

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING PADA MATERI FUNGSI UNTUK KELAS X SMA/MA

Johan Irawan^{#1}, Hendra Syarifuddin^{*2}

[#]*Mathematics Department, Universitas Negeri Padang
Jln. Prof. Dr. Hamka, Padang, Indonesia*

^{#1}*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fmipa UNP*

^{#2}*Dosen Jurusan Matematika FMIPA UNP*

^{#1}johanirawan714@gmail.com

Abstract — This study aims to develop student worksheets based on the Creative Problem Solving on mathematics functional material for class X MIPA Senior High School students. This research design uses the Plomp development model which consists of three stages, namely the preliminary research stage, the development / prototyping stage, and the assessment stage. In the preliminary research, needs analysis, curriculum analysis, concept analysis, and student analysis are carried out which are useful for obtaining characteristics in the form of learning tools developed. In the prototype development / development stage, a learning device prototype design was made in the form of student worksheets for mathematics functions material. Prototypes must go through formative evaluation in the form of self-evaluation and expert evaluation to get a valid prototype. The last stage is the assessment, this assessment aims to determine the practicality criteria for the LKPD prototype which is carried out after a one to one evaluation. This research was conducted when Covid-19 was pandemic, so there were several stages of research that could not be carried out properly. The conclusion of this study is to obtain student worksheets based on Creative Problem Solving on the functional material in the form of lesson plans and worksheets which are categorized as valid and practical.

Kata kunci — Development Research, Student Worksheet, Creative Problem Solving.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Matematika selalu hadir dengan tingkat yang disesuaikan dan kompetensi yang diharapkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pemerintah merancang kurikulum yang sesuai dengan tuntutan dalam dunia pendidikan. Kurikulum yang dirancang yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan lanjutan pengembangan KTSP 2006 yang bertujuan untuk dapat menghasilkan insan Indonesia yang proaktif, kreatif, inovatif, berilmu, cakap, dan mandiri [1]. Karena itu dibutuhkan bahan ajar untuk mempermudah proses pembelajaran, termasuk pada materi fungsi.

Pembelajaran matematika di SMA N 1 Sutura telah menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Bahan ajar yang digunakan pendidik dan peserta didik yaitu buku dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD yang tersedia berisi konsep-konsep dasar, contoh soal dan soal-soal latihan. LKPD ini belum mendukung peserta didik dalam menemukan konsep sendiri tanpa dijelaskan pendidik terlebih dahulu. Sehingga pendidik menjelaskan materi secara utuh dan searah melalui metode ceramah. Hal ini dikarenakan materi yang disajikan dalam LKPD

hanya berisi konsep singkat dan belum mencakup materi secara keseluruhan berdasarkan Kompetensi Dasar yang ada. Selain itu, soal-soal yang tersedia pada LKPD ini tidak dicantumkan tiap-tiap subbab, sehingga peserta didik kesulitan dalam menemukan konsep, memantapkan konsep dan memecahkan masalah. Karena itu diperlukan bahan ajar yang sesuai dengan pendekatan saintifik sesuai tuntutan kurikulum 2013 agar dapat membantu pendidik dan peserta didik. Salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS).

Creative Problem Solving (CPS) merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berfikir kreatif, dan peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan sendiri [2]. Model ini berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi. Dengan model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Keberhasilan model CPS sangat bergantung pada ketersediaan sumber belajar peserta didik, memerlukan waktu yang cukup dan

kemampuan pendidik dalam mengangkat serta merumuskan masalah.

LKPD berbasis *Creative Problem Solving* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan 6 tahap, yaitu *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding* [3]. pada tahap *objective finding* pendidik memulai pembelajaran dengan menjelaskan secara rinci tujuan pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan, serta pokok bahasan ataupun topik-topik pembelajaran yang akan dipelajari. Selanjutnya tahap *fact finding*, pada langkah ini pendidik mengajukan fakta atau fenomena berupa ilustrasi sebagai sarana untuk memberikan apersepsi, motivasi, dan membimbing peserta didik untuk menemukan konsep berdasarkan permasalahan sederhana atau fakta yang diberikan. Kemudian tahap *problem finding*, yaitu pendidik mengajukan permasalahan matematis terkait dengan materi dan konsep yang telah ditemukan. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan dapat merumuskan masalah dan dapat diselidiki pada langkah selanjutnya.

