

**DEVELOPMENT MATHEMATICS LEARNING DEVICE WITH  
CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) MODEL BASED  
CURRICULUM 2013 ON SOCIAL ARITHMETIC  
FOR JUNIOR HIGH SCHOOL**

**Riska Zahera<sup>1</sup>, Elfis Suanto<sup>2</sup>, Titi Solfitri<sup>3</sup>**

Email: riskazahera@gmail.com, elfis.suanto@lecturer.unri.ac.id, tisiolfitri@yahoo.co.id  
Phone Number: 082391617950

*Departement of Mathematic Education  
Mathematic and Sains Education Major  
Faculty of Teacher Training and Education  
University of Riau*

**Abstrack:** *This study aims to produce mathematic learning device in the form of syllabus, lesson plan, and student worksheet based curriculum 2013 with Creative Problem Solving model on social arithmetic for junior high school. The study model used is ADDIE that consist of analyze, design, develop, implementation, and evaluation. Development process is done until the develop stage. The research instrument used is validity instrument and practicality instrument. Practicality instrument could not be implemented because of the school was closed. The validity instrument is a validation sheet to assess the feasibility of syllabus, lesson plans and student worksheet. Learning device developed are validated by three validators. Based on the data analysis, it can be conclude that the average value for syllabus is 87,40% in very valid category which means that syllabus is feasible to be used; as well as the average value for lesson plan and student worksheet are 83,33% and 81.31%. That are in valid category which means that lesson plan and student worksheet are feasible to be tested with improvement as the suggestion of the validators. Syllabus, lesson plan, and student worksheet are feasible to be used in the school after improvement as the suggestion of the validators.*

**Key Words:** *Creative Problem Solving Learning Model, Learning Device, Social Arithmetic, and Validity.*

# PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) BERBASIS KURIKULUM 2013 MATERI ARITMATIKA SOSIAL SMP/MTs

Riska Zahera<sup>1</sup>, Elfis Suanto<sup>2</sup>, Titi Solfitri<sup>3</sup>

Email : riskazahera@gmail.com, elfis.suanto@lecturer.unri.ac.id, tisiolfitri@yahoo.co.id  
Nomor HP: 082391617950

Program Studi Pendidikan Matematika  
Jurusan Pendidikan MIPA  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Aktivitas Siswa (LAS) berbasis kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi aritmatika sosial SMP/MTs. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan tahapannya yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen validitas dan instrumen praktikalitas. Instrumen praktikalitas tidak terlaksana karena sekolah diliburkan. Instrumen validitas berupa lembar validasi untuk menilai kelayakan silabus, RPP dan LAS. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh tiga validator. Hasil analisis data kevalidan diperoleh nilai rata-rata untuk silabus adalah 87,40% dalam kategori sangat valid yang berarti bahwa silabus sudah layak digunakan; dan nilai rata-rata untuk RPP adalah 83,33% serta LAS adalah 81,31% dalam kategori valid yang berarti bahwa RPP dan LAS sudah layak diuji cobakan dengan perbaikan sesuai saran dari validator. Silabus, RPP, dan LAS tersebut dikategorikan perangkat pembelajaran matematika yang sudah layak digunakan di sekolah setelah direvisi sesuai saran dari validator.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran *Creative Problem Solving*, Perangkat Pembelajaran, Aritmatika Sosial, dan Validitas.

## PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam Kurikulum 2013 yaitu agar siswa dapat memahami konsep matematika dan mampu mengkomunikasikan gagasan, penalaran, serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014). Berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran matematika tersebut maka seorang guru harus memiliki kreativitas dalam menyusun perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang disusun hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi, serta karakteristik siswa. Dalam hal ini, guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013, agar siswanya tidak merasa bosan dan tertarik dengan pelajaran yang diberikan guru tersebut, terutama dalam pembelajaran matematika, karena matematika merupakan sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan daya nalar, cara berpikir logis, sistematis dan kritis (Hobri, 2009).

Proses pembelajaran yang baik harus didahului dengan persiapan yang baik karena tanpa persiapan yang baik sulit untuk menghasilkan pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, sudah seharusnya guru sebelum mengajar menyusun perencanaan atau perangkat pembelajaran. Program atau perencanaan yang harus disusun oleh guru sebelum melakukan pembelajaran antara lain adalah Program Tahunan, Program Semester, Silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kunandar, 2013).

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru yang mengajar di kelas VII dan salah satunya pada guru sekolah SMPN 1 Mempura menyatakan bahwa penggunaan LAS pada pembelajaran di kelas belum efektif digunakan, oleh sebab itu pembelajaran masih berpusat kepada guru. Ketika peneliti melihat Silabus yang digunakan oleh guru, jam pelajaran yang terdapat di dalam Silabus tidak terbagi dengan jelas disetiap materi pembelajarannya, sehingga perencanaan pembelajaran tidak tersusun dengan baik. Peneliti juga menanyakan kepada guru mengenai perangkat pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, namun guru menyatakan bahwa model pembelajaran ini belum pernah digunakan sebelumnya.

