peningkatan sebesar 29,2%. Sementara itu, kemampuan guru dalam mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam penilaian meningkat dari 52,2% menjadi 85,2%, dengan peningkatan sebesar 33%. Seluruh guru (100%) mengalami peningkatan skor, yang menunjukkan bahwa *workshop* dan pendampingan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru.

### **4. Kendala yang Dihadapi dan Alternatif Solusi**

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang teridentifikasi. Kendala utama adalah keterbatasan waktu guru untuk mengembangkan instrumen secara mendalam, mengingat padatnya beban administrasi dan pembelajaran. Selain

itu, pada tahap awal guru masih kesulitan mengaitkan indikator CPS dengan konteks budaya lokal secara sistematis.

Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian memberikan solusi berupa pendampingan bertahap, contoh instrumen siap pakai, serta penyusunan bank soal CPS berbasis *ethno-edutainment* yang dapat dikembangkan lebih lanjut secara mandiri oleh guru. Dari kendala ini juga disarankan pula adanya tindak lanjut berupa komunitas belajar guru di sekolah agar pengembangan instrumen penilaian inovatif dapat dilakukan secara berkelanjutan.

Temuan dalam kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendampingan sistematis melalui *workshop* dan praktik langsung efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun instrumen penilaian berbasis pembelajaran mendalam dan *creative problem-solving*. Peningkatan skor pretes–postes yang signifikan mengindikasikan bahwa guru tidak hanya mengalami peningkatan pemahaman konseptual, tetapi juga peningkatan keterampilan aplikatif dalam merancang instrumen penilaian. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif lebih efektif dibandingkan pelatihan satu arah dalam meningkatkan kompetensi profesional guru, khususnya pada aspek penilaian autentik dan pembelajaran mendalam (Ain et al., 2025; Charoentham, 2025).

Selain itu, peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam penilaian mendukung hasil-hasil penelitian terdahulu yang menegaskan pentingnya konteks budaya dalam pembelajaran dan asesmen. Integrasi budaya lokal terbukti mampu meningkatkan relevansi pembelajaran, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan emosional siswa (Annisha, 2024). Dalam konteks penilaian CPS, penggunaan budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai latar cerita, tetapi menjadi bagian dari permasalahan yang menuntut siswa untuk berpikir kreatif dan kontekstual, sebagaimana direkomendasikan dalam kajian pembelajaran berbasis *ethno-edutainment* (S.D. Ardianti et al., 2019; Saputri et al., 2024).

Temuan ini juga menguatkan hasil penelitian penulis sebelumnya yang menyatakan bahwa instrumen penilaian berbasis soal non-rutin dan konteks dekat dengan kehidupan siswa mampu mendorong keseimbangan antara berpikir divergen dan konvergen. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam menjembatani kesenjangan antara tuntutan kebijakan kurikulum yang menekankan pembelajaran mendalam dan praktik penilaian di sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil dan diskusi ini menunjukkan bahwa penguatan kapasitas guru melalui pendampingan penilaian CPS berbasis *ethno-edutainment* merupakan strategi yang relevan, efektif, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun instrumen penilaian berbasis pembelajaran mendalam serta mengintegrasikan nilai budaya lokal melalui pendekatan *ethno-edutainment*. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa tujuan kegiatan tercapai dengan baik, ditandai dengan peningkatan kemampuan guru baik pada aspek *hardskill* maupun *softskill*. Berdasarkan hasil pretes dan postes, kemampuan guru dalam menyusun instrumen penilaian pembelajaran mendalam meningkat dari 54% menjadi 83,2% (peningkatan 29,2%), sedangkan kemampuan mengintegrasikan budaya lokal dalam penilaian yang menyenangkan meningkat dari 52,2% menjadi 85,2% (peningkatan 33%). Peningkatan tersebut menunjukkan efektivitas *workshop* dan pendampingan dalam mengembangkan keterampilan teknis penyusunan instrumen sekaligus sikap kreatif, reflektif, dan adaptif guru terhadap inovasi pembelajaran.