Selanjutnya pada tahap *Idea Finding*, pendidik memotivasi dan membimbing peserta didik untuk mengumpulkan informasi, dan merumuskan gagasan yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kemudian tahap *solution finding*, pendidik memotivasi dan mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan sesuai dengan gagasan atau strategi yang telah mereka tetapkan. Tahap terakhir dari model pembelajaran CPS ini adalah *acceptance finding*, pada tahap ini pendidik meminta peserta didik menampilkan jawaban kemudian membantu menganalisis dan mengevaluasi jawaban yang diberikan oleh peserta didik.

Oleh karena itu, model pembelajaran CPS dapat diintegrasikan dengan LKPD agar permasalahan dapat dituangkan dalam bentuk bahan ajar khususnya pada materi fungsi. Karakteristik materi fungsi yaitu faktual, konseptual, dan prosedural. Pada materi ini membutuhkan analisa serta pemahaman peserta didik dalam menemukan dan memantapkan konsep. Oleh karena itu, melalui model pembelajaran CPS peserta didik dapat menyelidiki, menganalisis, dan menemukan solusi dari permasalahan secara mandiri dan berkelompok. LKPD berbasis *Creative Problem Solving* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep, membantu peserta didik dalam memantapkan konsep-konsep yang telah diperoleh, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik terutama kemampuan berfikir kreatif.

METODE

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik pada materi fungsi untuk kelas X MIPA SMA/MA. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Plomp yang dikembangkan oleh Tjeerd Plomp. Model pengembangan

Plomp terdiri dari tiga fase, yaitu fase investigasi awal (*Preliminary research*), fase pengembangan atau pembuatan prototipe (*development or prototyping phase*), dan fase penilaian (*assesment phase*) [4].

Pada fase investigasi awal (*preliminary research*) dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep, dan analisis peserta didik dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang ada dalam menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk mendapatkan karakteristik sementara dari produk yang akan dikembangkan.

Pada fase pengembangan terjadi penyesuaian model pengembangan Plomp akibat dampak dari pandemi Covid-19, penyesuaian yang dilakukan yaitu pada fase pengembangan hanya dilakukan hingga tahap evaluasi *one to one* atau evaluasi perorangan. Pada fase pengembangan atau pembuatan prototipe dilakukan pembuatan prototipe Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai dengan karakteristik yang diperoleh pada fase investigasi awal. Pada tahap pembuatan prototipe (*prototyping phase*) dikembangkan serangkaian prototipe. Selama tahap ini, prototipe dikembangkan, dievaluasi, dan direvisi secara berulang (siklus). Agar dapat memastikan produk yang dikembangkan valid, maka dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dalam penelitian ini terdiri dari evaluasi sendiri (*self evaluation*), evaluasi oleh pakar (*expert review*), dan evaluasi perorangan (*one to one evaluation*).

Fase penilaian (*assesment phase*) dilakukan pada evaluasi perorangan. Fase penilaian bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan LKPD yang dikembangkan. Penilaian yang dilakukan berupa angket praktikalitas respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dinyatakan valid.

Berdasarkan fase model pengembangan Plomp, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Fase Plomp	Kegiatan	Instrumen
Investigasi awal	Analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep dan analisis peserta didik	Daftar checklist, Panduan observasi dan wawancara studi literatur
Pengembangan atau pembuatan prototipe	Pembuatan prototipe, evaluasi sendiri dan evaluasi oleh pakar	Daftar checklist lembar validitas
Penilaian	Evaluasi perorangan	Daftar checklist angket praktikalitas

Berdasarkan tabel di atas, maka data dari penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep, dan analisis peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, dan studi literatur. Sedangkan data kuantitatif berupa data hasil lembar validasi oleh pakar dan angket praktikalitas oleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Fase investigasi awal