Hasil dari pengamatan yang dilakukan di dalam kelas terlihat pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional dan tidak menggunakan LAS selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh guru dan dapat menghambat kreativitas siswa dalam menalar dan menyelesaikan permasalahan. Hal ini akan berdampak buruk terhadap proses belajar mereka, karena ada kemungkinan apa yang mereka pelajari tidak akan bermakna. Oleh sebab itu, untuk meminimalisir kecenderungan itu, maka guru haruslah merancang dan mengembangkan suatu perangkat pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan mengubah gaya belajar mereka menjadi lebih efektif dan bermakna. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Sehubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam kurikulum 2013, maka guru diharapkan mampu membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Namun, guru masih kesulitan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai kurikulum 2013. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran ini sebagai kebutuhan dasar di sekolah yang sesuai dengan kurikulum 2013 serta menjadi salah satu cara untuk memberikan informasi kepada guru matematika di sekolah dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang menjadi pedoman bagi seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP). Agar tujuan pembelajaran dapat mencapai sasaran dengan baik guru hendaknya dapat menerapkan berbagai model, strategi, pendekatan, metode pembelajaran yang baik sehingga menghasilkan pembelajaran yang aktif, mudah dipahami, menyenangkan serta membuat pelajaran menjadi bermakna bagi siswa serta memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Salah satu model pembelajaran yang mengedepankan kreativitas dalam pemecahan masalah adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran ini berdasarkan Pepkin (2004) memiliki 4 tahap pembelajaran yakni (1) Klarifikasi asalah; (2) Pengungkapan gagasan; (3) Evaluasi dan seleksi; serta (4) Implementasi. Selain itu, salah satu alternatif untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran siswa dengan mengembangkan Lembar Aktivitas Siswa (LAS) pada materi aritmatika sosial dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Tujuan dikembangkan LAS ini agar siswa dapat berperan aktif dan kreatif untuk menemukan penyelesaian permasalahan sehingga mendapatkan solusi dan pengetahuan. LAS yang dihasilkan dapat digunakan siswa untuk menemukan suatu konsep secara mandiri dengan memecahkan setiap masalah yang ada di dalamnya.

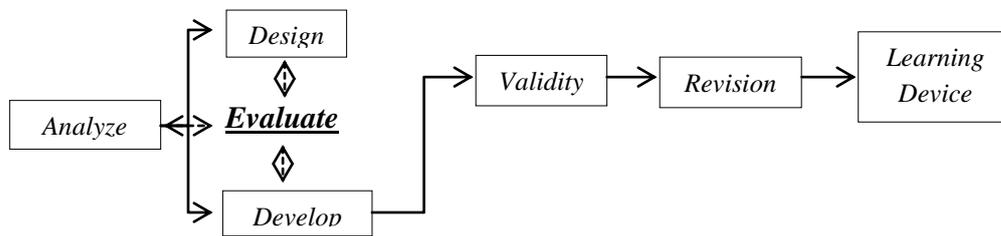
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Windi dan Aldila (2016) dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih aktif dan lebih bermakna. Dewi (2008) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa hal-hal yang mendukung model pembelajaran ini diantaranya potensi kreativitas siswa, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dan kesadaran siswa untuk mengungkapkan ide serta berusaha menemukan pemecahan masalah lebih dari satu. Dari penelitian-penelitian tersebut, maka guru perlu mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *CPS* yang mampu meningkatkan kreativitas dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 serta mendukung aktivitas belajar siswa aktif dan kreatif merupakan salah satu tugas seorang guru. Selain itu, masih kurangnya perangkat pembelajaran di sekolah yang sesuai kurikulum 2013 terutama perangkat pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, padahal model pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Materi aritmatika sosial merupakan salah satu materi yang cocok dengan model pembelajaran ini. Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi aritmatika sosial SMP/MTs yang memenuhi aspek valid dan praktis. Aspek praktis tidak dapat dilaksanakan karena sekolah diliburkan yang disebabkan adanya wabah *Covid-19*.

## **METODE PENELITIAN**

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan berupa model ADDIE yang terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang menghasilkan produk berupa Silabus, RPP dan LAS yang model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi aritmatika sosial SMP/MTs dengan menguji syarat praktikalitas dan validitas produk tersebut kepada para ahli seperti dosen dan guru matematika. Pada penelitian ini hanya menguji syarat validitas dikarenakan hambatan untuk melanjutkan pengujian hingga ke syarat praktikalitas. Pada penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahapan pengembangan dari model ADDIE yang digunakan, hal ini

dilakukan karena penelitian tahap selanjutnya tidak dapat dilakukan karena wabah *Covid-19*. Alur penelitian dinyatakan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Pengembangan (Made,2014)

Instrumen pengumpul data pada penelitian ini adalah lembar validasi. Dengan menggunakan angket terstruktur sesuai pendapat Suharsimi Arikunto (2004) untuk mengisi lembar validasi menggunakan 4 alternatif jawaban, yaitu 1, 2, 3, dan 4 yang menyatakan tidak baik, kurang baik, baik, dan sangat baik.

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis lembar validasi. Analisis lembar validasi Silabus, RPP, dan LAS menggunakan rumus berikut.

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

(diadaptasi Sa'dun Akbar, 2013)

Keterangan:

*Tse* : Total skor empiris

*Tsh* : Total skor maksimal yang diharapkan

*Va* : Validator ahli pada setiap perangkat, ditinjau pada setiap aspek

Untuk menentukan hasil akhir dari validasi Silabus, RPP, dan LAS menggunakan rumus rata-rata (mean).

$$\bar{v} = \frac{\sum \text{skor validasi setiap aspek}}{\text{banyak aspek}}$$

(diadaptasi Sa'dun Akbar, 2013)

Dengan  $\bar{v}$  = rata-rata validitas

Penentuan rentang dapat diketahui melalui skor tertinggi dikurang skor terendah dibagi sengan skor tertinggi. Berdasarkan penentuan skor rata-rata tersebut diperoleh rentang yang menentukan perangkat valid atau tidak valid. Adapun kriteria validasi analisi rata-rata yang digunakan dapat dilihat tabel 1.

Tabel 1. Kategori Validitas perangkat Pembelajaran

Interval	Kategori
<b>85,01% – 100%</b>	Sangat Valid
<b>70,01% – 85,00%</b>	Valid
<b>50,01% – 70,00%</b>	Kuang Valid
<b>01,00% – 50,00%</b>	Tidak Valid

Sumber: Sa'dun Akbar, 2013

dimana:

Layak digunakan pada interval **70,01% – 100%**

Tidak layak digunakan pada interval **01,00%-70,00%**

Pada analisis dokumen instrumen penelitian dianalisis dan disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan karakteristik model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan perangkat pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: *analyze, design, dan develop*. Pada tahap *analyze* (analisis) terdiri dari tiga langkah yaitu analisis KI-KD, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Pada analisis KI-KD berguna untuk menetapkan Kompetensi Dasar (KD) yang dikembangkan perangkat pembelajarannya. Berdasarkan kajian terhadap Silabus, ruang lingkup materi untuk pencapaian KD, dan telaah terhadap teori-teori belajar, maka peneliti memilih model pembelajaran berdasarkan *Creative Problem Solving*. Adapun Kompetensi Dasar (KD) yang terkait materi aritmatika sosial adalah 3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara) dan 4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara). Setelah itu dilakukan analisis karakteristik siswa yang menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP/MTs sudah memiliki kemampuan berfikir abstrak, menalar secara logis, dapat menarik kesimpulan. Kemudian pada analisis materi yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan pada materi aritmatika sosial.

Pada tahap *design* (rancangan) kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan referensi dan merancang Silabus, RPP, dan LAS. Penyusunan dan sistematisasi Silabus dan RPP yang dikembangkan berpedoman pada Permendikbud Nomor 22 tahun 2016. LAS yang dikembangkan memperhatikan kesesuaian syarat didaktik, syarat kontruksi, dan syarat teknis. Selain itu peneliti juga merancang lembar validasi.

Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan dengan tiga kegiatan yaitu pengembangan Silabus, RPP, dan LAS, validasi dan revisi produk. Pada tahap pengembangan Silabus, RPP, dan LAS peneliti membuat perangkat pembelajaran sesuai dengan rancangan awal. Perangkat yang dikembangkan terlebih dahulu adalah Silabus. Silabus disusun berdasarkan pedoman pada Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 dan disesuaikan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan materi aritmatika sosial. Setelah Silabus dikembangkan, peneliti mengembangkan RPP berdasarkan Silabus yang telah dikembangkan. Kegiatan pembelajaran pada RPP disesuaikan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Kemudian peneliti mengembangkan LAS dengan

menerapkan langkah-langkah pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk materi aritmatika sosial kelas VII SMP/MTs. Kegiatan dalam LAS dibuat agar siswa termotivasi untuk menemukan dan menerapkan konsep matematika sesuai dengan permasalahan nyata yang ada di sekitar mereka. Desain LAS dibuat menarik secara visual agar siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Silabus, RPP, dan LAS yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator.

