



Pengembangan LKS IPS Berbasis *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar

Anung Siwi Prabandari^{1✉}, Firosalia Kristin²

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

E-mail : 292017126@student.uksw.edu¹ firosalia.kristin@uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yaitu LKS yang digunakan di sekolah kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta kurangnya bahan referensi. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk LKS IPS berbasis model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar, mengetahui tingkat validitas menurut pendapat ahli, dan mengetahui LKS IPS berbasis model *Creative Problem Solving* yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar. Produk LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* berbentuk *offline* atau *hardfile* dan *online* yang dapat diakses melalui *website*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi dan dikembangkan oleh Sukmadinata yang terdiri dari tiga tahap yaitu: (1) Studi Pendahuluan, (2) Pengembangan Produk, dan (3) Uji Produk. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 70,7%. Hasil validasi ahli media diperoleh skor 76%. Hasil validasi ahli desain pembelajaran diperoleh skor 77,1%. Skor tersebut dalam kategori tinggi dan LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar layak untuk digunakan.

Kata Kunci: LKS IPS, *Creative Problem Solving*, Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Abstract

This research was conducted based on the problem namely the worksheets used in school did not develop creative thinking skill and lack of reference materials. The purpose of this research was to develop LKS IPS products based on the Creative Problem Solving model to improve the ability to think creatively in grade 4 elementary school students, to determine the validity level according to expert opinion, and knowing the LKS IPS based on the Creative Problem Solving model which is feasible to be used to improve the creative thinking skills of grade 4 elementary school students. LKS IPS products are based on Creative Problem Solving in the form of offline or hardfile and online which can be accessed through the website. This research uses the Borg and Gall development model which is modified and developed by Sukmadinata which consists of three stages, namely: (1) Preliminary Study, (2) Product Development, and (3) Product Testing. The results of the material expert validation obtained a score of 70,7%. The results of the media expert validation obtained a score of 76%. The results of the learning design expert validation obtained a score of 77,1%. The score is in the category high and LKS IPS products based on the Creative Problem Solving model to improve the ability to think creatively in grade 4 elementary school students is feasible to use.

Keywords: LKS IPS, *Creative Problem Solving*, Students' Creative Thinking Ability.

Copyright (c) 2021 Anung Siwi Prabandari, Firosalia Kristin

✉ Corresponding author

Email : 292017126@student.uksw.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.309>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang dapat membangun masyarakat adalah individu yang terdidik melalui sekolah. Pendidikan formal yang mendasari pada jenjang pendidikan menengah adalah sekolah dasar. Menaruh dasar kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia dan keterampilan sehingga siswa dapat hidup mandiri serta mengenyam pendidikan lanjutan yaitu tujuan dari sekolah dasar (Subawa, 2016). Hal tersebut sesuai dengan dilaksanakannya kurikulum 2013 atau sering dikenal dengan istilah K-13. Pendekatan saintifik digunakan pada pembelajaran kurikulum 2013. Terdapat lima aktivitas dalam pendekatan saintifik terdiri dari mengamati, menanya, mencoba atau mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan (Azhar, 2013). Berdasarkan Permendikbud diatas, yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 adalah dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas, karena inti dari peningkatan mutu pendidikan adalah meningkatnya mutu pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa diminta melakukan kegiatan yang terintegrasi antara fisik dan mental demi tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar bisa tercipta secara menyenangkan, aktif, kreatif, dan inovatif memerlukan bahan ajar yang mendukung. Lembar kerja siswa merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan.

Menurut pengamatan peneliti, LKS yang diberikan kepada siswa hanya berupa deskripsi materi dan soal latihan yang kurang menarik sehingga siswa malas untuk mengerjakannya. Sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap beberapa guru SD di lingkungan sekitar serta SD Negeri Mangunsari 04 Salatiga ditemukan fakta bahwa dalam pembelajaran IPS, LKS yang digunakan masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan. LKS kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. LKS hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa pada tingkat rendah. Kurangnya bahan referensi, maka sulit untuk menghasilkan LKS yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif. Kebiasaan berpikir kreatif belum dibiasakan di sekolah-sekolah. Sekolah hanya memacu siswa untuk memberikan jawaban yang tepat daripada memacu siswa untuk memunculkan ide-ide yang baru.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, peneliti perlu memberikan kontribusi dengan mengembangkan LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk LKS IPS berbasis model *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar, mengetahui tingkat validitas produk menurut pendapat ahli, dan mengetahui LKS IPS berbasis model *Creative Problem Solving* yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar.