Fase investigasi awal bertujuan untuk untuk mengetahui bentuk dan karakteristik LKPD berbasis *Creative Problem Solving* yang dikembangkan. Fase ini dilaksanakan dengan beberapa kegiatan antara lain analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep dan analisis peserta didik. Kegiatan analisis tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilaksanakan pengumpulan informasi mengenai permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran dan LKPD matematika yang ada. Pengumpulan informasi dilaksanakan dengan, mengobservasi pelaksanaan pembelajaran, menganalisis LKPD yang ada, dan wawancara dengan pendidik dan peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa LKPD yang telah ada perlu disempurnakan agar sesuai dengan tuntunan Kurikulum 2013, sehingga membantu peserta didik mengkonstruksikan konsep matematika mereka sendiri. LKPD dirancang dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara kreatif sehingga kegiatan pembelajaran mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dapat diperoleh dengan maksimal.

2. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum yaitu analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013 SMA Kelas X MIPA Semester ganjil pada subpokok bahasan fungsi. Tujuan analisis kurikulum ini adalah untuk menyesuaikan LKPD yang dihasilkan dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai kurikulum yang digunakan di sekolah.

3. Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi dan materi yang dibutuhkan dalam mengembangkan LKPD dan menyusunnya secara sistematis berdasarkan analisis kurikulum untuk mencapai indikator pencapaian kompetensi.

Analisis konsep dilakukan dengan cara studi kepustakaan terhadap buku paket matematika SMA kelas X MIPA yang diterbitkan Kemendikbud. Materi yang diberikan harus mengikuti alur yang logis agar semua indikator dapat tercapai.

4. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan dapat dijadikan petunjuk dalam perancangan LKPD yang akan dibuat. Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Sutera diketahui bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang heterogen, sehingga tingkat pengetahuan peserta didik ada yang tinggi, sedang maupun rendah. Pada saat pembelajaran berlangsung beberapa peserta didik dengan kemampuan rendah membutuhkan bimbingan langsung dari pendidik

dan beberapa dari mereka juga sering bertanya dengan teman sebangkunya mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung. Peserta didik dengan kemampuan sedang dapat menerima penjelasan dari pendidik dan mereka juga lebih cenderung bertanya dan berdiskusi dengan temannya yang memiliki kemampuan yang tinggi dari pada bertanya langsung dengan pendidik jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran berlangsung. Sedangkan peserta didik dengan kemampuan tinggi dapat menerima penjelasan pendidik serta ikut memberikan komentar terkait masalah yang diberikan dengan bahasa mereka sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diperoleh informasi bahwa peserta didik menginginkan bahan ajar yang lebih menarik, seperti LKPD yang memiliki tampilan dan warna yang menarik sehingga menarik minat peserta didik untuk membacanya, diandingkan LKPD dari sekolah yang hanya menggunakan tulisan berwarna hitam dan kertas koran.

Dengan adanya LKPD berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang sesuai dengan keinginan peserta didik maka mereka akan lebih bersemangat dan rasa ingin tahu mereka lebih tercipta dalam pembelajaran

B. Fase Pengembangan (*Development or Prototyping Phase*)

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada investigasi awal maka dirancanglah LKPD berbasis *Creative Problem Solving* pada materi fungsi untuk kelas X SMA/MA. Berikut adalah hasil penjabaran dalam pembuatan prototipe LKPD berbasis *Creative Problem Solving* pada materi fungsi.

1. Membuat Prototipe LKPD

Desain produk memenuhi tiga karakteristik yaitu tampilan (*interface*), isi (*content*), serta bahasa dan keterbacaan. Berikut rancangan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* pada materi fungsi.

LKPD menggunakan bahasa sederhana yang sesuai dengan pemahaman peserta didik tingkat SMA/MA. Perintah dan pertanyaan-pertanyaan pada LKPD disusun dengan kalimat yang jelas sehingga dapat mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan dan menjawab pertanyaan dengan baik. Jenis tulisan yang digunakan pada LKPD bervariasi agar lebih menarik. LKPD didesain dengan warna yang bervariasi dan menarik.

