

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) POKOK BAHASAN SEGIEMPAT DAN SEGITIGA

Raja Juliana¹, Febrian², Rezky Ramadhona³
rajajuliannaraja@gmail.com

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Maritim Raja Ali Haji

ABSTRACT

This aims of the study are to develop a product in the form of mathematics learning devices with Creative Problem Solving (CPS) learning model on square and triangle materials. The mathematics learning device development consist of Lesson Plan, and Student Worksheet. This research was a research development with the reference Four-D model (Define, Design, Development and Disseminate) by S. Thiagarajan. This research was only carried out up to the Development stage, namely only up to the validation stage by experts without direct field trials. The result of data analysis can be concluded, the validation result of 3 validators showed that the mathematics learning devices with Creative Problem Solving (CPS) learning model of Lesson Plan were declared valid with score 4,43, and Student Worksheet were declared very valid with score 4,33 feasible to be tested in the field.

Kata kunci: Perangkat Pembelajaran, *Creative Problem Solving* (CPS), Segiempat dan Segitiga

I. Pendahuluan

Indonesia sedang menghadapi pandemi *Corona Virus Desease* (Covid-19) yang telah berlangsung sejak awal Maret 2020. Hingga saat ini tercatat jumlah kasus Covid-19 di Indonesia terus meningkat setiap harinya, per tanggal 15 Agustus 2021 jumlah kasus Covid-19 mencapai 3,83 juta total kasus dengan angka kematian 116 rb total kasus (Gugus Covid-19, 2021). Dengan dikeluarkannya kebijakan belajar dari rumah membuat proses belajar dan mengajar tidak dapat dilaksanakan tatap muka dalam ruang kelas seperti biasanya. Sejatinya pembelajaran menurut Jihad & Haris, (2013:11) merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran. Akibat dinonaktifkannya kegiatan pembelajaran tatap muka demi menekan penyebaran virus Covid-19 metode pembelajaran jarak jauh menjadi solusi penyelenggaraan pendidikan di masa pandemi.

Lembaga penyelenggara pendidikan dalam konteks ini yaitu sekolah harus cepat tanggap terhadap fenomena wabah *Covid-19* dengan berupaya agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif (Winata dkk., 2021:2). Diperlukannya pembinaan guru sebagai langkah awal mempercepat pemahaman dan keterampilan dalam mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh baik melalui sistem daring, luring atau kombinasi keduanya (Ahmad, 2020:260). Sajow (2021:1)

menyatakan bahwa langkah tepat dalam situasi seperti ini yaitu dengan memanfaatkan teknologi jaringan dan teknologi informasi bagi pengembangan sistem pembelajaran di sekolah dengan metode pembelajaran daring (dalam jaringan) atau online.

Pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan bagi para guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang efektif juga menyenangkan. Menurut (Handayani & Irawan, 2020:181) walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat ditumbuhkan melalui penerapan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kusumaningrum dkk., (2017:17) berpendapat bawa sering terdapat keluhan dan permasalahan guru terkait pengembangan perangkat pembelajaran dalam kurikulum 2013. Keberhasilan guru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran didasarkan pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Penyusunan learning media yang belum dikuasai secara penuh oleh tenaga pendidik memberikan kendala besar dalam penerapan kegiatan belajar (Rulyansah & Wardana, 2020:1237). Sugiyarti dkk., (2018:4) menyatakan untuk mencapai kualitas pengajaran yang tinggi setiap pelajaran harus diorganisasikan dengan model atau metode pembelajaran yang tepat dan disampaikan kepada peserta didik dengan cara yang tepat pula.

Salah satu model pembelajaran berbasis masalah yang mengedepankan kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah adalah *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan bekerja sama untuk memberikan ide-ide pemikiran tentang suatu konsep atau gagasan, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar untuk jangka waktu yang lama (Amhari, 2017:13). Beberapa penelitian terdahulu yang tentang pengembangan perangkat pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) diantaranya Rahmatin dkk., (2019:33) dengan hasil penelitian kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan aspek kevalidan memenuhi kriteria valid dengan rata-rata total penilaian validator adalah 3,92. Aspek kepraktisan memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata total nilai siswa 81,8 dan angket respon siswa dengan persentase sebesar 100% dan aspek keefektifan memenuhi kriteria efektif dengan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yaitu 100%. Sumanah dkk., (2014:575) dengan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran yang berorientasi model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi turunan untuk siswa kelas IX IPA program Akselerasi menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid dan efektif dalam pembelajaran. Prestasi belajar matematika siswa yang diberi dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik daripada siswa yang diberi dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pokok bahasan segiempat dan segitiga. Perangkat pembelajaran matematika yang akan dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) pokok bahasan segiempat dan segitiga yang valid dengan tujuan penelitian yakni mendeskripsikan pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pokok bahasan segiempat dan segitiga yang valid.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau dikenal dengan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407).

