

## LKPD BERBASIS MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN *SOFTWARE G-SUITE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS

Yarmaina<sup>1</sup>, Edwin Musdi<sup>2\*</sup>, Syafriandi<sup>3</sup>, Yerizon<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

\*Corresponding author. Program Studi Pascasarjana Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Padang,  
Padang, 25131, Indonesia

E-mail: [yarmainamina@gmail.com](mailto:yarmainamina@gmail.com)<sup>1)</sup>  
[win\\_musdi@yahoo.co.id](mailto:win_musdi@yahoo.co.id)<sup>2\*)</sup>  
[syafriandi\\_math@fmipa.unp.ac.id](mailto:syafriandi_math@fmipa.unp.ac.id)<sup>3)</sup>  
[yerizon@fmipa.unp.ac.id](mailto:yerizon@fmipa.unp.ac.id)<sup>4)</sup>

Received 13 August 2023; Received in revised form 17 March 2024; Accepted 21 June 2024

### Abstrak

Kurangnya keterampilan pemecahan masalah di kalangan siswa dibuktikan dengan kesulitan mereka dalam menangani masalah matematika secara efektif. Kurangnya akses terhadap materi pembelajaran yang mendukung memperparah masalah ini. Selain itu, integrasi teknologi yang kurang optimal dalam pendidikan matematika berkontribusi terhadap pelepasan siswa dari proses pembelajaran. sehingga diperlukan pendekatan atau model pedagogi yang mampu mengatasi tantangan-tantangan ini. Model yang diusulkan adalah *Creative Problem Solving* (CPS), yang dilengkapi dengan perangkat lunak *G-Suite for Education*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Model penelitian ini mengikuti metodologi Plomp yang meliputi tahapan penyelidikan awal, pengembangan atau *prototyping*, dan penilaian. Kerangka pembelajaran yang dikembangkan meliputi pemahaman masalah, perencanaan solusi, implementasi, dan evaluasi. Temuan penelitian menunjukkan keefektifan model CPS berbantuan *G-Suite*, yang mencapai tingkat keberhasilan sebesar 84%. Selanjutnya tanggapan siswa terhadap model ini adalah positif. Kesimpulannya bahwa pemanfaatan Lembar Kerja Siswa (LKPD) berbasis model CPS dengan dukungan *G-Suite* meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam ranah pendidikan matematika.

**Kata kunci:** *Creative problem solving* (CPS); *G-Suite*; kemampuan pemecahan masalah

### Abstract

The lack of problem solving skills among students is evidenced by their difficulty in dealing with mathematical problems effectively. Lack of access to supportive learning materials exacerbates this problem. In addition, less than optimal integration of technology in mathematics education contributes to student disengagement from the learning process. so a pedagogical approach or model is needed that is able to overcome these challenges. The proposed model is *Creative Problem Solving* (CPS), which is equipped with *G-Suite for Education* software. This research aims to improve students' mathematical problem solving abilities. This research model follows the Plomp methodology which includes stages of initial investigation, development or *prototyping*, and assessment. The learning framework developed includes problem understanding, solution planning, implementation and evaluation. Research findings demonstrate the effectiveness of the *G-Suite*-assisted CPS model, achieving a success rate of 84%. Furthermore, students' responses to this model were positive. The conclusion is that the use of Student Worksheets (LKPD) based on the CPS model with *G-Suite* support improves students' mathematical problem solving abilities in the realm of mathematics education.

**Keywords:** *Creative problem solving* (CPS); *G-Suite*; problem solving skill



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika memainkan peran penting dalam penguasaan sains dan teknologi, membekali siswa dengan keterampilan penting seperti berpikir kritis, penalaran logis, analisis, dan kreativitas. Keterampilan ini memungkinkan siswa memecahkan masalah sehari-hari dengan ide-ide inovatif. Pemecahan masalah memegang peranan penting dalam pendidikan matematika, Ia berdiri sebagai komponen yang sangat diperlukan dalam semua pembelajaran matematika dan karenanya harus tetap terkait dengan matematika. Kerangka pembelajaran yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional adalah model CPS. Model ini mengutamakan pengajaran dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah, kemudian memperkuat dan menyempurnakannya. Siswa dianggap mampu menyelesaikan permasalahan matematika jika mampu memahami permasalahan, memilih strategi yang tepat, kemudian menerapkannya secara efektif untuk menemukan solusi (Latifah & Afriansyah, 2021).