Pada bagian sampul/*cover* memuat identitas atau judul Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving*, judul pokok bahasan yang dipelajari yaitu fungsi. LKPD mencakup beberapa informasi diantaranya sasaran LKPD yaitu Kelas X SMA semester ganjil, kolom identitas peserta didik sebagai pemilik LKPD. Disertai gambar pada bagian atas kiri logo Universitas Negeri Padang. Desain cover LKPD berbasis pembelajaran *Creative Problem Solving* ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar. 1. Tampilan cover LKPD

Kegiatan pembelajaran pada LKPD sesuai kegiatan pembelajaran berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Penyajian dimulai dengan memberikan uraian singkat mengenai materi kemudian peserta didik menemukan fakta apa saja yang diperoleh dari materi yang diberikan. Selanjutnya peserta didik dihadapkan dengan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Permasalahan yang diberikan berupa soal-soal/pertanyaan kontekstual mengenai materi fungsi pada tiap pertemuan. Dalam satu kali pertemuan dibagi dalam 2 kegiatan, tujuannya yaitu agar peserta didik lebih terarah dalam menyelesaikan permasalahan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peserta didik diminta memahami masalah yang ada pada LKPD, mengumpulkan informasi dari permasalahan dan merancang strategi untuk menyelesaikannya. kemudian peserta didik diminta untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Penyajian masalah pada LKPD dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar. 2. Kegiatan Pembelajaran LKPD

Peserta didik memeriksa kembali jawaban yang diberikan untuk memastikan jawaban yang diberikan sudah sesuai dengan konsep dan materi yang telah dipelajari. Kemudian peserta didik membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan terhadap permasalahan..

Berikut contoh penarikan kesimpulan pada LKPD dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar. 3. Kegiatan menarik kesimpulan

2. Evaluasi sendiri (*self evaluation*)

Kegiatan ini dilaksanakan sendiri oleh peneliti sebelum dinilai oleh para ahli, dengan tujuan untuk menyelidiki kesalahan yang terjadi pada rancangan LKPD *prototype* 1. Evaluasi sendiri dilakukan dengan membaca kembali rancangan RPP, membaca dan mengevaluasi LKPD. Hal-hal yang diperhatikan pada evaluasi sendiri adalah kesalahan pengetikan, kesalahan penggunaan tanda baca, kesalahan penggunaan istilah, kejelasan tulisan, kejelasan gambar, kelengkapan LKPD, kejelasan instrument untuk validasi LKPD. Selanjutnya hasil *prototype* 1 dikonsultasikan dan didiskusikan dengan pakar atau ahli yang berkompeten untuk divalidasi.

3. Tinjauan ahli (*expert review*)

Tujuan dari *expert review* yaitu meminta masukan dan penilaian dari pakar atau ahli terhadap prototipe 1 yang sudah dirancang. Berdasarkan validasi yang dilakukan, terdapat beberapa saran dari validator yang menjadi dasar untuk melakukan perbaikan terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Penilaian validitas dapat dilihat dari lembar validasi yang diisi oleh validator. Pakar atau ahli yang memberikan masukan dan penilaian pada tahap *expert review* ini adalah dua orang dosen matematika FMIPA UNP dan satu orang guru matematika. Hasil validasi LKPD dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi LKPD

No	Aspek	Nilai validitas (%)	Kriteria
1	Kelayakan isi	86,5	Sangat valid
2	Kebahasaan	78,25	Valid
3	Penyajian materi	93,75	Sangat valid
4	kegrafikan	83,25	Sangat valid
Nilai validitas secara keseluruhan		85,44	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai validitas untuk LKPD adalah 85,44 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan sudah valid untuk setiap aspek yang dinilai, yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian materi, dan kegrafikan. Prototipe 1 LKPD yang sudah valid selanjutnya diberi nama prototipe 2 LKPD.