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) . Sementara itu, penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D oleh S. Thiagarajan, Dorothy S, Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran). Namun penelitian ini hanya sampai pada tahapan *Development* (pengembangan) untuk mengetahui kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Tahap pertama *define* (pendefinisian) yaitu dilakukan dengan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap perancangan (*design*), pada tahapan ini terdiri dari pemilihan media, pemilihan format, dan penyusunan hasil rancangan awal. Tahap ketiga dalam penelitian pengembangan dengan model 4D pada penelitian ini adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahapan ini dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran matematika berupa: rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Perangkat pembelajaran yang dihasilkan kemudian diuji kelayakannya melalui uji validasi oleh ahli yang terdiri dari dua orang dosen Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH) dan seorang guru matematika SMK Negeri 1 Batam.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator ahli yang terdapat pada lembar validasi untuk mengukur kevalidan perangkat pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif yaitu berupa skor presentasi yang diperoleh peneliti dari penilaian validator sebagai kesimpulan dalam kevalidan perangkat pembelajaran. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi yang mencakup validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada setiap kriteria di dalam lembar kevalidan RPP dapat dikatakan valid jika para validator menyatakan kriteria yang telah dikembangkan tersebut cukup baik, baik dan sangat baik dengan skala penilaian berikut pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Instrumen Validasi

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Setelah memperoleh nilai kevalidan untuk menentukan valid atau tidaknya perangkat pembelajaran maka digunakan kriteria kevalidan yang terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Kategori	Keterangan
$4,50 \leq RTV < 5,00$	Sangat valid
$3,50 \leq RTV < 4,50$	Valid
$2,50 \leq RTV < 3,50$	Kurang valid

$1,50 \leq RTV < 2,50$	Tidak valid
$1,00 \leq RTV < 1,50$	Sangat tidak valid

III. Hasil dan Pembahasan

Tahap pengembangan pada perangkat pembelajaran menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh S. Thigharajan. Pada pengembangan ini hanya terdapat tiga tahapan yaitu (*Define, Design, Development*). Pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pokok bahasan segiempat dan segitiga.

Tahapan pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini dimulai dengan tahap *define* (pendefinisian). Pada tahapan *define* (pendefinisian) dilakukan analisis terkait dengan kebutuhan dilakukannya pengembangan perangkat pembelajaran yaitu, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan merumuskan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti mendapati bahwa pembelajaran matematika yang dilaksanakan selama ini khususnya pada materi segitiga dan segiempat masih kurang menggali kemampuan pemecahan masalah siswa, hal lainnya yang ditemukan peneliti adalah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang rendah dikarenakan siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dalam menyelesaikan masalah. Ramadhona & Izzati, (2018:555) mengemukakan bahwa pembelajaran Matematika pada proses pembelajaran di sekolah diharapkan akan memberikan pengalaman ilmiah kepada siswa, memberikan kesempatan bekerjasama, mengembangkan kemampuan berpikir untuk menyelesaikan masalah sehingga mampu mencapai hasil belajar yang baik, dilihat dari penguasaan materi dan konsep siswa tersebut.

Sebagian guru telah membawa proses pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum 2013 yang cenderung mengarahkan pembelajaran dengan karakter *discovery* maupun pemecahan masalah. Namun, proses pembelajaran itu berjalan sekedar untuk memenuhi setiap sintaks model pembelajaran (Febrian dkk., 2019:103) Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap design (perancangan), untuk mendukung terciptanya perangkat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pada tahapan ini terdiri dari pemilihan media, pemilihan format, dan penyusunan hasil rancangan awal.

Tahap ketiga dalam penelitian pengembangan dengan model 4D pada penelitian ini adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahapan ini dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran matematika berupa: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Perangkat pembelajaran yang dihasilkan kemudian diuji kelayakannya melalui uji validasi oleh ahli yang terdiri dari dua orang dosen Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH) dan seorang guru matematika SMK Negeri 1 Batam.