Pemecahan masalah mempunyai arti penting dalam bidang pendidikan matematika, karena berfungsi sebagai katalis utama dalam pembelajaran. Ini merupakan komponen yang melekat dalam semua aspek pengajaran matematika dan dengan demikian harus tetap terkait dengan kurikulum matematika tanpa segregasi (Ersoy, 2016). Kemampuan memecahkan masalah matematika sangatlah penting bagi siswa, karena merupakan landasan dan tujuan utama pembelajaran matematika (Rahmatiya & Miatun, 2020). Peserta didik dengan kemampuan pemecahan masalah yang baik juga lebih mudah mengembangkan metakognisinya dalam pembelajaran

karena harus menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan masalah yang kompleks (Chan & Fung, 2017). Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menerapkan pengetahuan matematikannya kedalam pemecahan masalah, terutama pada masalah berbasis teks yang membutuhkan keterampilan pemahaman selain proses berfikir matematika (Suhartono, 2018). Berdasarkan hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 yang dirilis pada bulan Maret 2019, tantangan pendidikan di Indonesia menjadi sorotan. Indonesia menduduki peringkat rendah dalam kemahiran membaca, sains, dan matematika, yaitu peringkat ke-74 dari 79 negara (Zahro, 2022).

CPS dengan langkah-langkahnya yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama, digunakan di berbagai tingkat pendidikan untuk pengajaran sains dan matematika. CPS menunjukkan pengaruh penting pada peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan pemecahan masalah (Widya, 2020). Pendekatan pemecahan masalah dalam mengajar dan belajar matematika merupakan elemen penting dalam mencapai perspektif yang lebih luas tentang matematika sekolah (Jäder, Lithner, & Sidenvall, 2020). Model pembelajaran CPS menawarkan beberapa manfaat, seperti melatih siswa mengembangkan penemuan. sehingga memungkinkan mereka merancang prosedur yang tepat. Selain itu, hal ini meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi secara realistis. (Harahap, Lubis, & Lubis, 2020).

CPS adalah model praktis untuk pemecahan masalah yang menggabungkan kreativitas dalam pelaksanaan tugas (Sari & Noer, 2017). Metode

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>

pembelajaran CPS menekankan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah dan kemudian memperkuat keterampilan tersebut (Doren, 2019). Model pembelajaran CPS berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dan meningkatkan aktivitas pembelajaran Matematika (Prawiyogi, Anggraeni, & Rahayu, 2019). CPS berfokus pada proses sistematis dan solusi yang dikembangkan oleh siswa, sekaligus mendorong pemikiran kreatif (Dewa et al., 2020). Model pembelajaran CPS berfokus pada peningkatan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif dengan menggabungkan proses berpikir divergen dan konvergen (Mutiarawati, Supandi, & Rahmawati, 2019).

Selain penggunaan model pembelajaran, integrasi teknologi informasi diharapkan dapat mendukung upaya pembelajaran kreatif, dan memfasilitasi interaksi antara pendidik dan siswa. Pengintegrasian pembelajaran dengan teknologi dalam perangkat yang digunakan peserta didik setiap hari (seperti asisten *Google*, *Siri Apple* di *smartphone*, dan *Cortana Microsoft* di *PC desktop*) dan sebagian besar dapat diakses melalui satu klik atau perintah suara, itulah sebabnya mereka berpotensi menjadi teman sehari-hari dalam kehidupan pribadi dan sekolah mereka (Winkler, 2021).

Berdasarkan hal tersebut tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan model CPS berbantuan aplikasi *G-Suite For Education* pada proses pembelajaran matematika. Pengembangan LKPD berbasis model CPS dengan bantuan *software G-Suite for Education*, yang diharapkan yaitu memiliki validitas, praktikalitas, dan efektivitas dalam

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VIII SMP.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan pembuatan Lembar Kerja Siswa (LKPD) dengan mengintegrasikan model CPS dan menggunakan *software G-Suite for Education*. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah yang berada di Pasaman Barat, tepatnya di SMP El-maarif *Boarding School*.

Pengembangan LKPD berbasis model *creative problem solving* berbantuan *software G-suite* ini diadaptasi dari model *plomp*. Model pengembangan ini terbagi menjadi tiga fase, yaitu analisis *preliminary research* (pendahuluan), *development or prototyping phase* (fase *design* dan *develop*), dan *fase assesment phase*.