4. Evaluasi Perorangan (*one to one evaluation*)

Hasil *prototype* 2 yang telah dinyatakan valid oleh pakar selanjutnya dilakukan uji coba terhadap 3 orang peserta didik untuk mencoba mengerjakan LKPD yang telah dinyatakan valid oleh ahli. Ketiga peserta didik tersebut berasal dari kelas X SMA, ketiga peserta didik tersebut memiliki kemampuan berbeda yaitu peserta didik berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Mereka diminta untuk mengisi LKPD setelah itu diminta untuk memberikan komentar terhadap LKPD yang diberikan.

Setelah peserta didik menyelesaikan LKPD kemudian dilakukan wawancara terstruktur untuk meminta tanggapan masing-masing peserta didik terhadap LKPD yang diberikan. LKPD yang telah diuji cobakan kepada ketiga peserta didik diperbaiki berdasarkan data observasi dan wawancara.

C. Fase Penilaian (*Assessment Phase*)

Assessment Phase atau fase penilaian dilakukan untuk mengetahui kepraktisan LKPD berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang telah dikembangkan.

Angket praktikalitas diberikan kepada tiga orang peserta didik setelah melaksanakan *one-to-one evaluation* (evaluasi perorangan).. Hasil uji praktikalitas LKPD berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* secara umum menurut respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil kepraktisan LKPD

No	Aspek	Nilai praktikalitas (%)	Kriteria
1	Kemudahan dan kebermanfaatan	94	Sangat praktis
2	Efisiensi waktu	91,75	Sangat praktis
3	Kemenarikan sajian	88,25	Sangat praktis
Nilai praktikalitas secara keseluruhan		91,33	Sangat praktis

Pada Tabel 3, terlihat bahwa rata-rata tingkat kepraktisan LKPD berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* menurut respon peserta didik adalah 91,33%. Berdasarkan aspek kemenarikan sajian, efisiensi waktu, kemudahan dan manfaat penggunaan maka angket respon peserta didik dapat dikategorikan sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat praktis menurut respon peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses dan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan Lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi fungsi kelas X SMA/MA semester ganjil dilaksanakan dengan model pengembangan *Plomp* yang terdiri dari tiga fase yaitu fase investigasi awal, fase pengembangan, dan fase penilaian. Rincian proses pada masing-masing fase adalah sebagai berikut.
 - a. Fase investigasi awal dilaksanakan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep, dan analisis peserta didik sebagai dasar pengembangan LKPD.
 - b. Fase pengembangan dilaksanakan evaluasi formatif yang terdiri dari evaluasi sendiri, evaluasi pakar, dan evaluasi perorangan sehingga diperoleh LKPD yang valid.
 - c. Fase penilaian dilakukan penilaian praktikalitas LKPD melalui angket saat pertemuan terakhir evaluasi perorangan sehingga diperoleh LKPD yang praktis.
2. Lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang dikembangkan sudah praktis ditinjau dari tahapan evaluasi perorangan. LKPD yang sudah praktis dengan kriteria mudah dipahami, mudah digunakan, menarik, dan tidak membutuhkan waktu terlalu lama sewaktu digunakan dalam pembelajaran.

SARAN

Ada beberapa hal yang dapat peneliti sarankan berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian ini yaitu:

1. Bagi Guru matematika yang menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving*, diharapkan supaya mengarahkan peserta didik untuk senantiasa merencanakan langkah-langkah suatu penyelesaian masalah, mengarahkan peserta didik untuk aktif mengemukakan pendapat baik di dalam kelompok diskusi maupun di depan kelas dan membiasakan peserta didik untuk mandiri serta berusaha terlebih dahulu ketika menyelesaikan soal atau permasalahan matematika
2. Bagi peserta didik yang menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving*, diharapkan dapat menuangkan ide-ide kreatifnya dalam menyampaikan pendapat terhadap permasalahan yang ada baik secara individu maupun berkelompok dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk melanjutkan penelitian terhadap pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada tahapan *uji coba small group evaluation* hingga tahapan evaluasi kelompok besar (*Field Test*) serta mengukur aspek efektifitas.

REFERENSI

- [1] Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- [2] Nopitasari, Dian. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis Siswa. Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- [3] Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [4] Plomp, T. dan N. Nieveen. 2013. *Educational Design Research*. Enschede: Netherland Institute for Curriculum Development (SLO)