Hasil penilaian validator untuk menilai kevalidan Silabus, RPP, dan LAS matematika berbasis Kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi Aritmatika sosial kelas VII SMP/MTs dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Rata-Rata Nilai Validasi LAS

Produk	Skor rata-rata	Kategori validasi
Silabus	87,40%	Sangat Valid

Tabel 4. Rata-Rata Nilai Validasi RPP dan LAS

Produk	Pertemuan ke-				Skor rata-rata	Kategori validasi
	1	2	3	4		
RPP	81,18%	84,05%	84,91%	83,17%	83,33%	Valid
LAS	81,86%	82,68%	78,47%	82,22%	81,31%	Valid

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh rata-rata penilaian untuk Silabus adalah 87,40%, RPP adalah 83,33%, dan LAS adalah 81,31%. Silabus dapat dikategorikan sangat valid, sedangkan RPP dan LAS dapat dikategorikan valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh, rata-rata Silabus, RPP, dan LAS lebih dari 70,00%, dengan demikian dinyatakan bahwa Silabus, RPP, dan LAS termasuk kategori layak digunakan. Hasil validasi kemudian dianalisis dan direvisi sesuai dengan saran validator. Setelah dilakukan revisi, perangkat pembelajaran tersebut kemudian dibimbing kembali bersama validator hingga validator menyatakan perangkat pembelajaran siap diuji coba tanpa revisi.

## PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Adapun penelitian pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan Silabus, RPP, dan LAS matematika berbasis kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi aritmatika sosial SMP/MTs. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan Made, dkk (2014).

Pada tahap-tahap pengembangan yang telah dilaksanakan, dihasilkan Silabus, RPP, dan LAS matematika berbasis kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi aritmatika sosial SMP/MTs yang kemudian divalidasi oleh 3 orang validator diantaranya dua dosen pendidikan matematika UR dan satu guru mata pelajaran matematika dari SMPN 1 Mempura.

Berdasarkan analisis data hasil validasi oleh validator terhadap Silabus, RPP, dan LAS matematika berbasis kurikulum 2013 dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi aritmatika sosial SMP/MTs. Rata-rata skor untuk Silabus adalah 87,40%, rata-rata skor RPP adalah 83,33%, dan rata-rata skor untuk LAS adalah 81,31%. Secara keseluruhan, Silabus dinilai sangat valid sedangkan RPP dan LAS dinilai valid.

Validator menyatakan Silabus, RPP dan LAS layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Setelah Silabus, RPP, dan LAS direvisi, perangkat pembelajaran tersebut kembali diberikan kepada validator. Silabus, RPP, dan LAS yang sudah direvisi kembali diperiksa oleh validator untuk melihat apakah perangkat tersebut sudah direvisi sesuai saran. Revisi dan peninjauan kembali oleh validator dilakukan sebanyak dua kali, hingga validator menyatakan bahwa Silabus, RPP, dan LAS tersebut sudah direvisi sesuai saran dan layak untuk diuji cobakan.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Melalui penelitian pengembangan ini telah dihasilkan produk berupa Silabus, RPP dan LAS dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP/MTs. Perangkat pembelajaran berupa Silabus dinilai sangat valid, sedangkan RPP dan LAS dinilai valid oleh validator dan memenuhi syarat layak digunakan untuk siswa kelas VII setelah dilakukan revisi sesuai saran dari validator.

### **Rekomendasi**

Beberapa saran yang dapat peneliti beri sehubungan dengan penelitian dalam rangka pengembangan perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Direkomendasikan agar mengembangkan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk materi lainnya.
2. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti hanya melaksanakan tahapan validasi. Peneliti tidak melaksanakan uji coba terbatas dan uji coba kelompok besar karena waktu penelitian yang tidak bisa dilaksanakan disebabkan adanya wabah *Covid-19*. Peneliti menyarankan agar dapat melakukan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi pembelajaran matematika lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewi. 2008. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving dalam Penalaran Matematika terhadap Kemampuan Penalaran Adaptif Matematika Siswa*. Skripsi tidak dipublikasikan. UPI. Bandung.
- Hobri. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Center For Society Studies. Jember.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Made T, I., Nyoman J, I., & Pudjawan, I., 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Pepkin, K. L., 2004. *Creative Problem Solving in Math*. (Online). <http://hti.math.uh.edu/curriculum/units/2000/02/00.02.04.pdf>

Permendikbud No.22 Tahun 2016. *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemendikbud. Jakarta.

\_\_\_\_\_ No.58 Tahun 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah*. Kemendikbud. Jakarta.

Sa'dun Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Suharsimi Arikunto. 2004. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.

Windi Hadianti. T dan Ekasatya Aldila. A., 2016. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Creative Problem Solving. *EduMa* 5(2): 2086-3918. STKIP. Garut.