Saran kegiatan ini yaitu agar sekolah mitra mengimplementasikan instrumen yang telah dikembangkan secara berkelanjutan melalui pengembangan bank soal CPS berbasis *ethno-edutainment*, serta memperluas kegiatan serupa ke sekolah lain dengan konteks budaya berbeda. Pengabdian lanjutan perlu dilakukan untuk mengkaji dampak penerapan instrumen ini terhadap kemampuan CPS dan hasil belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muria Kudus (UMK) atas dukungan pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

## REFERENSI

- Ain, N., Kurniawati, R. E., & Zuhro, L. F. (2025). Application of Deep Learning-Based Problem Based Learning to Increase Motivation and Critical Thinking of Elementary School Students. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1–9.
- Akbar, F. H., & Ulya, H. (2021). Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15(1), 75–89. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v15i1.1523>
- Al-Qoyyim, T. M., & Nabila, S. M. (2025). Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Pendidikan IPA: dari Kebijakan Hingga Praktik di Kelas. *Pijar Pelita*, 1(3), 56–68.
- Alsyabi, A. F., Yanti, D., Fatikhah, D. M., & Rochmah, E. (2022). Penerapan Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Di SDN Sunyaragi 1 Kota Cirebon. *Prosiding Seminar Nasional PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 4(1), 9–13.
- Annisha, D. (2024). Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Ardianti, S.D., Wanabuliandari, S., & Kanzunnudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2).
- Ardianti, Sekar Dwi, & Ulya, H. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Assesment Edutainment bagi Guru Sekolah Dasar. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 159–166. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6102>
- Ardianti, Sekar Dwi, & Wanabuliandari, S. (2019). Desain Modul Tematik Berbasis Ethno-Edutainment Pada Kurikulum 2013 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 142–149.
- Charoentham, M. (2025). Assessing creative problem-solving competencies in primary school educators: A confirmatory factor analysis approach. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(1), 292–307. <https://doi.org/10.55214/25768484.v9i1.4111>
- Chrissanti, M. I. (2019). Etnomatematika sebagai salah satu upaya penguatan kearifan lokal dalam pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2018), 243–252. <https://doi.org/10.33654/math.v4i0.191>
- Gizzi, E., Nair, L., Chernova, S., & Sinapov, J. (2022). Creative Problem Solving in Artificially Intelligent Agents: A Survey and Framework. *IJCAI International Joint Conference on Artificial Intelligence*, 75(2022), 857–911. <https://doi.org/10.24963/ijcai.2023/777>
- Islamiati, N., & Purnamansyah. (2024). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika: Kajian Analisis Geometri Rumah Adat “Uma Lengge.” *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(1), 247–252. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1458>

- Kasemsap, K. (2017). Advocating Problem-Based Learning and Creative Problem-Solving Skills in Global Education. In C. Zhou (Ed.), *Handbook of Research on Creative Problem-Solving Skill Development in Higher Education* (pp. 351–377). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0643-0.ch016>
- Kehi, Y. J., Mastur, Z., & Waluya, S. B. (2019). Kontribusi Etnomatematika Sebagai Masalah Kontekstual Dalam Mengembangkan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 190–196.
- Khalid, M., Saad, S., Abdul Hamid, S. R., Ridhuan Abdullah, M., Ibrahim, H., & Shahrill, M. (2020). Enhancing Creativity and Problem Solving Skills Through Creative Problem Solving in Teaching Mathematics. *Creativity Studies*, 13(2), 270–291. <https://doi.org/10.3846/cs.2020.11027>
- Rifayanti, Z. E. T., & Kaliwanovia, T. S. (2025). Implementation of the Deep Learning Approach in Learning in a Socio- Cultural Context to Learn Critical Thinking Skills for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE)*, 6(1), 134–143.
- Saputri, S., Fadhilah, E. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Integrasi Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Ke Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Membentuk Karakter Cinta Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 262–269. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.597>
- Ulya, H., Rahayu, R., Sa’dijah, C., & Qohar, A. (2022). Model Asesmen Kinerja Pada Pembelajaran Etnomatematika Berbasis Proyek: Bagaimana Kelayakannya? *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1019. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4763>
- van Hooijdonk, M., Mainhard, T., Kroesbergen, E. H., & van Tartwijk, J. (2020). Creative Problem Solving in Primary Education: Exploring the Role of Fact Finding, Problem Finding, and Solution Finding across Tasks. *Thinking Skills and Creativity*, 37(April), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100665>