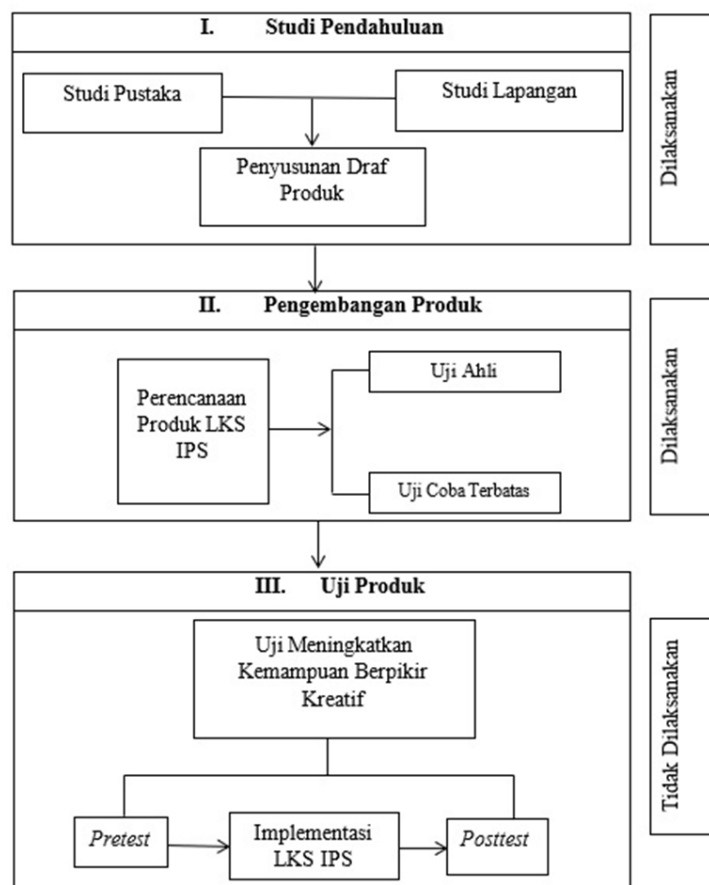
LKS merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. LKS tentu saja sesuatu yang tidak asing bagi seorang guru karena sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar (Astuti & Sari, 2017). LKS terdiri atas enam unsur utama meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar (KD), informasi pendukung, tugas atau langkah kerja dan penilaian (Yanti, 2016). IPS adalah bidang studi yang menganalisis masalah sosial dalam masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan. Mata pelajaran IPS pada SD terintegrasi antar disiplin ilmu yang ada dalam mata pelajaran IPS, yaitu Sosiologi, Sejarah, Geografi, dan Ekonomi. Dalam sejarah kurikulum di Indonesia, IPS sebagai mata pelajaran yang terungkap sejak kurikulum 1975. Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Yazdi, 2012). Untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran semacam itu, menggunakan pendekatan saintifik serta model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pengajaran dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan

(Oktaviani & Nugroho, 2015). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang disertai dengan adanya penguatan kreatif. Berpikir adalah aktivitas manusia yang mengarah pada penemuan yang memiliki tujuan (Marliani, 2015). Manusia berpikir untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang diinginkan. IPS sangat memungkinkan untuk melatih siswa dalam berpikir kreatif, kritis, sistematis, dan inovatif. Hal tersebut dibenarkan oleh Ruseffendi (Susanto, 2017) menjabarkan bahwa manusia memiliki intelegensi yang terdiri dari tujuh kemampuan mental pokok. Empat dari tujuh kemampuan mental tersebut berkaitan dengan pembelajaran IPS, yakni kemampuan tilikan ruang, kemampuan mengobservasi, kecepatan mengamati, dan penalaran. Model pengembangan diperlukan dalam mengembangkan LKS. Fungsi model pengembangan sebagai acuan dalam pengembangan. Penelitian ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan alasan dari segi tahap-tahap pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lengkap daripada model pengembangan 4D (Puspasari, 2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kristanti (2018) menyebutkan bahwa LKS berbasis *Creative Problem Solving* layak digunakan ditunjukkan dengan validasi yang memiliki kriteria baik dan meningkatkan kemampuan dalam berpikir kreatif siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti optimis untuk mengembangkan LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Dalam pengembangan ini, hanya berfokus pada LKS IPS dengan tema 2 selalu berhemat energi, subtema 2 manfaat energi, materi pemanfaatan sumber daya alam. Harapannya pengembangan LKS menggunakan basis model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, mampu memberikan gambaran referensi LKS yang menarik dan memenuhi kriteria sebagai LKS yang baik. LKS yang dikembangkan memiliki kelebihan yakni berbentuk offline atau hardfile dan online yang dapat diakses melalui website.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan mengembangkan LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* sehingga jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian R&D. Pengembangan ini, hanya berfokus pada LKS IPS dengan tema 2 selalu berhemat energi, subtema 2 manfaat energi, materi pemanfaatan sumber daya alam. LKS IPS Berbasis *Creative Problem Solving* berbentuk *offline* atau *hardfile* dan *online* yang dapat diakses melalui *website*. Dalam penelitian ini LKS akan diuji oleh para ahli. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi dan dikembangkan yang terdiri dari tiga tahap yaitu: (1) Studi Pendahuluan, (2) Pengembangan Produk, dan (3) Uji Produk (Sukmadinata, 2017).



Gambar 1 : Prosedur Penelitian

Berikut tahapan prosedur penelitian pengembangan LKS IPS Berbasis *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Prosedur Penelitian

Tahapan R&D	Instrumen	Sumber Data	Analisis Data
1. Studi Pendahuluan (Dilaksanakan)			
a. Studi Pustaka b. Survei Lapangan c. Penyusunan Draf Produk Awal	Observasi Wawancara	Guru Kelas 4 SD Negeri Mangunsari 04 Salatiga dan guru dilingkungan sekitar.	Analisis data deskriptif kualitatif.
2. Desain Pengembangan Produk (Dilaksanakan)			
a. Draf Awal b. Validasi Ahli	Rubrik penilaian ahli.	Ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran.	Analisis data deskriptif kualitatif, persentase, kategori.
c. Uji Coba Terbatas	Tes hasil belajar dengan LKS yang dikembangkan dan angket respon siswa.	Siswa kelas 4 SD Negeri Mangunsari 04 Salatiga.	Analisis data deskriptif kualitatif, persentase, kategori.
3. Pengujian Produk (Tidak Dilaksanakan)			

Prosedur penelitian diatas lebih efisien apabila dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE seperti pada gambar berikut:



Gambar 2 : Model Pengembangan ADDIE

Deskriptif kualitatif, persentase, dan kategori adalah analisis data yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan LKS IPS Berbasis *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Hasil skor yang diperoleh dari para ahli dijumlahkan menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Angka yang diperoleh dan sudah dipersentasekan kemudian dikelompokkan kedalam kategori berikut:

Tabel 2. Kategori Uji Validasi

Interval	Kategori
81 – 100 %	Sangat tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Rendah
1 – 20%	Sangat rendah

Hasil uji validasi LKS IPS Berbasis *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar dapat dinyatakan layak untuk diuji coba bila persentase minimal mencapai kategori tinggi yakni $\geq 61\%$ (Mawardi, 2014).

Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, persentase, dan kategori untuk mengetahui LKS IPS Berbasis *Creative Problem Solving* layak digunakan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Pada tahap ini dilakukan dengan melihat hasil skor dari angket respon siswa dengan menggunakan rumus berikut:

$$PK = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Angka yang diperoleh sudah dipersentasekan kemudian dikelompokkan kedalam kategori (Arikunto, 2014) seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Kelayakan

Angka	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

Berikut tabel kategori tes hasil belajar siswa dari LKS (Sudijono, 2011) seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Hasil Belajar Siswa

Rata-Rata Nilai	Nilai	Kategori
80 ke atas	A	Baik sekali
66-79	B	Baik
60-65	C	Cukup
46-59	D	Kurang
45 ke bawah	E	Gagal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang pengembangan LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar. Berikut penjelasan hasil penelitian tentang pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. 1) Analisis (*Analysis*), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik siswa dengan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas 4 dilingkungan sekitar dan guru SD Negeri Mangunsari 04 Salatiga, mendapatkan informasi bahwa kurikulum yang digunakan yakni kurikulum 2013 yang menggunakan LKS. LKS hanya berupa deskripsi materi dan soal latihan yang kurang menarik sehingga siswa malas untuk mengerjakannya, hanya untuk mengetahui kemampuan kognitif pada tingkat rendah dan sulit menghasilkan LKS yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena kurangnya bahan referensi. 2) Perancangan (*Design*), pada tahap ini menentukan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, menyusun silabus, menyusun RPP, menyusun rancangan LKS. Berikut tampilan produk LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving*:



Gambar 3 : Tampilan depan dan belakang LKS



Gambar 4 : Website yang memuat LKS

3) Pengembangan (*Development*), pada tahap ini produk yang telah dirancang dan dibuat, divalidasi untuk mengetahui tingkat validitas menurut pendapat 3 ahli yang merupakan dosen dibidang pendidikan. Tingkat validitas LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar menggunakan 3 ahli yang merupakan dosen dalam bidang pendidikan. Berikut hasil tingkat uji validitas LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar seperti pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Tingkat Validitas menurut Para Ahli

Validator	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase	Kategori
Ahli Materi	140	99	70,7%	Tinggi
Ahli Media	125	95	76%	Tinggi
Ahli Desain Pembelajaran	140	108	77,1%	Tinggi

Hasil uji tingkat validitas menurut ahli materi diperoleh skor 99 dari skor maksimal 140 dengan persentase 70,7%. Validasi oleh ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan dan penyajian. Hasil uji tingkat validitas menurut ahli media diperoleh skor 95 dari skor maksimal 125 dengan persentase 76%. Validasi oleh ahli media meliputi aspek kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, daya tarik, bentuk dan warna. Hasil uji tingkat validitas menurut ahli desain pembelajaran diperoleh skor 108 dari skor maksimal 140 dengan persentase 77,1%. Validasi oleh ahli desain pembelajaran meliputi aspek komponen LKS, Model *Creative Problem Solving*, syarat didaktif, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Berdasarkan skor yang diperoleh, maka kategori materi, media dan desain pembelajaran pada LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar tergolong dalam interval 61-80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji validasi dapat dinyatakan layak untuk diuji coba karena persentase minimal mencapai kategori tinggi yakni $\geq 61\%$ (Mawardi, 2014). Walaupun ada yang perlu diperbaiki lagi, LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar layak digunakan.

4) Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini produk di uji coba dalam kelas setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli. Uji Kelayakan LKS IPS Berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar melalui uji coba terbatas dapat dilihat dari hasil angket respon siswa dan tes hasil belajar siswa dengan menggunakan LKS yang dikembangkan. Angket respon siswa meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan dan kemanfaatan. Berikut hasil angket respon siswa terkait LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar seperti pada tabel berikut:

Tabel 6. Analisis Angket Respon Siswa

No Item	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor
1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13	5	56	295
	4	132	528
	3	17	51
	2	0	0
	1	0	0
Jumlah			874
Skor Tertinggi			5
Jumlah Pernyataan			13