Berdasarkan analisis hasil validasi RPP yang dilakukan validator diperoleh RPP dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis hasil validasi LKPD yang dilakukan validator LKPD dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan analisis hasil validasi tes Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pokok bahasan segiempat dan segitiga. Deskripsi dari hasil rancangan dan validasi perangkat pengembangan produk diuraikan sebagai berikut:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 4x pertemuan. Alokasi waktu yang digunakan adalah 2x45 menit untuk masing-masing peretemuan. Keempat peretemuan terdiri dari pembagian topik materi ajar yaitu: pengertian dan sifat segiempat (Pertemuan ke-I), keliling dan luas segiempat (pertemuan ke-II), memahami jenis dan sifat segitiga (Pertemuan ke-III), keliling dan luas segitiga (Pertemuan ke-IV). Penyusunan RPP mengacu pada kurikulum 2013 dengan langkah-langkah pembelajaran yang disusun dalam RPP mengacu pada strategi *Creative Problem Solving* (CPS).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh ahli atau validator.

Tabel 3. Hasil Validasi RPP oleh Para Ahli

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata setiap indikator	Rata-rata setiap aspek
1.	Format atau susunan RPP memenuhi Tahap :		
	a) Kegiatan pendahuluan	4,33	4,67
	b) Kegiatan inti	5	
	c) Kegiatan penutup	4,67	
2.	Isi RPP :		
	a) Kesesuaian penjabaran indikator ketercapaian kompetensi menurut kompetensi dasar	4,33	4,2
	b) Kesesuaian penjabaran tujuan pembelajaran menurut indikator ketercapaian kompetensi	4	
	c) Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	4,33	
	d) Kejelasan penjabaran aktifitas guru dan siswa	4	
	e) Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan	4,33	
3.	Bahasa		
	a) Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah bahasa Indonesia	4,67	4,55
	b) Penggunaan bahasa yang komunikatif	4,33	
	c) Kesederhanaan struktur kalimat	4,67	
4.	RPP sudah mencerminkan :		
	a) Langkah-langkah pembelajaran dengan tahapan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	4,67	4,33
	1. <i>Clarification Of The Problem</i> (Klarifikasi Masalah)	4,33	
	2. <i>Brainstorming</i> (Curah Pendapat)	4	
	3. <i>Evaluation/Selection</i> (Evaluasi dan Pemilihan)	4	
	4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	4	
	b) Mengakomodir kemampuan pemecahan masalah	4,67	
	Total skor	70,33	17,75
	Rata-rata total validitas RPP	4,39	4,43

Berdasarkan tabel 3 hasil rekapitulasi validasi RPP di atas dapat dilihat bahwa penilaian yang diberikan validator pada untuk setiap aspek penilaian berada pada kategori baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5). Rata-rata skor penilaian validator untuk semua aspek adalah 4,43 dengan

kriteria sangat valid. Melihat dari hasil kevaliditasan RPP di atas, maka RPP layak untuk aplikasikan kepada peserta didik dan dilihat penerapannya.

B. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pada tahap ini dihasilkan LKPD untuk 4x pertemuan. Keempat pertemuan terdiri dari pembagian topik materi ajar yaitu: pengertian dan sifat segiempat (Pertemuan ke-I), keliling dan luas segiempat (pertemuan ke-II), memahami jenis dan sifat segitiga (Pertemuan ke-III), keliling dan luas segitiga (Pertemuan ke-IV). LKPD disusun dengan menerapkan pembelajaran dengan langkah-langkah strategi *Creative Problem Solving* (CPS) berisikan masalah dan langkah-langkah alternatif yang harus diselesaikan untuk memperoleh pemecahan dari masalah yang disajikan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dirancang dengan menggunakan program *Microsoft Word* 2010, dengan penulisan menggunakan *font* jenis *Times New Roman*, *size font* 12, dan spasi antarbaris 2.0. LKPD kemudian akan dicetak pada kertas A4 dengan ukuran 21 cm x 29,7 cm. Komponen-komponen dalam RPP yang dirancang pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

a). Sampul/ Cover LKPD

Sampul atau cover LKPD dibuat berwarna untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 1. Sampul LKPD

b). Soft cover LKPD

Soft cover LKPD merupakan sampul LKPD yang akan dibagikan ke setiap kelompok pada saat proses pembelajaran.



Gambar 2. Soft Cover LKPD

c). Ayo Mengamati!

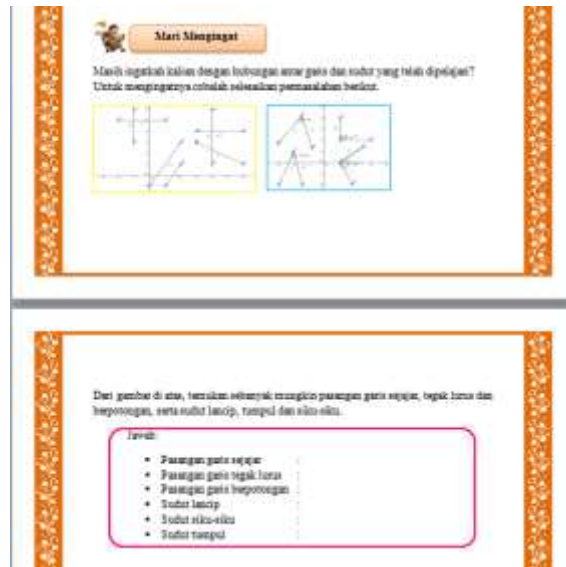
Pada bagian kegiatan ayo mengamati, ditampilkan ilustrasi penggunaan dan pentingnya pembelajaran segiempat dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam lingkup Provinsi Kepulauan Riau.



Gambar 3. Bagian pada LKPD Ayo Mengamati!

d). Mari Mengingat!

Dalam tahapan LKPD ini berisikan apersepsi siswa dalam mengingat kembali materi sebelumnya. Direncanakan agar siswa dapat mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari berikutnya.



Gambar 4.4 Bagian pada LKPD Ayo Mengingat!

e). Ayo Memahami!

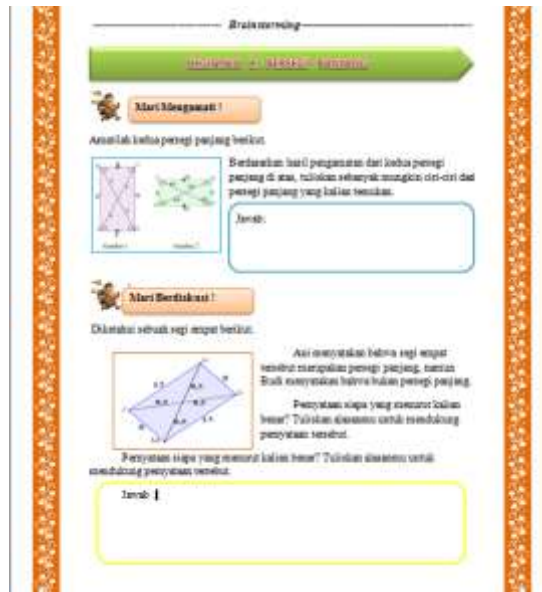
Dalam kegiatan ayo memahami ini merupakan bentuk dari pengantar materi yang akan dipelajari dalam pertemuan.



Gambar 4.5 Bagian pada LKPD Ayo Memahami!

f). Kegiatan

Pada tahapan ini LKPD sudah memasuki langkah-langkah *Creative Problem Solving* (CPS) yang kedua yaitu *Brainstorming* (Curah Pendapat).



Gambar 4.6 Bagian Kegiatan pada LKPD

g). Mari menyimpulkan!

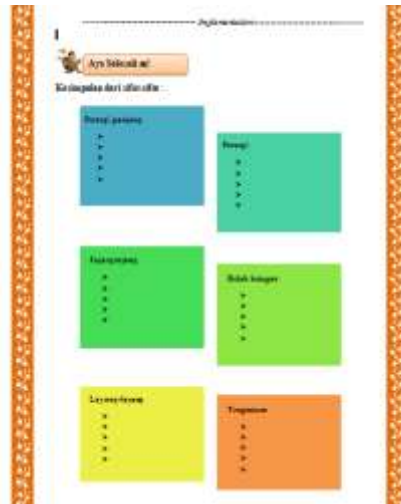
Dalam kegiatan menyimpulkan sudah memasuki langkah-langkah *Creative Problem Solving* (CPS) yang ketiga yaitu *Evaluation/Selection* (Evaluasi dan Pemilihan).



Gambar 4.7 Bagian pada LKPD Mari Menyimpulkan

h). Ayo Selesaikan!

Pada tahapan ini sudah memasuki langkah-langkah *Creative Problem Solving* (CPS) yang keempat yaitu *Implementation* (Implementasi).



Gambar 4.8 Bagian pada LKPD Ayo Selesaikan!

i). Ayo Berlatih!

Dalam kegiatan ini peserta didik direncanakan kembali menerapkan langkah *Creative Problem Solving* (CPS) yang keempat yaitu *Implementation* (Implementasi) dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.9 Bagian pada LKPD Ayo Berlatih!

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh ahli atau validator.

Tabel 4. Hasil Validasi LKPD oleh Para Ahli

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata setiap indikator	Rata-rata setiap aspek
1.	Format		
	1. Kejelasan pembagian materi	4,33	4,58
	2. Kejelasan sistem penomoran	4,33	
	3. Pengaturan ruang/tata letak	5	
	4. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4,67	
2.	Isi		
	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4,16
	2. Penggunaan gambar/grafik yang sesuai	4,333	
	3. Urutan materi yang sistematis	4,33	
	4. Dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran CPS	4	
3.	Bahasa		
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah bahasa Indonesia	4,33	4,26
	2. Kesederhanaan struktur kalimat	4,33	
	3. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda	4,67	
	4. Kejelasan petunjuk dan arahan	4	
	5. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	4	
Total Skor		56,33	13,01
Rata-rata total validitas LKPD		4,33	4,33

Berdasarkan tabel 4.5 hasil rekapitulasi validasi LKPD di atas dapat dilihat bahwa penilaian yang diberikan validator pada untuk setiap aspek penilaian berada pada kategori cukup baik (skor 3), baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5). Rata-rata skor penilaian validator untuk semua aspek adalah 4,33 dengan kriteria sangat valid. Melihat dari hasil kevaliditasan LKPD di atas, maka LKPD layak untuk aplikasikan kepada peserta didik dan dilihat penerapannya.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada uraian diatas, dihasilkan perangkat pembelajaran yang valid. Perangkat pembelajaran terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan hasil analisis penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh validator diperoleh hasil rata-rata total skor validitas RPP yaitu 4,43 dengan kriteria sangat valid. Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan hasil analisis penilaian oleh validator diperoleh hasil rata-rata total skor validitas LKPD yaitu 4,33 dengan kriteria sangat valid.

V. Daftar Pustaka

Ahmad, A. (2020). *Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pendampingan Sistem Daring, Luring, atau Kombinasi pada Masa New Normal Covid-19*. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 258–264.

- Amhari, A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas X Di MA Muhammadiyah 1 Palembang*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Febrian, F., Astuti, P., & Antika, R. (2019). *Pelatihan Pengembangan Media Videoscribe dengan Konteks Lokal dalam Mengajarkan Objek Matematika bagi MGMP SMA Kabupaten Bintang*. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 101–110.
- Handayani, S. D., & Irawan, A. (2020). *Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Pendekatan Matematika Realistik*. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(2), 179–189.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran (Cetakan ke-1)*. Multi Pressindo.
- Kusumaningrum, D. E., Arifin, I., & Gunawan, I. (2017). *Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rahmatin, N., Pramita, D., Sirajuddin, S., & Mahsup, M. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang Dengan Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas VIII SMP*. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 3(1), 27–33.
- Ramadhona, R., & Izzati, N. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis Inkuiri Mata Kuliah Matematika Umum untuk Mahasiswa Pendidikan Kimia*. *Jurnal Kiprah*, 6(2), 21–24.
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236–1245.
- Sajow, G. (2021). *Kebijakan Pemerintah Dalam Pelaksanaan Pendidikan Menengah Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)*. *Jurnal Politico*, 10(4).
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin, M. (2018). *Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sumanah, S., Mardiyana, M., & Riyadi, R. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) pada Materi Turunan untuk Siswa Kelas IX IPA Program Akselerasi*. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 2(6).
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education.
- Winata, K. A., Zaqiah, Q. Y., Supiana, S., & Helmawati, H. (2021). *Kebijakan Pendidikan Di Masa Pandemi*. *Ad-Man-Pend: Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*, 4(1), 1–6.