### 1. Tahap Investigasi Awal (*Preliminary Research*)

Tahap ini meliputi identifikasi dan analisis prasyarat penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKPD) matematika berbasis model pemecahan masalah kreatif berbantuan *software G-Suite for Education* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Tujuan tahap ini adalah untuk memastikan dan menggambarkan kriteria yang diperlukan untuk pengembangan LKPD matematika. Analisis ini dilakukan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran dan luasnya materi pelajaran yang akan dibahas.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>

## 2. Tahap Pengembangan atau Pembuatan Prototipe (*Development or Prototype Phase*)

Proses ini terdiri dari tiga tahap, yakni perancangan *prototipe*, evaluasi formatif, dan revisi *prototipe*.

### a. Desain Prototipe

Pada fase ini, tugasnya meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan LKPD yang berakar pada model pemecahan masalah kreatif, yang difasilitasi oleh perangkat lunak *G-Suite for Education*. RPP tersebut selaras dengan Kurikulum 2013 dan berlanjut ke pengembangan LKPD. Hasil desain ini disebut sebagai prototipe 1.

### b. Evaluasi Formatif

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas hasil desain produk yang sedang dikembangkan, dengan menggunakan metodologi evaluasi formatif. Pendekatan ini mencakup berbagai tahapan antara lain penilaian mandiri, tinjauan ahli, evaluasi individu (penilaian satu lawan satu), evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan (Tjeerd & Nienke, 2013).

#### 1) *Self evaluation* (evaluasi sendiri)

Setelah produk dirancang, maka dilakukan evaluasi sendiri, untuk memastikan kelengkapan komponen yang terdapat dalam produk yang dikembangkan dari spesifikasi produk. Setelah produk selesai dianalisis maka dilakukan revisi.

#### 2) *Expert reviews* (Penilaian pakar/ahli)

Tahap ini dilakukan penilaian dan masukan oleh beberapa pakar/ahli terhadap *prototipe* yang telah dirancang. Penilaian para pakar atau ahli dilakukan untuk melihat validitas LKPD yang dihasilkan dengan meminta pendapat dan memberikan penilaian serta saran terhadap LKPD sesuai

dengan bidang keahliannya. LKPD yang dikembangkan menjalani validasi oleh panel ahli matematika yang terdiri dari tiga orang, serta seorang ahli bahasa Indonesia dan seorang ahli teknologi pendidikan.

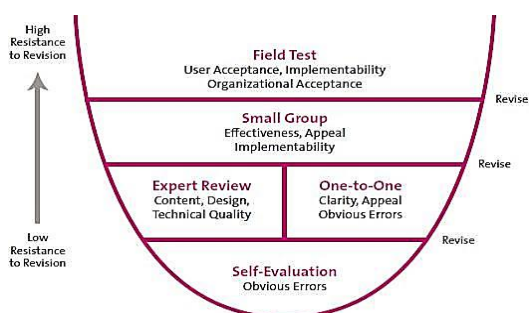
#### 3) *Evaluasi Perorangan* (*One to one evaluation*)

Tugas penilaian yang dipersonalisasi ini melibatkan pemilihan tiga siswa dari kelas delapan sekolah menengah pertama dengan berbagai tingkat kemahiran: tinggi, sedang, dan rendah. Pemilihan peserta untuk evaluasi individu ditentukan melalui konsultasi dengan pendidik matematika terkait. Evaluasi ini dilakukan secara tatap muka di luar jam kelas reguler, dimana peneliti berinteraksi tatap muka dengan siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (tinggi, sedang, dan rendah).

#### 4) *Evaluasi Kelompok Kecil* (*Small Grup Evaluation*)

Pada evaluasi kelompok kecil produk diuji cobakan kepada peserta didik yang kemampuannya berbeda dengan jumlah enam orang, yaitu dua orang peserta didik kemampuan rendah, dua orang peserta didik kemampuan sedang, dan dua orang peserta didik kemampuan tinggi. Sebelum mengerjakan LKPD) berbantu *Software G-Suite For Education*, peserta didik sudah mengenal dan pernah belajar dengan dengan berbantu *Software G-Suite For Education* dengan baik. Hal ini sangat penting supaya ketika kegiatan pembelajaran dilakukan, peserta didik sudah benar-benar paham belajar dengan *Software G-Suite For Education* sebagai alat bantu dalam mempelajari materi atau menyelesaikan soal.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>



Gambar 1. Lapisan-Lapisan Evaluasi Formatif Model Pengembangan Plomp  
Sumber: (Plomp & Nieveen, 2013)

### 3. Fase Penilaian (*Assesment Phase*)

Pada tahap ini yang ditekankan adalah pada evaluasi kualitas produk, khususnya mengenai kegunaan dan efektivitas sumber daya pendidikan. Setelah penilaian individu dan evaluasi kelompok kecil, uji coba lapangan dilakukan. Tujuan fase ini adalah untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas alat pendidikan yang dikembangkan melalui pemanfaatan perangkat lunak *G-Suite* untuk Pendidikan dalam lingkungan pembelajaran. Hasil uji coba yang dilakukan di satu ruang kelas kemudian dianalisis, dan kesimpulan diambil untuk memastikan apakah alat pendidikan yang digunakan telah mencapai tingkat kepraktisan dan efektivitas yang diinginkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian berakar pada tahapan pengembangan yang digariskan oleh model Plomp, meliputi tahap eksplorasi awal (penelitian pendahuluan), tahap pengembangan (*prototyping*), dan tahap evaluasi (penilaian).

Komponen yang terdapat pada LKPD adalah judul LKPD, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang meliputi materi pelajaran, contoh soal, dan latihan atau evaluasi yang dibuat pada *google formulir*, sehingga memudahkan peserta didik untuk

mengetahui kebenaran jawaban yang dibuat.

#### a) Judul LKPD

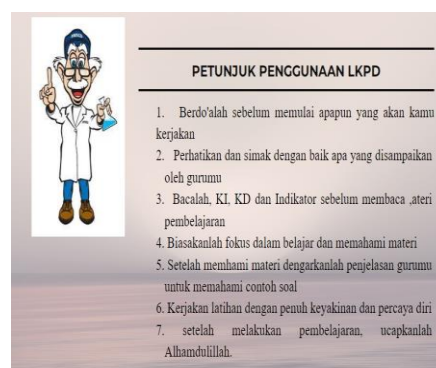
Berisi judul “Lembar Kerja Siswa: Menyusun Bangun Bangun Geometri dengan Permukaan Bidang”, isi instruksional, dan gambar-gambar relevan dari kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan materi pembelajaran. Untuk informasi lebih lanjut, cover LKPD dapat dilihat Gambar 2.



Gambar 2 Judul LKPD

#### b) Petunjuk Penggunaan

Sebelum memanfaatkan LKPD, siswa harus memperhatikan beberapa aspek. Pedoman penggunaan LKPD disajikan dalam kotak berwarna biru putih dengan teks berwarna hitam. Font yang digunakan adalah *Times New Roman* dengan ukuran font 14 seperti terlihat pada Gambar 3.

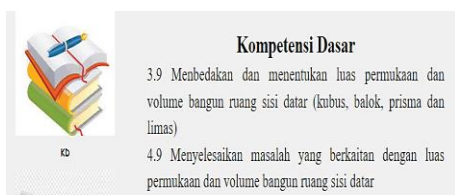


Gambar 3. Petunjuk penggunaan LKPD

#### c) Kompetensi Dasar

Dengan format sesuai pedoman silabus, teks menggunakan font Times New Roman ukuran 14. Gambar 4 menggambarkan susunan Kompetensi Dasar pada LKPD yang dibuat.

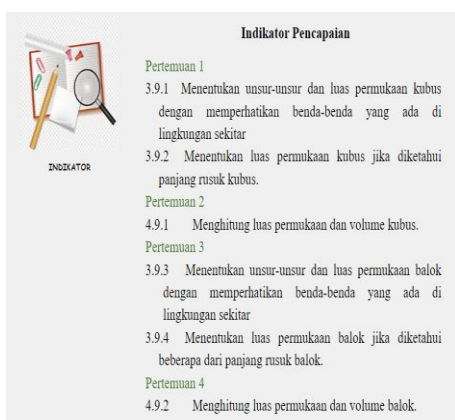
DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>



Gambar 4. Kompetensi Dasar

d) Indikator

Ditulis dalam halaman yang sama dengan KD pada sebuah kotak dengan kombinasi warna kuning dan putih. Seperti Gambar 5.



Gambar 5. Indikator pembelajaran

e) Kegiatan pembelajaran

Meliputi materi pelajaran, contoh soal, dan latihan atau evaluasi yang dibuat pada *google formulir*. Contoh pemberian materi pada LKPD dapat dilihat pada Gambar 6.



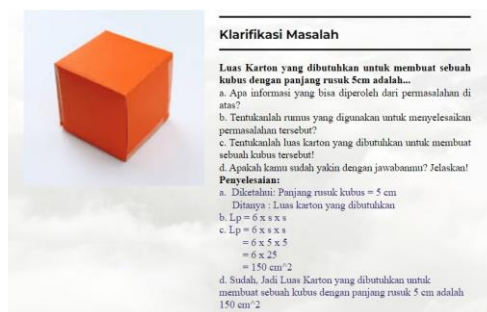
Gambar 6. Materi pembelajaran

Materi yang dibahas dalam LKPD ini berfokus pada konstruksi permukaan datar yang disajikan melalui video yang dapat diakses melalui link *YouTube* yang tersemat pada dokumen. Siswa dapat dengan mudah melihat dan mengulas materi dengan mengklik gambar yang tersedia. Contohnya adalah tampilan video pembelajaran di LKPD dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Video pembelajaran

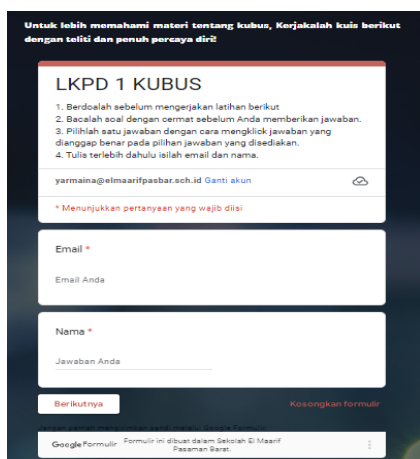
Selain itu, LKPD juga memuat contoh soal dan latihan bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan mempertajam kemampuan pemecahan masalah matematika, seperti Gambar 8.



Gambar 8. Contoh soal pada LKPD

LKPD juga dilengkapi dengan lembar kerja yang dibuat menggunakan aplikasi *google formulir*. Contoh lembar kerja dan latihan pada LKPD dapat dilihat pada Gambar 9.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>



Gambar 9. Latihan pada google formilir

### Validitas LKPD Berbasis CPS Berbantuan *G-Suite*

Pada tahap expert review, LKPD berbasis CPS berbantuan *G-Suite* menjalani validasi oleh panel yang terdiri dari lima orang ahli, terdiri dari tiga orang pakar matematika, satu orang ahli bahasa Indonesia, dan satu orang ahli teknologi pendidikan. Hasil validasi LKPD oleh para ahli didokumentasikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi LKPD berbasis CPS

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validitas (%)	Kriteria
1	Aspek Penyajian Isi	88	Sangat Valid
2	Aspek Didaktik (Penyajian)	88	Sangat Valid
3	Aspek Kegrafikan (Tampilan)	85	Sangat Valid
4	Aspek Bahasa	86,3	Sangat Valid
<b>Rata-rata Validitas LKPD</b>		<b>86,83</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 1, mengenai kesesuaian isi, penyajian, grafis, dan bahasa, kategori sangat sesuai. Secara keseluruhan, rata-rata LKPD yang dikembangkan sebesar 86,83%

termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil analisis kepraktisan LKPD berbasis CPS oleh siswa pada tahap uji lapangan dirinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil angket praktikalitas LKPD berbasis CPS berbantuan *software G-Suite For Education* (*field test*- respon peserta didik)

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Kepraktisan (%)	Kriteria
1	Keterbacaan dan kejelasan materi	90,2	Sangat Praktis
2	Keterpakaian dan kemudahan penggunaan	88	Sangat Praktis
3	Daya tarik	89	Sangat Praktis
4	Kesesuaian alokasi waktu	87	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		<b>85,55</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 2, total peringkat kepraktisan LKPD berbasis CPS berbantuan *G-Suite* adalah sebesar 85,55% (sangat praktis). Hal ini menyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan ramah pengguna, hemat waktu belajar, menarik, mudah dipahami, dan sangat bermanfaat dalam lingkungan pembelajaran matematika.

Efektivitas perangkat pembelajaran dapat diukur dari dampaknya terhadap siswa setelah pemanfaatan LKPD matematika berbasis CPS dengan *software G-Suite for Education* selama pembelajaran. Penilaian keefektifan juga bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan LKPD matematika berbasis CPS memberikan kontribusi

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>

terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Untuk menilai keefektifan perangkat pembelajaran, dilakukan tes kepada siswa yang terdiri dari 5 soal yang diselaraskan dengan indikator pemecahan masalah. Dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah pada tahap uji lapangan terlihat bahwa dari 25 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 21 siswa atau 84% tuntas tesnya, melebihi nilai ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 4 siswa, atau 16%, tidak menyelesaikannya dengan nilai di bawah KKM. Efektivitas pengembangan RPP dan LKPD pembelajaran matematika berbasis CPS dikatakan memuaskan jika lebih dari 65% siswa mencapai nilai sama atau di atas KKM.

Berdasarkan hasil tes akhir pada tahap uji lapangan, diketahui bahwa pemanfaatan materi pembelajaran matematika berbasis CPS terbukti efektif, karena lebih dari 65% siswa memperoleh nilai melebihi ambang batas minimal kelulusan. Selain itu, peningkatan kinerja siswa secara keseluruhan pada berbagai indikator kemampuan pemecahan masalah matematis terlihat jelas dalam ujian tersebut. Hal ini membuktikan adanya peningkatan nyata pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah penerapan LKPD matematika berbasis CPS.

Kebaharuan yang terdapat pada penelitian ini, LKPD dibuat dengan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran CPS dengan berbantuan *software G-Suite for education* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. LKPD memuat soal-soal mulai dari yang mudah hingga yang sulit, yang diselaraskan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran CPS lebih efektif mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Menurut Putri (2023) Analisis data penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik khususnya pada perhitungan volume yang melibatkan materi balok dan kubus. Hasil penelitian Abduloh, (2018) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus satu dengan ketuntasan kelas sebesar 52,10% dengan rata-rata 67,23 kurang dari syarat indikator pencapaian yang diharapkan sebesar  $\geq 73$  dan ketuntasan klasikal minimal 85%. Sementara pada siklus kedua ketuntasan siswa meningkat menjadi 87,50% dengan rata-rata nilai siswa sebesar 78,65. Pada siklus kedua menunjukkan bahwa nilai siswa  $\geq 73$  telah diatas batas ketuntasan klasikal.

Hasil penelitian yang dilakukan Sulaeman (2021) menyatakan bahwa Siswa yang diajar dengan model pembelajaran CPS menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih besar dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran reguler. Selain itu, sikap siswa terhadap model pembelajaran CPS positif. LKPD berbantuan *Software G-Suite* juga terdapat video pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dan mudah memahami permasalahan yang disajikan. Sesuai dengan hasil penelitian Partayasa (2020) menunjukkan bahwa

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>

Siswa yang menggunakan model CPS yang dilengkapi dengan pembelajaran video menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Model CPS memberikan dampak positif terhadap kemampuan tersebut dengan mendorong kerja kelompok kolaboratif dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengembangkan dan menemukan konsep solusi matematis yang berkaitan dengan materi tersebut. Dengan menggunakan model CPS, siswa menjadi lebih mahir dalam memecahkan masalah matematika secara kreatif sehingga mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep pemecahan masalah yang ditemuinya.

Adapun kelebihan dari penelitian ini yaitu terlihat dari proses pembelajaran yang dilakukan selama penelitian, dimana peserta didik sangat aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dengan LKPD berbantuan *software G-Suite* peserta didik terlihat sangat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga membuat peserta didik termotivasi untuk belajar matematika. Keterbatasan pada penelitian ini, yaitu LKPD berbasis CPS hanya dapat digunakan oleh peserta didik kelas VIII SMP khususnya materi bangun ruang sisi datar. Kevalidan, kepraktisan dan efektivitas LKPD yang diuji cobakan hanya pada satu materi yaitu bangun ruang sisi datar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Sumber daya edukasi yang memanfaatkan model pembelajaran CPS dengan dukungan *software G-Suite For Education* dengan fokus topik Membangun Ruang Sisi Datar terbukti praktis dan efektif dalam

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Materi edukasi penggunaan model CPS dengan bantuan *software G-Suite* pada topik Membangun Ruang Sisi Datar telah tervalidasi praktis dan efektif. Oleh karena itu, disarankan untuk digunakan oleh para pendidik matematika sebagai alternatif alat peraga dan alat bantu pembelajaran kelas VIII SMP. Sumber daya ini juga berfungsi sebagai panduan berharga bagi siswa untuk terlibat dalam belajar mandiri, mempersiapkan mereka untuk pelajaran mendatang.

Beberapa saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini meliputi: Penciptaan sumber daya pendidikan dengan menggunakan model CPS dengan dukungan *software G-Suite* dengan fokus topik Membangun Ruang Sisi Datar terbukti valid, praktis, dan efisien. Oleh karena itu, disarankan kepada para pendidik di SMP kelas VIII untuk mempertimbangkan penggunaan alat ini sebagai alternatif media pembelajaran dan alat peraga. Selain itu, sumber daya ini dapat berfungsi sebagai alat yang berharga untuk membimbing siswa dalam pembelajaran mandiri, mempersiapkan mereka secara memadai untuk pelajaran di masa depan.

RPP dan LKPD CPS *software G-Suite* bisa menjadi solusi bagi pendidik atau penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran ataupun perangkat pembelajaran untuk materi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

Abduloh, U., Karomah, N., & Hidayati, S. (2018). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika dalam soal literasi matematika melalui model creative problem solving kelas VIII H SMPN 9 Semarang.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>

- PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1*, 774–780. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/%0APeningkatan>
- Dewa, I., Udayani, A. T., Agung, G., Wulandari, A., Ngurah, G., & Agustika, S. (2020). Model Creative Problem Solving Terhadap Minat Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran (JIPP)*, 4(2), 284–293.
- Doren, M. O. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Matematika 15(1), 165–175.  
<https://doi.org/10.29303/jpm>.
- Ersoy, E. (2016). Problem Solving and Its Teaching in Mathematics. *Journal of New Horizons in Education*, 6(2), 79–87. Retrieved from [www.tojned.net](http://www.tojned.net)
- Rahmawati, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Cps (Creative Problem Solving) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V Sd Swasta Islam Terpadu Bandar Lampung. *Inventa*, 7(1), 20–26.  
<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6988>
- Harahap, E. R., Lubis, N. F., & Lubis, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Bolak Julu. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 3(3), 15–22. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/1855>
- Jäder, J., Lithner, J., & Sidenvall, J. (2020). Mathematical problem solving in textbooks from twelve countries. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 51(7), 1120–1136.  
<https://doi.org/10.1080/0020739X.2019.1656826>
- Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 134–150.
- Mutiawati, I. S., Supandi, S., & Rahmawati, N. D. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran CPS Berbantuan Media Geogebra terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(4), 24–29.  
<https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i4.3849>
- Partayasa, W., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 168.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., & Rahayu, T. G. (2019). Penerapan Model Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8562>

- Jurnal Basicedu*, 4(1), 7–12.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.295>
- Putri, O. W., & Miharja, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Juwara Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 3(2), 144–153.  
<https://doi.org/10.58740/juwara.v3i2.72>
- Rahmatiya, R., & Miatun, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Resiliensi Matematis Siswa Smp. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 187.  
<https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3619>
- Sari, A. D., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model Creative Problem Solving (Cps) Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*, 245–252. Retrieved from <https://proceedings.radenintan.ac.id/index.php/pspm/article/view/47>
- Suhartono. (2018). Mengajarkan Pemecahan Masalah Matematika. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 216–227.
- Sulaeman, M. G., Jusniani, N., & Monariska, E. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 66.  
<https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.92>
- Tjeerd, P., & Nienke, N. (2013). Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 206. Retrieved from <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Widya, W., Nurpatri, Y., Indrawati, E. S., & Ikhwan, K. (2020). Development and Application of Creative Problem Solving in Mathematics and Science: A Literature Review. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 106–116.  
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.4335>
- Winkler, R., Söllner, M., & Leimeister, J. M. (2021). Enhancing problem-solving skills with smart personal assistant technology. *Computers and Education*, 165(January).  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104148>
- Zahro, N. F. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal PISA. *Didactical Mathematics*, 4(1), 148–155.  
<https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2073>