Jumlah Siswa	16
Skor maksimal	1040
Persentase	84%
Kategori	Sangat Layak

Angket respon siswa meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan dan kemanfaatan. Total jumlah skor dari angket respon siswa yaitu 874 dari skor maksimal 1040 dengan persentase 84%. Hal ini menunjukkan bahwa LKS yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak karena berada diantara interval 81-100% (Arikunto, 2014). Sebanyak 16 siswa SD Negeri Mangunsari 04 Salatiga melaksanakan tes hasil belajar siswa dengan menggunakan LKS yang dikembangkan. Tes hasil belajar siswa dengan menggunakan LKS yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 86,7. Hal ini menunjukkan bahwa tes hasil belajar siswa dengan menggunakan LKS yang dikembangkan berada pada kategori baik sekali karena nilai rata-rata diatas 80 (Sudijono, 2011). Berikut adalah tes hasil belajar siswa menggunakan LKS yang dikembangkan seperti pada tabel berikut:

Tabel 7. Tes Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan LKS yang Dikembangkan

Nilai Akhir	Jumlah Siswa	Kategori
80 ke atas	11	Baik Sekali
66-79	5	Baik
60-65	0	Cukup
46-59	0	Kurang
45 ke bawah	0	Gagal
Jumlah	16	

Melalui tes hasil belajar siswa diperoleh ketuntasan nilai siswa sebesar 100%. Dari hasil angket respon siswa dan tes hasil belajar siswa menggunakan LKS yang dikembangkan dinyatakan bahwa LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah.

5) Evaluasi (*Evaluation*), merupakan tahap akhir dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan uji coba terbatas dapat disimpulkan bahwa LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar layak digunakan oleh siswa. Hal ini relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yulianti (2019) yang menyatakan LKS berbasis *Creative Problem Solving* dinyatakan sangat valid dengan persentase keidealan 90,67% menunjukkan bahwa LKS layak untuk digunakan. LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* memiliki kelebihan berbentuk offline atau hardfile dan online yang dapat diakses melalui website sehingga siswa mudah mengakses dimanapun dan kapanpun. Sedangkan kelemahannya yaitu hanya dilaksanakan sampai uji coba terbatas dengan jumlah 16 siswa dan LKS hanya untuk siswa kelas 4 sekolah dasar dengan materi IPS dengan tema 2 selalu berhemat energi, subtema 2 manfaat energi, pembelajaran 1 dan 5, materi pemanfaatan sumber daya alam.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Langkah-langkah pengembangan yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2) Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 70,7%, ahli media diperoleh skor 76%, dan ahli desain pembelajaran diperoleh skor

77,1%, skor tersebut termasuk dalam interval 61-80%, jadi tergolong dalam kategori tinggi. 3) Hasil uji coba terbatas berupa tes hasil belajar siswa menggunakan LKS yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata 86,7 dengan kategori baik sekali dan persentase 100% nilai siswa tuntas. Hasil angket respon siswa diperoleh skor 84% yang tergolong dalam interval 81-100%, jadi termasuk dalam kategori sangat layak. Dari hasil tersebut diketahui bahwa LKS IPS berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 sekolah dasar layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, A., & Sari, N. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 13–24. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.16>
- Azhar. (2013). Penggunaan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 01(01), 1689–1699.
- Kristanti, F., Ainy, C., Shoffa, S., Khabibah, S., & Amin, S. M. (2018). Developing Creative Problem Solving Based Student Worksheets for Transformation Geometry Course. *International Journal on Teaching and Learning Mathematics*, 1(1), 13–23.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>
- Mawardi. (2014). *Model Desain Pembelajaran Konsep Dasar PKn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Oktaviani, A. N., & Nugroho, S. E. (2015). Penerapan Model Creative Problem Solving pada Pembelajaran Kalor untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Komunikasi. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 4(1), 26–31. <https://doi.org/10.15294/upej.v4i1.4733>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Subawa, P. (2016). Standarisasi Dunia Pendidikan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(2), 139. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i2.79>
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan IPS : Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan “Menjadi Guru Pembelajaran,” April*, 23–28.
- Yanti, Y. D. dkk. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama pada Materi Kubus, Balok, Prisma dan Limas. *Jurnal Mahasiswa Prodi Matematika UPP*, 1–8.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2 (1)(1), 143–152.
- Yulianti, E. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Negeri 4 Pekanbaru*. Skripsi. Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim.