

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
BERBASIS INKUIRI APRESIATIF BAGJA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF**

**(Tesis)**

**Oleh**

**Ani Nurdiana**

**NPM 2223021017**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS INKUIRI APRESIATIF BAGJA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF**

Oleh

**Ani Nurdiana**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA yang valid, praktis, dan efektif ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang menggunakan *design* pengembangan ADDI-E dengan populasi penelitian, Seluruh peserta didik pada Fase E Kelas X Merdeka di SMA Tri Sukses Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa wawancara, angket dan tes kemampuan kreatif, yang kemudian dianalisis menggunakan statistika deskriptif dan uji *independent sample t-test*. Hasil Pengembangan LKPD berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA telah terkategori valid dan praktis, dengan hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang terkategori valid. Selanjutnya, Berdasarkan respons peserta didik dan guru, produk ini dinilai sangat praktis. Kemudian, berdasarkan hasil uji hipotesis data N-gain diperoleh kesimpulan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas yang menggunakan LKPD berbasis *Inkuiri Apresiatif* BAGJA. Didukung dari hasil uji proporsi terdapat 60% peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang masuk dalam kategori baik. Dari hasil temuan dan analisis data disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Inkuiri Apresiatif* BAGJA memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik

Kata kunci: LKPD, *Inkuiri Apresiatif* Bagja, kemampuan berpikir kreatif

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF STUDENT WORKSHEETS (LKPD) BASED ON APPRECIATIVE INQUIRY BAGJA TO IMPROVE CREATIVE THINKING ABILITIES**

By

Ani Nurdiana

The purpose of this study was to produce a valid, practical, and effective BAGJA Appreciative Inquiry-based Student Worksheet in terms of students' creative thinking abilities. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDI-E development design with the research population, all students in Phase E Class X Merdeka at SMA Tri Sukses in the 2023/2024 Academic Year. The data collection techniques for this study were in the form of interviews, questionnaires and creative ability tests, which were then analyzed using descriptive statistics and independent sample t-tests. The results of the development of LKPD based on BAGJA Appreciative Inquiry have been categorized as valid and practical, with the results of the assessment of material experts and media experts who are categorized as valid. Furthermore, based on the responses of students and teachers, this product is considered very practical. Then, based on the results of the N-gain data hypothesis test, it was concluded that there was an increase in students' creative thinking skills in classes using BAGJA Appreciative Inquiry-based LKPD. Supported by the results of the proportion test, there were 60% of students who had creative thinking skills that were included in the good category. From the findings and data analysis, it was concluded that BAGJA Appreciative Inquiry-based LKPD met the criteria of being valid, practical, and effective in improving students' creative thinking skills.

Keywords: LKPD, Appreciative Inquiry Bagja, creative thinking ability

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ( LKPD)  
BERBASIS INKUIRI APRESIATIF BAGJA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF**

Oleh

**Ani Nurdiana**

Tesis

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Megister Pendidikan (M.Pd)**

Pada

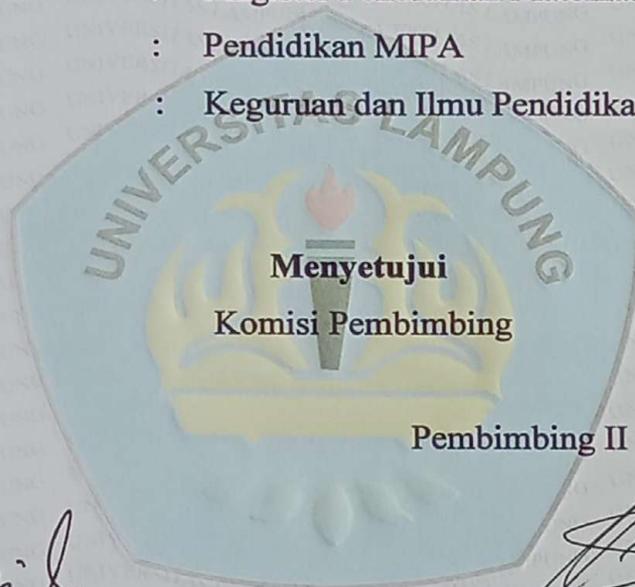
**Program Magister Pendidikan Matematika  
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu  
Pengetahuan Alam**



**MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA  
PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS  
INKUIRI APRESIATIF BAGJA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF**

Nama Mahasiswa : Ani Nurdiana  
Nomor Pokok Mahasiswa : 2223021017  
Program Studi : Magister Pendidikan Matematika  
Jurusan : Pendidikan MIPA  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

**Dr. Caswita, M.Si.**  
NIP 19671004 199303 1 004

Pembimbing II

**Dr. Sri Hastuti Noer, M.Pd.**  
NIP 19661118 199111 2 001

**Mengetahui**

Ketua Jurusan  
Pendidikan MIPA

**Dr. Nurhanurawati, M.Pd.**  
NIP 19670808 199103 2 001

Ketua Program Studi Magister  
Pendidikan Matematika

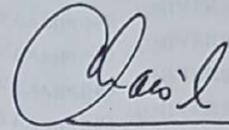
**Dr. Caswita, M.Si.**  
NIP 19671004 199303 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

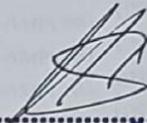
Ketua

: Dr. Caswita, M.Si.

  
.....

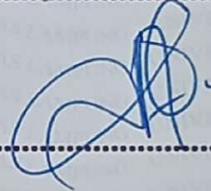
Sekretaris

: Dr. Sri Hastuti Noer, M.Pd.

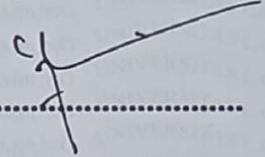
  
.....

Penguji Anggota

: 1. Dr. Nurhanurawati, M.Pd.

  
.....

: 2. Prof. Dr. Sugeng Sutiarmo, M. Pd

  
.....

2. Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd

NIP 19760808 200912 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 17 Januari 2025

## PERNYATAAN TESIS MAHASISWA

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul " Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Inkuiri Apresiatif Bagja Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya saya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada Saya sesuai akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, Januari 2025

Yang Menyatakan



Ani Nurdiana

NPM. 2223021017

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Natar, Lampung Selatan pada tanggal 30 Januari 1987. Penulis merupakan anak pertama dari enam bersaudara pasangan Bapak Bandi Suyono dan Ibu Surtini.

Penulis menyelesaikan Taman Kanak-kanak di TK. Pewa pada tahun 1992, pendidikan dasar di SDN 04 Natar pada tahun 1998, pendidikan menengah pertama di SMP Budi Karya pada tahun 2001, dan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Natar Lampung Selatan pada tahun 2004.

Penulis menyelesaikan sarjana di program studi Pendidikan Matematika di Universitas PGRI Yogyakarta pada tahun 2011 dan penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Magister di Pasca Sarjana Universitas Lampung pada jurusan Pendidikan MIPA, Program Studi Magister Pendidikan Matematika pada tahun 2022.

**MOTTO**

**“Pantang menolak tugas, pantang tugas tidak tuntas”**

## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirobbil Alamin*

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Dzat Yang Maha Sempurna. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Uswatun Hasanah Rasulullah Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassalam.

Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta & kasih sayangku kepada:

Suamiku tersayang Muhammad Sudrajad, ke dua putriku serta putraku yang selalu menemani atas kerjasama keluh kesah bersama dan Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Bandi Suyono dan Ibu Surtini yang telah mendidik, memberikan kasih sayang, semangat, dan doa yang tulus. Sehingga anakmu ini yakin bahwa Allah selalu memberikan yang terbaik untuk hamba-Nya.

Saudaraku tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangatnya padaku.

Teman-teman MPM 2022, yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Para pendidik yang telah mengajar dengan penuh kesabaran, semoga ilmu yang telah kalian berikan dapat menjadi berkah dan amal jariyah.

Almamaterku tercinta Universitas Lampung yang kubanggakan, yang telah mendewasakan dalam berpikir, bertindak dan mengambil keputusan.

## SANWACANA

Alhamdulillah Robbil 'Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah manusia yang akhlaknya paling mulia, yang telah membawa perubahan luar biasa, menjadi uswatun hasanah, yaitu Rasulullah Muhammad SAW.

Tesis yang berjudul " Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus ikhlas kepada:

1. Bapak Dr. Caswita, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I, dosen Pembimbing Akademik sekaligus sebagai KaProdi Megister Pendidikan Matematika yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan perhatian, dan memotivasi selama penyusunan tesis ini menjadi lebih baik.
2. Ibu Dr. Sri Hastuti Noer, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan sumbangan pemikiran, kritik, dan saran kepada penulis demi terselesaikannya tesis ini.
3. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd., selaku Dosen Pembahas I sekaligus Ketua Jurusan MIPA yang telah memberi masukan dan saran-saran kepada penulis serta telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

4. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd.,n selaku Plt. Dekan FKIP Universitas Lampung beserta staff dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Megister Pendidikan Matematika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Teman-teman dari Magister Pendidikan Matematika UNILA 2022 terimakasih atas dukungannya selama ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini.

Semoga dengan kebaikan, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan pada penulis mendapat balasan pahala dari Allah SWT dan semoga tesis ini bermanfaat.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kemampuan Berpikir Kreatif .....	9
2.2 Pembelajaran Inkuiri.....	10
2.3 Inkuiri Apresiatif BAGJA.....	12
2.4 Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	14
2.5 Kerangka Berpikir.....	16
2.6 Hipotesisi Penelitian .....	19
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Prosedur Pengembangan .....	20
3.3 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian .....	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5 Instrumen Penelitian .....	29
3.6 Teknik Analisis Data.....	37
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	44
4.2 Pembahasann.....	60
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Tahapan Inkuiri Apresiatif Bagja.....	14
Tabel 3.1 Tahapan ADDI-E .....	20
Tabel 3.2 Skor Skala Likert .....	29
Tabel 3.3 Kisi -Kisi Validasi Materi.....	30
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Validasi Media .....	30
Tabel 3.5 Kisi- Kisi Penilaian Guru.....	31
Tabel 3.6 Kisi- Kisi Tanggapan Peserta Didik.....	31
Tabel 3.7 Tabel Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif.....	32
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	33
Tabel 3.9 Klasifikasi Koefisien Reliabelitas .....	34
Tabel 3.10 Kalsifikasi Koefisien Tingkat Kesukaran .....	35
Tabel 3.11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	35
Tabel 3.12 Kalsifikasi Koefisien Daya Pembeda.....	36
Tabel 3.13 Hasil Uji Daya Pembeda.....	37
Tabel 3.14 Kalsifikasi Koefisien Kevalidan LKPD .....	38
Tabel 3.15 Kriteria Skor penilaian Pilihan Jawaban.....	38
Tabel 3.16 Kalsifikasi Koefisien Kepraktisan.....	39
Tabel 3.17 Kalsifikasi Koefisien N-Gain .....	40
Tabel 4.1 Sumber Belajar Materi Trigonometri.....	47
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	48
Tabel 4.3 Hasil Interpretasi Penilaian Validitas Materi dan Media .....	50
Tabel 4.4 Hasil Rekomendasi Perbaikan oleh Validator Ahli Media .....	50
Tabel 4.5 Kesimpulan Analisis Hasil uji Coba Soal .....	51
Tabel 4.6 Hasil Interpretasi Penilaian Validasi Instrumen Tes .....	52
Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik terhadap LKPD Inkuiri Apresiatif Bagja ..54	
Tabel 4.8 Hasil Respon Pendidik terhadap LKPD Inkuiri Apresiatif Bagja .....	54
Tabel 4.9 Jadwal Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	57
Tabel 4.10 Data Pemahaman kemampuan berpikir kreatif Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	57
Tabel 4.11 Ringkasan Uji Normalitas.....	58

Tabel 4.12 Ringkasan Uji Homogenitas .....	59
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Lembar Jawaban Peserta Didik .....	4
Gambar 2.1 Apresiatif Inkuiri Bagja.....	<b>13</b>
Gambar 2.2 Skema Alur Langkah Penyusunan LKPD .....	16
Gambar 3.1 Tahapan ADDI-E .....	21
Gambar 4.1 Tampilan draft Awal Lembar kerja.....	48
Gambar 4.2 Lembar Aktivitas Alur Inkuiri Apresiatif BAGJA.....	50
Gambar 4.3 Revisi tampilan awal LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA .....	52
Gambar 4.4 Soal Tes Kemampuan Kreatif .....	53
Gambar 4.5 Revisi LKPD .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	HALAMAN
<b>A. PERANGKAT PEMBELAJARAN</b>	
A1 Capaian Pembelajaran .....	74
A2 Alur dan Tujuan Pembelajaran.....	77
A3 Modul Ajar.....	79
A4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	92
<b>B. INSTRUMEN PENELITIAN</b>	
B1 Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	108
B2 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	109
B3 Lembar Jawaban dan Penskoran .....	110
B4 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	115
<b>C. ANGKET DAN LEMBAR VALIDASI</b>	
C1 Kisi Kisi Dan Lembar Validasi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif (Validator 1 & Validator 2).....	118
C2 Kisi Kisi Dan Lembar Validasi Materi (Validator 1 & Validator 2) ...	125
C3 Kisi kisi dan lembar validasi Media (Validator 1& 2) .....	137
C4 Lembar Tanggapan Guru Terhadap LKPD.....	150
C5 Lembar Tanggapan Guru Terhadap LKPD .....	153
C6 Lembar Angket Peserta Didik Terhadap LKPD .....	156
<b>D. ANALISIS DATA</b>	
D1 Analisis Validitas Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	169
D2 Analisis tingkat Kesukaran Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	170
D3 Analisis Validitas Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	171
D4 Analisis Daya Beda Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	172
D5 Data Nilai Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol .....	173
D6 Data Nilai Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol .....	174
D7 Data Nilai Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen...	175
D8 Data Nilai Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen ..	176
D9 Analisis Hasil Validasi Soal Tes Kemampuan Berpikir kreatif .....	177
D10 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi .....	178
D11 Analisis Hasil Validasi Ahli Media .....	180
D12 Analisis Data Score N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol .....	182
D13 Analisis Data Score N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen .....	183
D14 Analisis Uji Homogenitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	184

D15	Analisis Uji Homogenitas Hasil <i>Pretest, Posttest, Skor N-Gain</i> Kemampuan Berpikir Kreatif .....	186
D16	Hasil Penilaian angket respon Pendidik terhadap LKPD inkuiri Apresiasi BAGJA .....	187
D17	Hasil Penilaian angket respon peserta didik terhadap LKPD inkuiri Apresiasi BAGJA .....	188
D18	Analisis Data Score N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen .....	189
<b>E</b>	<b>SURAT ADMINISTRASI PENELITIAN DAN DOKUMENTASI KEGIATAN</b>	
E1	Surat Kesediaan Membimbing Sebagai Pembimbing 1 .....	192
E2	Surat Kesediaan Membimbing Sebagai Pembimbing 2 .....	193
E3	Surat Kesediaan Membimbing Sebagai Pembahas .....	194
E4	Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	195
E5	Dokumentasi Kegiatan .....	196

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini menerapkan kurikulum merdeka pada dunia pendidikannya. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi (kemdikbudristek) mengubah kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka pada tahun 2022. Dampak percepatan perubahan kurikulum terjadi karena permasalahan pendidikan yang kompleks. Diantaranya masa COVID-19 untuk mencapai ketercapaian kompetensi setiap satuan pendidikan lebih memberikan perhatian peserta didik dalam pelaksanaan kurikulum (Aprilyanti, 2021) di mana masa COVID-19 termasuk keadaan yang menyebabkan ketidakberuntungan peserta didik, Sebab regulasi yang terpaksa diterapkan pembelajaran dari rumah (Engzell dkk, 2021). Kurikulum Merdeka mengedepankan gagasan merdeka belajar bagi peserta didik dalam upaya membantu pemulihan mereka dari krisis belajar terkait pandemi COVID-19 (Nugraha, 2022).

Merdeka belajar merupakan kemampuan bernalar, mandiri, menerima perubahan, dan beradaptasi. (Nadhifah, 2023). Hal tersebut diperkuat dengan salah satu visi pendidikan indonesia yaitu membentuk Pelajar Pancasila yang mampu berpikir kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, berkolaborasi dengan sesama, dan merangkul keberagaman global guna mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan kepribadian (kemdikbudristek, 2022). Sejalan dengan visi pendidikan indonesia bahwa pembelajaran matematika dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, metodis, kreatif serta kapasitas kerja tim yang produktif, matematika memiliki peran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Adhia, 2015). Pernyataan yang telah dijelaskan, maka kemampuan

kreatif menjadi peran kurikulum merdeka yang perlu ditingkatkan.

Peran kurikulum merdeka dijadikan sebagai landasan utama untuk meningkatkan kemampuan kreatif yang mengawalkan peserta didik untuk bebas memilih minat bakat yang diinginkan dan menekankan kepada pembentukan keterampilan, karakter, dan pengetahuan pada kehidupan dunia nyata (Yuliana, 2023). Peserta didik yang memiliki kemampuan kreatif dapat berpengaruh positif terhadap kegiatan belajar matematika (Fianingrum et al., 2023). Selain itu, mempelajari matematika dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata (Apriyanti, 2014). Peserta didik yang memiliki keterampilan kreatif diharapkan mampu mengatasi tantangan matematika di dunia nyata.

Kemampuan berpikir kreatif memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpendapat, memberikan saran yang bermakna dalam menyelesaikan masalah nyata, pentingnya kemampuan berpikir kreatif didukung pernyataan Grey & Morris (2022) *Creativity tes have been commissioned by the OECD 2022 to help resolve the dual challenges arising from the forecast that in the 'anticipated future' in education, 'twenty-first century skills' are required and need to be measured.* Dapat dikatakan bahwa peserta didik di abad kedua puluh satu harus mampu memecahkan masalah, wawasan luas, pengambilan keputusan yang cerdas, menghasilkan produk berkualitas tinggi, dan penemuan kreatif, berarti peserta didik mampu menangani dengan lancar permasalahan setelah dipelajari di kelas, namun peserta didik merasa kesulitan bila menjumpai permasalahan yang menggunakan kemampuan berpikir kreatif.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik jika peserta didik memiliki

- 1) Kemampuan untuk memecahkan masalah dan menawarkan beberapa solusi, dikombinasikan dengan pernyataan atau contoh yang berkaitan dengan topik atau keadaan matematika tertentu, dikenal sebagai kelancaran.
- 2) Kemampuan untuk menjadi fleksibel melibatkan melepaskan ide-ide usang dan menyambut yang baru, serta menggunakan berbagai pendekatan untuk pemecahan masalah dan menawarkan berbagai contoh atau pernyataan yang berkaitan dengan topik atau

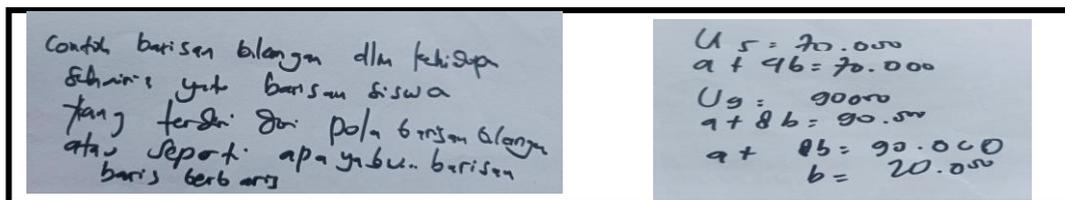
keadaan matematika tertentu. 3) orisinalitas, yang mencakup Kemampuan untuk menggunakan baru, tidak biasa, atau taktik unik dan untuk memberikan contoh atau komentar yang segar, tidak biasa, atau khas. 4) Kemampuan untuk menguraikan adalah mampu menggambarkan proses matematika, solusi, atau keadaan tertentu dengan sangat rinci (Soeyono, 2014). Dari ke-empat indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut peserta didik dapat mengimplementasikan pada proses belajarnya agar kemampuan berpikir kreatifnya tidak rendah dengan cara dikelola dengan baik.

Rendahnya dalam kemampuan berpikir kreatif dibuktikan penelitian pada tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT) hasil kemampuan berpikir kreatif rendah (Situmorang dkk., 2023, Kanda S, 2020, Ramdani & Apriansyah, M., 2018, Trisnawati dkk., 2018). Kemampuan berpikir kreatif perlu dimiliki peserta didik pada kegiatan belajar matematika pada semua jenjang. Namun pada jenjang SMA dibutuhkan untuk diterapkan dalam pendidikan matematika dengan memeriksa sumber daya instruksional agar berhasil memenuhi tujuan pembelajaran (Yanti & Novaliyosi, 2023). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2022 mengenai Standar Kompetensi Lulusan pada satuan pendidikan jenjang SMA pasal sembilan ayat satu penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yakni menunjukkan perilaku berbudaya dengan menyampaikan gagasan orisinal, membuat tindakan dan karya kreatif serta senantiasa mencari alternatif solusi masalah di lingkungannya (Permendikbud, 2022) . Pada jenjang SMA sangat perlu dikembangkan karena menjadi salah satu kemampuan yang dikehendaki sebelum masuk ke dunia kerja (Ramadhani & Caswita, 2017). Rendahnya kemampuan kreatif yang ditemukan jenjang SD sampai PT maka pembelajaran matematika di SMA menjadi fokus penelitian untuk melatih kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.

Dunia internasional terdapat beberapa tes yang mengukur kemampuan berpikir kreatif antara lain *Programme for International Student Assessment* (PISA). Hasil PISA tahun 2022 untuk kategori matematika menunjukkan peringkat 12 terbawah dari 81 negara yang ikut serta, dengan perolehan skor matematika yaitu 366 menunjukkan bahwa skor kemampuan matematika peserta didik Indonesia terjadi

penurunan (PISA, 2023). Tahun 2018 menunjukkan hasil PISA mendapatkan nilai rata-rata 379 (PISA, 2018; Masfufah, R., & Afriansyah, 2021). Hasil Trends In International Mathematics And Science Study (TIMSS) tahun 2018, Indonesia menerima skor rata-rata 397 dari 500 skor. *PISA tests do indeed measure aspects of creativity* (Grey & Morris, 2022). karakteristik soal dalam PISA dan TIMSS memerlukan penalaran, argumentasi, dan orisinalitas dalam pemecahan masalah, hasilnya menunjukkan tingkat kreativitas yang rendah di antara peserta didik (Wardhani, S., 2011: Damianti & Afriansyah, 2022).

Kondisi kemampuan berpikir kreatif rendah terjadi di SMA Tri Sukses Natar Lampung. Peserta didik diberikan beberapa soal kemampuan berpikir kreatif yakni: (1) saat peserta didik diberikan permasalahan “Berikan contoh aplikasi barisan bilangan dalam kehidupan sehari-hari” hasil dari pertanyaan tersebut yaitu 2 peserta didik menuliskan solusi dengan benar, tapi peserta didik tersebut merasa ragu-ragu apakah jawaban yang mereka tulis benar, karena jawaban peserta didik bervariasi satu sama lain, sehingga mereka kurang yakin. (2) saat peserta didik diberikan soal “Rudi menabung di bank dengan selisih kenaikan nominal uang yang ditabung antarbulan tetap. Jika pada bulan ke-5, nominal uang yang ditabung Rp70.000,00 dan pada bulan ke-9 Rudi menabung sebesar Rp90.000,00. a. Berapa rupiah selisih nominal uang yang ditabung antarbulan? b. Tentukan berapa uang yang ditabung Rudi untuk pertama kalinya?”. peserta didik dapat menjawab soal tersebut, namun ada beberapa langkah dalam penyelesaian tidak selesai.



Gambar 1.1. Lembar jawaban Peserta didik

Terlihat Gambar 1.1 bahwa Peserta didik tersebut tidak menuliskan skema permasalahan yang diminta dan peserta didik dalam menjawab tidak merincikan simbol serta pengantar dalam menjawab soal, dalam hal ini peserta didik tersebut belum ada kemampuan memberikan respon terhadap permasalahan yang diberikan dan kapasitas untuk menghasilkan berbagai solusi dari masalah yang

tidak sesuai dengan kategori biasa. Hal ini mengindikasikan kemampuan kreatif peserta didik belum berkembang optimal. kemampuan tersebut sejalan dengan hasil wawancara pada salah satu guru mata pelajaran matematika hal kesaharian dikelas yaitu (1) peserta didik cenderung tidak mengajukan pertanyaan; (2) peserta didik sering ragu dan takut merespon pertanyaan dari guru; dan (3) peserta didik takut menyelesaikan masalah sendiri karena mereka takut membuat kesalahan. Sebaliknya, peserta didik memiliki kecenderungan untuk berpikir dengan cara yang disarankan guru atau buku.

Menyikapi belum tercapainya kemampuan berpikir kreatif yaitu dengan menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang dapat mengasah kreativitas. Hal itu juga menjadi motivasi peserta didik untuk bersemangat dan berlanjut dalam pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran semacam itu dapat bermanfaat jika guru memilih dan menggunakan bahan ajar yang ideal dengan pembelajaran yang tepat untuk membantu pengembangan proses berpikir kreatif peserta didik. Namun, bahan ajar dengan pembelajaran yang belum memfasilitasi peserta didik dalam mengungkapkan konsep yang diajarkan sehingga peserta didik belum terlihat kreativitasnya pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika melalui LKPD didasarkan pada wawancara kepada guru dan peserta didik. Guru bidang *study* matematika *fase* E atau kelas X mengungkapkan selama ini sekolah sudah menyediakan LKPD dan cenderung tidak berwarna. Selanjutnya Peserta didik menganggap LKPD yang digunakan dalam proses pembelajaran dikatakan biasa. Hasil wawancara menunjukkan bahan ajar yang digunakan dari Kegrafisan; desain tampilan, pusat pandang, warna, ukuran tata letak harmonis dan komposisi serta memperjelas kegunaan menyatakan tidak sesuai. Segi isi; kurang sesuai dalam memuat petunjuk tahapan pengerjaan serta kurangnya Kesesuaian penyajian materi dengan tahapan pembelajaran. Segi penyajian; beberapa peserta didik masih menjumpai kesulitan dalam mempelajari matematika. Hasil wawancara tersebut membutuhkan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang memfasilitasi kreativitas peserta didik.

Kreativitas peserta didik menjadi daya tarik untuk mengungkap sendiri konsep yang dipelajari, Peserta didik didorong untuk secara aktif mengikuti tes atau penemuan sendiri menggunakan sintaks pembelajaran berbasis inkuiri yang dimuat dari panduan aktivitas pembelajaran LKPD sebelum membuat kesimpulan dari apa yang telah mereka peroleh (Mela, 2017). LKPD sangat berpotensi dalam membangun keterampilan inkuiri (Pusfarini dkk, 2016). Pendekatan inkuiri melibatkan proses pembelajaran terhadap suatu masalah yang diberikan dengan bimbingan yang intensif dari guru (Anam Khoirul, 2019). Metode pembelajaran yang melibatkan banyak individu diberbagai merupakan dasar dari filosofi penyelidikan apresiatif untuk mencapai perubahan positif dan efektif. menurut Whitney dan Trosten-Bloom Fase dari proses penyelidikan apresiatif adalah *Discovery, Dream, Design, dan Destiny*. Tahapan ini disusun menjadi siklus yang dikenal sebagai siklus 4D (Satriawan dkk, 2021).

Menurut David Cooperrider & Whitne dalam (Dharma, 2022) Inkuiri Apresiatif BAGJA, yang pertama kali dkenalkan Cooperrider sebagai pendekatan manajemen perubahan ke dalam langkah 4D. Inilah yang menjadi tahapan dalam menerapkan BAGJA. Lima langkah terdiri dari alur kerja BAGJA: (1) Buat Pertanyaan (Definisikan); (2) Ambil Pelajaran (Temukan); (3) Gali Mimpi; (4) Jabarkan Rencana (Desain); dan (5) Atur Eksekusi (Menyampaikan) (Nurdiana, 2023).

Inkuiri Apresiatif BAGJA digambarkan sebagai berikut: (1) Buat pertanyaan Kunci (*define*), pada tahap ini, bagaimana guru mengarahkan peserta didik untuk merumuskan pertanyaan sebagai penentu arah untuk menemukan penyelesaian yang ada, (2) Menerapkan pembelajaran (*discover*), guru melihat dan mengidentifikasi suatu proses yang akan atau sedang berjalan dengan baik, guru memperkuat kolaborasi peserta didik dan fokus pada hal-hal positif, (3) Menggali mimpi (*dream*) guru dapat melihat ke masa depan, dari proses tersebut memilih mimpi atau visi yang bagus, Karena pencapaian sebelumnya dimanfaatkan sebagai titik awal menggambarkan keadaan ideal yang dikehendaki terjadi di tingkat berikutnya, (4) Menjabarkan rencana (*design*) guru mengatur dan mengutamakan proses yang diselesaikan dengan baik serta mengesankan, (5)

Jadwalkan eksekusi (*deliver*) dari desain yang disarankan, guru mengimplementasikan kedalam aksi nyata yang merujuk pada kompetensi dan pengetahuan yang telah diperoleh (Dharma, 2022).

Pembelajaran berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA melalui media pembelajaran berupa LKPD untuk penerapan Inkuiri Apresiatif BAGJA sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif (Widia dkk, 2021). Berdasarkan latar belakang mengenai pentingnya bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan kreatif bagi peserta didik seiring penerapan kurikulum merdeka, maka peneliti memiliki kebaruan yaitu mengembangkan LKPD berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA untuk meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik. Fokus penelitian ini ialah pada pengembangan LKPD sehingga peneliti memilih tujuan untuk menghasilkan dan mengetahui keefektifitasan penggunaan LKPD berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA untuk meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, bisa dirumuskan permasalahan penelitian ini ialah:

1. Bagaimana proses pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) memuat pembelajaran matematika dengan Inkuiri Apresiatif BAGJA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang Memenuhi kriteria valid dan Praktis?
2. Apakah hasil pengembangan LKPD memuat pembelajaran matematika dengan Inkuiri Apresiatif BAGJA yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah :

1. addie.
2. Menguji efektifitas pengembangan LKPD berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA dalam meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini ialah :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan pengetahuan dan informasi mengenai tahapan atau proses pengembangan (LKPD) Berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif peserta didik.

##### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

b. Bagi peserta didik, dapat memberikan suasana belajar yang baru untuk meningkatnya kemampuan kreatif peserta didik.

## IL. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kemampuan Berpikir Kreatif

Kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik berkaitan erat dengan keterampilan berpikir kreatif yang mereka miliki. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan memahami masalah, mengembangkan gagasan, dan memandang masalah lebih dari satu sudut pandang sehingga peserta didik dapat mengutarakan banyak gagasan serta melahirkan sesuatu yang baru dalam menyelesaikan permasalahan (Budiarto, 2016). Selain itu, kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada proses berpikir kreatif (Ramadhani & Caswita, 2017). Beberapa pendapat tersebut maka kemampuan berpikir kreatif merupakan kompetensi yang dikembangkan agar siswa, guru, dan masyarakat secara keseluruhan memiliki kekuatan kompetitif yang kuat untuk dapat menyelesaikan masalah dari berbagai perpektif baik secara tulisan maupun respon.

Berpikir kreatif dalam hal ini diukur melalui beberapa aspek. Guilford mengungkapkan *the factors of fluency, flexibility, originality, and elaboration which fit into the structure-of-intellect model, led to the search for abilities having to do with fluency of thinking and flexibility of thinking, abilities concerned with the ready flow of ideas and with readiness to change direction or to modify information.* (Guilford, 1967). Aspek kemampuan berpikir kreatif tersebut diuraikan oleh Noer (2010), ialah 1) Kelancaran (*fluency*): kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah sesuai prosedural. 2) Keluwesan (*flexibility*): kemampuan untuk mencetuskan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif yang berbeda, dan mampu mengubah cara pendekatan. 3) Keterperincian (*elaboration*): Kemampuan untuk

mengembangkan suatu gagasan, menambah atau memerinci secara detail suatu obyek, gagasan, atau situasi.4) Kepekaan (*sensitivity*): kemampuan untuk menangkap dan menghasilkan masalah-masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. 5) Keaslian (*Originality*): kemampuan untuk mengemukakan pendapat dirinya sendiri sebagai tanggapan terhadap suatu situasi yang dihadapi.

Selain itu, Munandar (2014), menganalisis Faktor Guilford menjadi empat indikator kemampuan berpikir kreatif: 1) Kelancaran berpikir adalah kemampuan seseorang secara cepat dan efisien untuk menghasilkan ide. Berpikir dengan lancar menempatkan lebih banyak penekanan pada kuantitas dari pada kualitas. 2) Fleksibilitas adalah kemampuan menghasilkan beberapa ide, solusi, pertanyaan yang beragam, kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut yang berbeda. selain itu berpikir fleksibel merupakan kapasitas untuk mencari opsi untuk menerapkan beberapa strategi atau mode pemikiran. Seseorang yang fleksibel dalam ide-ide mereka merupakan pemikiran yang inovatif. Mereka dapat dengan cepat melepaskan cara berpikir lama mereka dan mengadopsi yang baru. 3) elaborasi adalah kemampuan untuk memperluas konsep dan menambah spesifikasi suatu objek, ide, atau keadaan untuk membuatnya lebih menarik. 4) Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan konsep baru atau untuk membangun pemikiran yang berbeda.

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan aspek kemampuan berpikir kreatif diatas. Aspek kemampuan berpikir kreatif yang digunakan peneliti yaitu; kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah secara prosedural, keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan cara penyelesaian yang beragam, keaslian (*originality*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan jawaban yang berasal dari dirinya sendiri, dan kerincian (*elaboration*) yaitu Kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, menambah atau memerinci secara detail suatu obyek, gagasan, atau situasi.

## **2.2 Pembelajaran Inkuiri**

Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada

pengembangan keterampilan penyelidikan dan pola kebiasaan berpikir peserta didik untuk tidak pernah berhenti mencari pengetahuan (Harahap & Lubis, 2023). Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan yang sepenuhnya memanfaatkan kapasitas peserta didik sehingga mereka dapat dengan percaya diri membangun kesimpulan mereka sendiri (Aprilya, 2020). Hal tersebut, Singkatnya, proses pembelajaran mendorong siswa untuk melakukan penelitian mereka sendiri, mengumpulkan informasi tentang fakta, dan menanggapi pertanyaan guru untuk menentukan solusi dari masalah tersebut. Sepanjang proses pembelajaran ini, guru sebagai panduan kerja, membimbing peserta didik melalui semua prosedur dan mengajukan pertanyaan menyelidiki saat melalui proses penyelidikan. Paradigma inkuiri memungkinkan lebih banyak intervensi guru, yang mempercepat dan memfasilitasi penarikan kesimpulan. Melalui inkuiri, lembar kegiatan peserta didik menyiapkan bentuk arahan guru.

Pembelajaran inkuiri bisa terwujud jika menerapkan langkah-langkah yang tepat yaitu (Harahap & Lubis, 2023) :

1. Peserta didik menentukan bagaimana cara menghadapi permasalahan yang diberikan oleh guru.
2. Menyelidiki suatu hal dalam berbagai situasi.
3. Analisis dilakukan peserta didik dan memberikan penjelsann dalam menemukan hal hal yang sudah diselidiki.
4. Mempresentasikan hasil temuan baik secara tertulis atau lisan.
5. Peserta didik merefleksikan tentang informasi dan pengetahuan yang diperoleh

Pembelajaran berbasis inkuiri memiliki kelebihan. Berikut keunggulan pembelajaran berbasis Inkuiri (Kurniasih & Sani, 2015):

1. Pengembangan secara seimbang melalui kognitif, emosional, dan psikomotorik ditekankan dalam paradigma pembelajaran Inkuiri, membuat pembelajaran melalui strategi ini lebih bermakna.
2. Dengan bantuan pendekatan pembelajaran Inkuiri, peserta didik dapat menyesuaikan pembelajaran agar sesuai dengan gaya belajar masing masing.
3. Pendekatan ini menjadi salah satu strategi yang dianggap cocok untuk evolusi psikologi kontemporer sebagai proses perubahan

4. Paradigma pembelajaran Inkuiri merupakan strategi yang cocok untuk evolusi psikologi kontemporer sebagai proses transformatif.

### **2.3 Inkuiri Apresiatif BAGJA**

Pemahaman tentang inovasi dalam proses pembelajaran terus berkembang, salah satu pendekatan yang menarik adalah Inkuiri Apresiatif. Pada kanal youtube resmi Pendidikan Guru Penggerak (2020) Inkuiri apresiatif didefinisikan sebuah pendekatan kolaboratif dalam melakukan perubahan yang berbasis kekuatan pendekatan. *The collaborative, coevolutionary quest for the best qualities in individuals, their organizations, and the environment around them is known as appreciative inquiry.* (David Cooperrider & Whitney, 2005). Metode Penyelidikan Apresiatif berdasarkan diskusi pertanyaan tentang kualitas transformatif, kemenangan, nilai, tujuan, dan impian transformasi (Satriawan dkk, 2021). Disimpulkan Inkuiri apresiatif (IA) merupakan pendekatan kolaboratif melalui tahapan inkuiri yang didasarkan pada kekuatan untuk perubahan.

Pendekatan kolaboratif dengan mengintegrasikan konsep apresiatif, berdasarkan penggabungan pada tahap *Appreciative Inquiry* Cooperrider ke dalam fase 4D *Discover-Dream-Design-Destiny* sebagai strategi manajemen perubahan (David Cooperrider & Whitney, 2005). Tahapan dalam Inkuiri Apresiatif yang di dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai BAGJA (Buat Pertanyaan, Ambil Pelajaran, Gali Mimpi, Jabarkan Rencana, Atur Eksekusi) sedangkan dalam pengertian Bahasa Sunda berarti bahagia. *BAGJA Appreciative Inquiry* adalah pendekatan yang menggunakan konsep psikologi positif untuk membuat program yang mendorong transformasi budaya atau kebiasaan (Negara, 2023).

Tujuan Inkuiri Apresiatif BAGJA ini untuk menggali pencapaian sebelumnya dan menggunakannya sebagai dasar untuk merancang masa depan, strategi ini berusaha mempelajari informasi baru melalui penyelidikan (Ekawati, 2022). Pendekatan tersebut merupakan suatu perspektif yang memfokuskan pada dialog untuk menemukan hal-hal positif di lingkungan sekitarnya dinamakan sebagai Inkuiri Apresiatif BAGJA.

Inkuiri Apresiatif BAGJA diterapkan dengan mengajukan pertanyaan yang

disusun sesuai tahapan BAGJA dengan menjunjung tinggi lingkungan yang penuh apresiasi dan optimis. (kemdikbudristek, 2021). Sejalan dengan hal itu Inkuiri Apresiatif BAGJA adalah pendekatan analitis yang sederhana dan mudah beradaptasi untuk manajemen perubahan dasar (Susiani et al., 2023). Manajemen perubahan merupakan komponen penting dalam mengelola perubahan positif.



Gambar 2.1 Apresiatif Inkuiri BAGJA

Sumber : (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021)

Tahap apresiatif dari inkuiri BAGJA menggunakan paradigma penyelidikan apresiatif (Susiani et al., 2023), yang menyerukan pendekatan kolaboratif untuk perubahan berdasarkan kekuatan. Memulai kegiatan Inkuiri Apresiatif BAGJA berdasarkan pertanyaan atau membuat pertanyaan dalam suasana yang positif dan apresiatif, tahapan tersebut terdiri dari akronim B, A, G, J, dan A. berdasarkan penjabaran oleh Dharma (2022) Pada gambar 2.2 model tangga perubahan bertahap yang dimulai dengan langkah-langkah pengambilan keputusan, pencarian dan penemuan, membangun mimpi, desain, dan implementasi dan eksekusi membentuk gerakan melingkar spiral.

B → yang memiliki arti Buat pertanyaan utama, Apa fokus utama dari proses inkuiri yang akan Anda lakukan? Apa tujuan dari inisiatif yang akan dilakukan? Mengapa Anda ingin melakukan itu?

A → yang memiliki arti ambil pelajaran, Apa hal positif pada diri Anda/anggota tim Anda yang mengarah pada tujuan dari inisiatif yang dilakukan? Apa saja daya dukung yang tersedia? Apa yang sudah berjalan dengan baik? Siapa saja yang terlibat dalam kontribusi menghasilkan hal positif pada komunitas?

G → yang memiliki arti Gali Mimpi, Apa yang jadi impian Anda/tim yang Anda pimpin? Apa saja kemungkinan positif yang akan terjadi dimasa depan?

J → yang memiliki arti Jabarkan Rencana, Apa langkah-langkah (baik berurutan atau simultan) yang perlu dilakukan? Bagaimana agar setiap orang dalam komunitas dapat berkontribusi membantu terwujudnya perubahan? Kapan dan dimana aksi/upaya transformasi itu dilakukan?

A → yang memiliki arti Atur Eksekusi, Siapa yang akan melakukan apa, bagaimana dan kapan? Bagaimana mengukur kemajuan dan melanjutkan langkah? Bagaimana caranya menjaga komitmen dan konsistensi dalam mengeksekusi rencana?

Adapun tahap-tahap pelaksanaan Inkuiri Apresiatif Bagja pada pembelajaran dalam penelitian ini tertera pada Tabel berikut:

**Tabel 2.1 Tahapan Inkuiri Apresiatif BAGJA**

<b>Tahapan</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Tahap B</b> Buat pertanyaan utama	Guru membimbing peserta didik mengidentifikasi masalah dengan merumuskan pertanyaan. Peserta didik dibagi kedalam kelompok.
<b>Tahap A</b> Ambil pelajaran	guru memungkinkan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan rencana penyelesaian. Peserta didik memilih pelajaran mana yang menjadi fokus penyelidikan, guru membantu peserta didik memprioritaskan tugas dalam berbagai skenario dan menemukan informasi yang relevan.
<b>Tahap G</b> Gali Mimpi	guru memberi peserta didik kesempatan untuk memilih tindakan terbaik yang akan dilakukan dengan ambil pelajaran. Guru membantu peserta didik mengatur langkah-langkah dalam penggalian mimpi
<b>Tahap J</b> Jabarkan Rencana	Guru membimbing peserta didik untuk menjabarkan rencana. Peserta didik mendapatkan informasi melalui gali mimpi
<b>Tahap A</b> Atur Eksekusi	Guru membimbing peserta didik melakukan aksi nyata dalam merefleksikan rencana yang sudah dibuat.

Diadaptasi dari (Dharma, 2022)

#### **2.4 Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)**

LKPD merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari (Pristiyono dkk., 2021). Penyusunan yang dirancang

pada LKPD dan sesuai dengan keadaan skenario tugas pembelajaran yang harus diselesaikan. Langkah Langkah Penyusunan LKPD diantaranya (1) Materi pada kurikulum (2) Menyusun peta kebutuhan LKPD, (3) menentukan judul LKPD, dan (4) penulisan LKPD (Andi Prasetowo, 2012). Dijelaskan dalam diagram alir, adapun penjelasan gambar 2.2 yakni :

#### 1. Materi pada kurikulum

Langkah awal dalam penyusunan LKPD melihat materi pada kurikulum yang sedang berlangsung. Materi mana yang diperlukan melalui LKPD berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA dengan memperhatikan pokok materi, berbagai informasi yang diajarkan dan pengalaman belajar yang harus dimiliki dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran.

#### 2. Peta kebutuhan LKPD

Perlunya peta kebutuhan untuk mengetahui jumlah LKPD dan melihat urutan LKPD-nya. Menyusun peta kebutuhan di ambil dari hasil pilihan materi yang ada pada kurikulum dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Hal-hal penyusunan peta kebutuhan di antaranya, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, dan LKPD yang sudah digunakan

#### Menentukan materi LKPD

#### 3. Menentukan judul LKPD

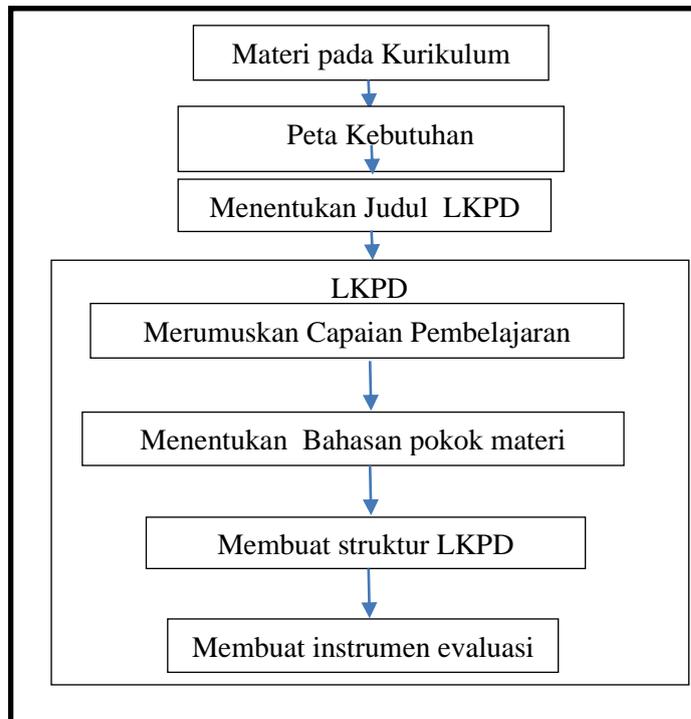
Judul ditentukan berdasarkan capaian pembelajaran, materi-materi pokok, atau dari pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu capaian pembelajaran dapat dikembangkan menjadi sebuah judul LKPD. Penulisan LKPD.

#### 4. Penulisan dalam penyusunan LKPD

Langkah menulis dalam menyusun LKPD, dijelaskan berikut ini :

- a. Merumuskan Capaian pembelajaran sesuai kurikulum yang sedang berlangsung
- b. Mengumpulkan pokok materi dan data pendukung dengan mempertimbangkan ruang lingkup subjek atau tujuan pembelajaran
- c. Struktur LKPD meliputi : (1) judul (2) petunjuk pembelajaran, (3) Capaian pembelajaran (4) dukungan informasi (5) langkah langkah penugasan dan (6) evaluasi.

- d. LKPD yang efektif harus dilengkapi dengan instrumen evaluasi untuk menilai semua pekerjaan sebelumnya. Proses kerja dan hasil kerja peserta didik dinilai. Teknik evaluasi patokan yang digunakan ketika penilaian didasarkan pada kompetensi peserta didik. Dengan demikian pendidik dapat melakukan penilaian melalui proses dan kerja peserta didik.



Gambar 2.2 Skema Alur Langkah penyusunan LKPD

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan sumber belajar yang berisi serangkaian kegiatan dan latihan bagi peserta didik untuk mempermudah belajar peserta didik.

## 2.5 Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreatif. Sejalan dengan visi pendidikan indonesia yaitu membentuk pelajar pancasila yang kreatif. Upaya kemampuan kreatif yang dimiliki peserta didik jika peserta didik memiliki empat aspek kemampuan pikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), kerincian (*elaboration*) dan keaslian (*originality*). Aspek berpikir kreatif peserta didik jenjang SMA sangat dibutuhkan karena menjadi salah satu kemampuan yang dikehendaki

sebelum masuk dunia kerja. Oleh karena itu, pada jenjang SMA kemampuan berpikir kreatif sangat baik untuk dikembangkan oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Media yang dapat membantu peserta didik dalam mengimplementasikan kemampuan kreatif pada proses pembelajaran yaitu bahan ajar berupa LKPD. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) digunakan untuk membantu guru mengarahkan peserta didik menemukan konsep melalui aktivitas yang terdapat dalam LKPD. LKPD yang dikembangkan memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang memiliki tahapan untuk mendukung proses penemuan tersebut secara positif dan efektif. Salah satu tahapan pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran Inkuiri Apresiatif BAGJA.

Kegiatan pembelajaran Inkuiri Apresiatif BAGJA ialah pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik berdasarkan akronim B buat pertanyaan, A ambil pelajaran, G gali mimpi, J jabarkan rencana, A atur eksekusi. Tahapan Pembelajaran membuat hubungan antara materi yang disediakan sesuai dengan Inkuiri Apresiatif BAGJA dan lingkungan tertentu di sekitar peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengembangkan LKPD Berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA yang membantu peserta didik menguasai keterampilan berpikir kreatif.

Pembelajaran berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA diawali dengan guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik kemudian guru merangsang dan memotivasi peserta didik untuk terlibat pada aktivitas melalui pertanyaan dengan contoh masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi pelajaran, ini disebut tahapan **buat pertanyaan**. Pertanyaan dihadirkan yaitu pertanyaan kunci dalam menemukan penyelesaian masalah.

Selanjutnya pada tahapan **ambil pelajaran**, guru mengidentifikasi suatu proses yang akan atau sedang berjalan dengan baik, guru memperkuat kolaborasi peserta didik dan fokus pada hal-hal positif dalam mencari informasi penyelesaian masalah. Dalam tahap ini peserta didik dituntut untuk mendeteksi (mengenali dan

memahami) serta menanggapi suatu situasi masalah, atau peserta didik tersebut harus memiliki kemampuan memberikan banyak jawaban atau ide penyelesaian masalah, hal ini merupakan salah satu aspek berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*).

Tahap selanjutnya **Menggali mimpi** (*dream*) guru dapat melihat ke masa depan, dari proses tersebut memilih mimpi atau visi yang bagus, Karena pencapaian sebelumnya dimanfaatkan sebagai titik awal menggambarkan keadaan ideal yang dikehendaki terjadi di tahap berikutnya, dalam tahap ini guru memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk mencari informasi dari berbagai sumber yang dibutuhkan kemudian peserta didik diminta untuk menganalisis informasi tersebut. Selain itu, peserta didik juga saling bertukar ide dengan anggota sekelompoknya. Dalam tahap ini, peserta didik mengetahui bahwa tidak hanya terdapat satu cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah. Ada kemungkinan cara-cara lain yang dapat digunakan. Sehingga peserta didik dapat mengolah informasi yang didapat untuk menghasilkan banyak gagasan atau ide dalam menyelesaikan masalah, Hal ini berkaitan dengan salah satu aspek berpikir kreatif yaitu keluwesan (*flexibility*).

Peserta didik mengumpulkan informasi, pada tahap **jabarkan rencana** (*Design*) guru mengatur dan mengutamakan proses yang diselesaikan dengan baik serta memberikan pengarahan kepada peserta Didik untuk menentukan rencana sesuai dengan informasi yang diperoleh berdasarkan tahap menggali mimpi sebelumnya. Dalam tahap ini peserta didik juga harus Dapat mengemukakan atau menyampaikan ide yang berasal dari dirinya sendiri. Keaslian ide yang disampaikan berkaitan dengan keaslian (*originality*). Guru memberikan konfirmasi jika terjadi miskonsep dan memberikan penguatan berdasarkan hasil diskusi kelompok yang disampaikan didepan kelas.

Tahap selanjutnya **atur eksekusi** (*deliver*), guru mengimplementasikan kedalam aksi nyata yang merujuk pada kompetensi dan pengetahuan yang telah diperoleh berdasarkan rencana yang telah dijabarkan sebelumnya. pada tahap ini peserta didik dituntut untuk memerinci secara detail aksi nyata untuk di lakukan dalam

kelompok. Kemampuan memerinci ide-ide yang didapat berkaitan dengan *elaborasi* yang merupakan Aspek Kemampuan berpikir kreatif.

## **2.6 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang di uraikan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini adalah Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA terkategori valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* atau biasa disebut R & D yang merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji kevalidan produk yang digunakan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini ialah LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pada penelitian ini mengikuti pola ADDI-E (*analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluation*).

#### 3.2 Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan ADDI-E (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDI-E merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan.

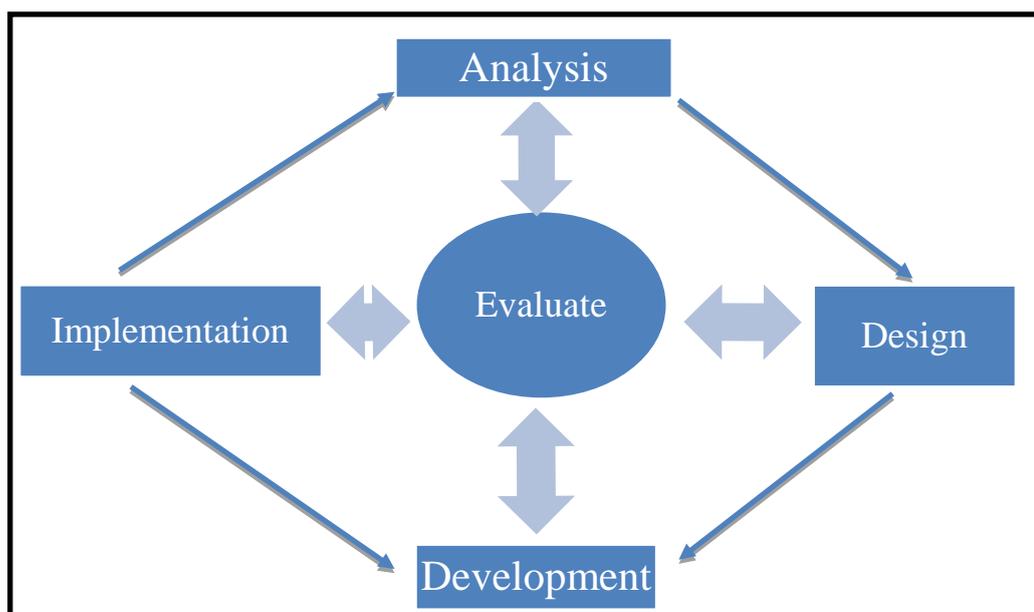
**Tabel 3.1 Konsep ADDI-E**

<i>Analyze</i>	<i>Design</i>	<i>Develop</i>	<i>Implement</i>	<i>Evaluate</i>
<i>Identify the probable causes for a performance gap</i>	<i>Verify the performances and appropriate testing methods</i>	<i>Generate and validate the learning resources</i>	<i>Prepare the learning environment and engage the students</i>	<i>Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation</i>

(Branch, 2009)

Tabel 3.1 merupakan Konsep pada ADDI-E menunjukkan hubungan dan mengilustrasikan apa yang terjadi selama proses tahapan (Branch, 2009). Model ADDI-E merupakan model yang mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Rohaeni, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut Magdalena dkk, (2023) mengungkapkan bahwa model Penggunaan Model ADDI-E dalam penyusunan bahan ajar ini dimaksudkan agar terciptanya bahan ajar yang baik karena fase-fase yang terlibat dalam model ini membuat permasalahan yang muncul dan dapat diidentifikasi seiring berjalannya waktu sebagaimana dirancang dan dikembangkan. Dalam konteks penelitian ini, bahan ajar yang sedang dikembangkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa LKPD Berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif peserta didik. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDI-E yang menyertakan evaluasi dalam setiap tahapnya. Evaluasi dilakukan disetiap tahap sesuai komponen yang diuji sehingga revisi lebih terarah sesuai dengan komponen disetiap tahapnya. Berikut ini adalah gambar langkah-langkah pengembangan LKPD dengan model pengembangan ADDI-E (Sugihartini & Yudiana, 2018).



Gambar 3. 1 Tahapan ADDI-E

Tahap analisis (*Analyze*), tahap perencanaan awal produk (*Design*), tahap pengembangan produk (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi produk (*Evaluation*) merupakan lima fase dari paradigma pengembangan ADDI-E.

#### **A. *Analyze - Evaluate* (Analisis - Evaluasi)**

Pada tahap ini, Langkah awal kegiatan yang sudah dilaksanakan yaitu dengan menganalisis kebutuhan. Tahap analisis dilakukan bertujuan untuk memahami kebutuhan pendidik. Kegiatan analisis ini dilakukan pada fase E SMA Tri Sukses Natar, Lampung Selatan. Melalui wawancara mengenai kondisi pembelajaran peserta didik belum maksimal untuk mengungkapkan ide didalam kelas, penggunaan bahan ajar yang rutin dilakukan menggunakan bahan ajar berupa lembar kerja yang sudah diberikan oleh sekolah. Lembar kerja berisi latihan soal secara singkat dan pengintegrasian mata pelajaran matematika disesuaikan kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka. Setelah wawancara terhadap guru matematika dan peserta didik, ditemukan solusi untuk memperbaiki dan mengembangkan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap analisis kebutuhan yaitu tahap untuk menentukan bahan ajar yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan ini, rancangan yang telah dibuat kemudian diusulkan kepada guru matematika SMA Tri Sukses dan kemudian disetujui.

Analisis kebutuhan peserta didik diperlukan untuk mengetahui kondisi peserta didik dalam lingkungan belajarnya serta mengetahui minat dan ketertarikannya dalam belajar. Kondisi peserta didik pada fase E memiliki kebiasaan menerima pembelajaran, hal ini juga dibenarkan oleh guru matematika dimana guru harus menstimulus peserta didik untuk berbicara atau mengeluarkan pendapat dikelas. diperhatikan usia perkembangan kognitif, kebiasaan atau budaya yang ada, peserta didik baru memasuki masa SMA sehingga peserta didik butuh beradaptasi pada fase E untuk bisa tidak hanya menerima pembelajaran saja.

Selain analisis kebutuhan dan analisis peserta didik, diperlukan juga analisis kurikulum untuk mengetahui capaian pembelajaran yang harus dicapai peserta

didik. Hal ini sesuai dengan standar Kurikulum Merdeka, di mana salah satu elemen dalam Profil Pelajar Pancasila adalah kemampuan kreatif. Melihat seperangkat instrumen kurikulum merdeka peneliti mengembangkan bahan ajar yang dapat memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif yang berkaitan dengan materi trigonometri. Selain itu, analisis juga mengevaluasi keterbatasan-keterbatasan, seperti sumber daya, teknologi, dan anggaran yang ada, untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan konteks yang ada.

### **B. *Design – Evaluate* (Perancangan - Evaluasi)**

Tahapan selanjutnya adalah tahap *design* atau perancangan. Tahap ini melakukan perancangan produk yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahapan perancangan meliputi:

#### a. Mengumpulkan sumber belajar

Sumber belajar disiapkan untuk mendasari dalam pengembangan produk yang berkaitan dengan materi Trigonometri, beberapa sumber belajar yang digunakan yaitu dari dua buku paket dan sumber belajar dari internet.

#### b. Merancang struktur produk LKPD

Kebutuhan yang sebelumnya sudah dilakukan pada penelitian pendahuluan, kebutuhan LKPD pada peserta didik yaitu LKPD yang mendukung kemampuan kreatif dengan Inkuiri Apresiatif BAGJA. Meliputi komponen LKPD terdiri dari identitas, prakata, pendahuluan, materi dan petunjuk lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran A.3 halaman 79.

#### c. Tahapan Inkuiri Apresiatif BAGJA pada LKPD

konsep penyampaian LKPD menggunakan pendekatan inkuiri dalam pembelajaran menyesuaikan dengan alur Inkuiri Apresiatif BAGJA sesuai akronim yang telah dibahas sebelumnya. Dimulai dari 1) buat pertanyaan dari masalah yang telah disediakan, 2) ambil pelajaran untuk menyelidiki masalah yang sebelumnya diberikan, 3) tahap menggali mimpi untuk mendiskripsikan pelajaran yang sudah ditemukan dalam penyelidikan sebelumnya, 4) tahap jabarkan rencana untuk memaparkan yang dilakukan dalam penyelidikan, selanjutnya pada tahap 5) atur eksekusi merefleksikan informasi dan pengetahuan yang diperoleh dapat dilihat pada Lampiran A.4 halaman 92.

#### d. Tahapan Pengerjaan LKPD

Langkah pengerjaan dengan mengorganisasikan materi yang sesuai sub materi pada trigonometri dimulai dari perbandingan trigonometri sederhana sampai pada aplikasi perbandingan trigonometri.

Setelah seluruh desain selesai, tahap evaluasi dilakukan guna memastikan bahwa rancangan yang telah dibuat sesuai dengan draft LKPD berupa kesesuaian penulisan, materi, tahapan Inkuiri Apresiatif BAGJA, hasil yang disesuaikan untuk mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan.

#### **C. *Development – Evaluate* (Pengembangan - Evaluasi)**

Pada tahap pengembangan ini, setelah analisis dan desain dilakukan kemudian LKPD dikembangkan menyesuaikan aktivitas alur BAGJA. Lalu dievaluasi melalui proses validasi atau dinilai oleh para ahli media dan ahli materi. Para ahli yang menjadi validator dipilih dengan memperhatikan latar belakang pendidikan, keahlian profesi yang sesuai dengan kebutuhan produk yang dikembangkan. Oleh sebab itu validator ahli materi dan media melibatkan dosen jurusan pendidikan matematika yaitu dua dosen pendidikan matematika Universitas Lampung Prof. Dr. Sugeng Sutiarmo, M. Pd dan Dr. Agung Putra Wijaya, M. Pd. Setelah mendapat saran dan masukan untuk kevalidan dan penyempurnaan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA oleh validator ahli, kemudian dilakukan perbaikan dan penyempurnaan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA yang diimplementasikan kepada peserta didik pada fase E SMA Tri Sukses Natar Lampung Selatan. Selain itu, dilakukan uji soal instrumen tes yang terdiri dari indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui valid, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda tiap butir soal. Tes soal dilakukan dikelas X Merdeka 5 berjumlah 24 peserta didik. Hasil soal tes yang valid tersebut, kemudian digunakan pada uji coba kelas kontrol dan eksperimen yang dapat dilihat pada Lampiran D3 halaman 171.

#### **D. Implementation - Evaluate (Implementasi - Evaluasi)**

Pada tahapan implementasi ini untuk menguji coba produk pengembangan secara langsung pada responden. Setelah LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA dinyatakan valid dan layak, maka LKPD digandakan sejumlah sesuai dengan yang dibutuhkan dan kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba lapangan terdiri dari tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

- a. Hasil perbaikan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA diuji coba pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan menguji LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA kepada enam orang peserta didik yang dipilih secara heterogen berdasarkan rekomendasi Guru. Selain itu juga melalui angket respon oleh pendidik yang mengajar mata pelajaran matematika di sekolah yaitu Ibu Rika Putri Andini, S. Pd. M. Pd dapat dilihat pada lampiran C.1 halaman 118. Respon dari tanggapan tersebut digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk LKPD yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Selanjutnya, dilakukan uji coba pada kelompok besar untuk mengetahui keefektifan produk. Uji kelompok besar dilakukan kepada peserta didik fase E dikelas X Merdeka 4 dengan jumlah peserta didik yaitu 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan seluruh peserta didik kelas X Merdeka 3 berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas kontrol. Uji coba lapangan ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Grup Desain*, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok belajar yang sebelumnya telah dipilih. Dimana Kedua kelompok diukur terlebih dahulu melalui tahap pre-test untuk mengetahui kondisi awal. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA, sementara kelompok kontrol menerima perlakuan menggunakan LKPD. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diukur kembali melalui tahap post-test. Desain ini bertujuan untuk membandingkan perubahan yang terjadi antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Manfaat dari tahap implementasi adalah untuk memastikan efektivitas produk LKPD dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Melalui tahap implementasi ini dapat memperoleh umpan balik dari guru-guru dan peserta didik mengenai kegunaan produk LKPD dalam pembelajaran.

#### **E. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahapan implementasi yang dilakukan sebelumnya, produk dievaluasi. Evaluasi diperoleh dari hasil angket peserta didik dan pendidik serta wawancara pendidik. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan dilihat dari masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan keseluruhan proses, maka LKPD yang dikembangkan diharapkan praktis digunakan untuk pembelajaran matematika karena telah memenuhi aspek kualitas yang ditinjau dari segi kelayakan isi, bahasa dan kelayakan media.

### **3.3 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMA Tri Sukses Natar Lampung Selatan Provinsi Lampung semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 pada tanggal 17 Mei sampai 28 Mei 2024 dan Subjek penelitian Subjek pada penelitian ini sebagai berikut:

#### **A. Subjek Uji Pendahuluan**

Subjek Studi Pendahuluan yang dilaksanakan dengan analisis kebutuhan mengenai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan. Pada uji pendahuluan ini menggunakan teknik wawancara. Subjek ketika wawancara adalah guru matematika, yaitu Ibu Rika Putri Andini, S. Pd.,M. Pd., dan enam peserta didik dipilih secara heterogen yang dipilih oleh guru.

#### **B. Subjek Validasi**

Subjek validasi produk dilakukan oleh dua ahli media dan materi yaitu dosen pendidikan matematika Universitas Lampung Bapak Prof. Dr. Sugeng Sutiarmo, M.Pd dan Dr. Agung Putra Wijaya, M.Pd. Subjek validasi ahli media dan ahli

materi dibutuhkan guna mengetahui valid atau tidaknya LKPD yang dikembangkan.

### C. Subjek Uji Coba Lapangan Awal

Subjek Uji Coba Lapangan Awal dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang guru mata pelajaran matematika yaitu Rika Putri Andini, S. Pd.,M. Pd., dan 6 orang peserta didik. Uji coba lapangan awal ini sesuai kebutuhan penelitian yaitu pengembangan LKPD dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Setelah pengembangan produk mendapatkan sasaran dari para ahli, selanjutnya uji coba terbatas. Uji terbatas terhadap LKPD Inkuiri Apreiaif BAGJA dilakukan kepada 6 orang peserta didik dengan kemampuan matematis yang heterogen sesuai rekomendasi Guru yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024. Pada tahap ini peserta didik diberikan angket LKPD Inkuiri Apresiasi BAGJA yang telah dibuat. Hasil dari penilaian guru terhadap LKPD Inkuiri Apresiasi BAGJA diperoleh sangat baik. Ringkasan perhitungan angket kepraktisan respon guru terdapat pada Lampiran D.17 halaman 188.

### D. Subjek Uji Coba Lapangan

Subjek Uji Coba Lapangan merupakan peserta didik kelas X yang terdiri dari dua kelas sebanyak kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu kelas X.M3 dan kelas X.M4 terdiri dari masing masing kelas 25 peserta didik. Pemilihan subjek kelas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *random sampling*. Pada kedua kelas dilakukan pembelajaran empat kali pertemuan dan melakukan pretest dan posttest.

## 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut.

### A. Wawancara

Wawancara merupakan metode menjaring informasi dengan cara bertanya dan mendapatkan jawaban dari individu yang diwawancarai (Suwartono, 2015). Teknik wawancara pada penelitian ini dilakukan pada saat studi pendahuluan dan

tahap analisis. Wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran matematika menggunakan panduan wawancara yang telah disiapkan sebelumnya, Wawancara dalam penelitian ini mencakup pertanyaan yang di sesuaikan dengan masalah pembelajaran matematika di sekolah tempat penelitian. Panduan wawancara digunakan untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran matematika di sekolah, metode, hasil belajar peserta didik, bahan ajar yang digunakan oleh guru serta, permasalahan dalam pembelajaran di kelas yang dapat dilihat pada Lampiran B.4 halaman 115.

#### B. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dimana responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Pada penelitian ini, Ada 3 macam angket yang digunakan yaitu angket untuk validator, angket untuk peserta didik dan angket untuk guru matematika dapat dilihat pada Lampiran C halaman 118.

#### C. Tes

Dalam penelitian ini pengumpulan data dengan tes dilakukan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan produk baru melalui (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan dengan produk baru (*posttest*). Pengumpulan data dengan tes dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada subjek yang diteliti dimana data hasil tes berupa data kuantitatif (Lestari & Yudhanegara, 2017).

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD yang dikembangkan. Soal tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif diberikan dalam bentuk uraian atau esai, berkaitan dengan indikator kemampuan kreatif yang diuji cobakan kepada siswa kelas X. Tujuan uji coba adalah untuk memastikan soal tes yang disusun sudah memenuhi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda yang baik sehingga tes dapat digunakan lebih lanjut. Setelah memenuhi kriteria valid, reliabel, tingkat kesukaran sedang, daya beda yang baik. Tes tersebut diberikan ke peserta didik untuk memperoleh data

kemampuan berpikir kreatif. Hasil jawaban diukur berdasarkan kriteria penskoran.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdapat dua instrumen yaitu instrumen non tes dan instrumen tes. Instrumen non tes yang digunakan adalah sebagai berikut

#### 3.5.1 Instrumen Nontes

##### 1. Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan sebagai instrumen nontes dalam penelitian ini. Seperangkat pertanyaan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan wawancara adalah pedoman wawancara. Berkaitan dengan lembar jawaban soal yang telah dikerjakan peserta didik, peneliti memilih beberapa peserta didik untuk diwawancarai. Pemilihan peserta didik didasarkan pada jawaban atas pertanyaan yang menguji kemampuan berpikir kreatif mereka (kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih jauh bagaimana respon peserta didik terhadap soal-soal trigonometri yang diberikan kepada peserta didik. Lembar wawancara juga dimanfaatkan untuk mendukung dan memvalidasi temuan pemeriksaan kemampuan kreatif peserta didik.

##### 2. Lembar Angket

Instrumen angket menjadi pedoman dalam merevisi dan menyempurnakan LKPD. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket berupa skala *Likert*. Tabel 3.2 terlihat terdapat empat pilihan jawaban yang disesuaikan dengan tahap penelitian dan tujuan pemberian angket.

**Tabel 3.2 Skor Skala *Likert***

No	Tanggapan	Skor
1	Sangat valid	4
2	Valid	3
3	Cukup valid	2
4	Tidak valid	1

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat para ahli (validator) terhadap kelayakan LKPD yang disusun. Angket validasi materi digunakan untuk menguji substansi LKPD yang di kembangkan. Instrumen LKPD ini meliputi aspek kesesuaian indikator dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang mencakup komponen isi/materi, serta aspek penyajiannya. Kisi kisi yang digunakan untuk validasi materi dinyatakan pada tabel 3.3 sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Materi**

No.	Kriteria	Indikator
1.	Aspek kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan CP
		Keakuratan materi
		Mendorong kemampuan berpikir kreatif
2.	Aspek kelayakan penyajian	Teknik penyajian
		Kelengkapan penyajian
		Penyajian pembelajaran
		Koherensi dan keruntutan alur

Angket validasi media digunakan untuk menguji konstruksi LKPD yang di kembangkan oleh ahli media. Instrumen ini meliputi aspek kelayakan kegrafikan LKPD yang meliputi ukuran dan desain isi LKPD serta aspek kelayakan bahasanya, tampak pada tabel 3.4 berikut:

**Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Validasi Ahli Media**

No.	Kriteria	Indikator
1.	Aspek kelayakan kegrafikan	Desain Isi LKPD Inkuiri Apresiasi BAGJA
2.	Aspek kelayakan bahasa	Lugas
		Komunikatif
		Kesesuaian kaidah bahasa

Instrumen kepraktisan LKPD terdiri dari angket respon yang diisi oleh guru dan peserta didik. Jenis angket dan fungsinya yaitu: Angket tanggapan guru digunakan untuk mendapatkan data dari pengguna LKPD yang di uji cobakan. Lembar angket respon guru ini berisi pendapat guru terhadap LKPD Inkuiri Apresiasi BAGJA pada materi Trigonometri. Kisi-kisi angket penilaian guru di nyatakan pada Tabel 3.5 berikut:

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Penilaian Guru**

No.	Komponen	Indikator
1.	Syarat didaktis	Menemukan konsep Pendekatan pembelajaran Keluasan konsep Kedalaman materi Kegiatan peserta didik
2.	Syarat teknis	Penampilan fisik
3.	Syarat konstruksi	Kebahasaan
4.	Syarat lain	Penilaian

Tanggapan peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket. Bentuk angket yang diberikan berupa angket *checklist* atau daftar cek. Aspek yang digunakan pada pengukuran peserta didik yaitu keyakinan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistik. Pembuatan angket dibuat dengan membuat kisi-kisi dan menentukan skala yang digunakan. Adapun kisi-kisi respon peserta didik di nyatakan pada Tabel 3.6 berikut:

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tanggapan Peserta Didik**

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	Kemenarikan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA Kejelasan huruf
2.	Penyajian materi	Penyajian materi trigonometri Kemudahan memahami materi Ketepatan sistematika penyajian materi Kejelasan urutan materi Kelengkapan materi Kejelasan materi dengan contoh soal Kesesuaian isi dengan materi
3.	Kemudahan	Kemudahan dalam pembelajaran menggunakan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA Kemudahan dan Kemenarikan penyajian LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA Kemudahan menggunakan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA untuk berdiskusi

Instrumen angket ini diberikan kepada peserta didik yang menjadi subjek dari uji coba LKPD. Angket diberikan ke peserta didik setelah menyelesaikan suatu masalah yang terdapat pada LKPD.

### 3.5.2 Instrumen Tes

Instrumen ini berupa tes kemampuan berpikir kreatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes, soal tes tersebut berupa soal uraian dengan tujuan untuk mengukur kemampuan kreatif pada peserta didik.

**Table 3.7 Tabel pedoman penskoran kemampuan berpikir kreatif**

Aspek yang diukur	Keterangan Respon peserta didik terhadap Soal	Skor	Skor maksimal
Fluency (Aspek kelancaran)	tidak memberikan jawaban	0	
	Memberi ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah	1	
	Memberi ide yang relevan dengan pemecahan masalah, tetapi tidak selesai	2	4
	Memberi ide yang relevan dengan pemecahan masalah, tetapi hasil salah	3	
	Memberi ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan hasilnya benar	4	
Flexibility (Aspek keluwesan)	Tidak memberikan jawaban	0	
	Memberi jawaban yang tidak beragam dan salah	1	
	Memberi jawaban yang tidak beragam tetapi benar	2	4
	Memberi jawaban yang beragam tetapi salah	3	
	Memberi jawaban yang beragam dan benar	4	
Originality (Aspek keaslian)	Tidak mengemukakan pendapat	0	
	Mengemukakan pendapat sendiri tetapi tidak dapat dipahami	1	
	Mengemukakan pendapat sendiri tetapi hanya modifikasi, proses pengerjaan terarah tetapi tidak selesai	2	4
	Mengemukakan pendapat sendiri tetapi hasilnya salah	3	
	Mengemukakan pendapat sendiri dan hasilnya benar	4	
Elaboration (Aspek elaborasi)	Tidak memberikan jawaban	0	
	Mengembangkan gagasan dan memberi jawaban yang tidak rinci dan salah	1	
	Mengembangkan gagasan dan memberi jawaban yang tidak rinci tetapi hasil benar	2	4
	Mengembangkan gagasan dan memberi jawaban yang rinci tetapi hasil salah	3	
	Mengembangkan gagasan dan memberi jawaban yang rinci dan hasil benar	4	
Skor maksimal			16

(Adaptasi dari Noer, 2010)

Penskoran soal tes pada tabel 3.7 digunakan untuk dapat mengidentifikasi, menafsirkan permasalahan yang berkaitan dengan persoalan matematika oleh Bosch dalam (Moma, 2015).

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu proses yang dilakukan oleh pengguna instrumen untuk mengumpulkan data secara empiris guna mendukung kesimpulan yang dihasilkan oleh skor instrumen. Sedangkan validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurannya. Mengukur validitas perhatian ditunjukkan pada isi dan kegunaan instrumen validitas (*validity*) yaitu sejauh mana suatu alat ukur tepat dalam mengukur suatu data dengan kata lain apakah alat ukur yang dipakai memang mengukur suatu yang ingin diukur sehingga pengujian data valid akan menghasilkan instrumen yang valid. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan korelasi. Kemudian menentukan  $r_{tabel}$ , selanjutnya membandingkan  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n xy - \sum_{i=1}^n x \sum_{i=1}^n y}{\sqrt{[n \sum_{i=1}^n x^2 - (\sum_{i=1}^n x)^2][n \sum_{i=1}^n y^2 - (\sum_{i=1}^n y)^2]}}$$

Keterangan:

$n$  : banyaknya sampel  
 $\sum_{i=1}^n x$  : jumlah skor butir soal  
 $\sum_{i=1}^n y$  : jumlah total soal

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui keabsahan suatu instrumen tes kemampuan berpikir kreatif yang digunakan. Hasil validitas tes kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh ditampilkan pada Tabel 3.8.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif**

Nomor Soal	$r_{hit}$	$r_{tab}$	Keputusan
1	0,6550	0,3961	Valid
2	0,8257	0,3961	Valid
3	0,7240	0,3961	Valid
4	0,8826	0,3961	Valid

Merujuk pada tabel 3.8, diketahui bahwa masing-masing item soal diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Oleh sebab itu, dapat diperjelas bahwa 4 soal yang diberikan

valid untuk digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada Lampiran D1 halaman 172.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diperuntukkan untuk menunjukkan instrumen dapat dipercaya dalam suatu penelitian. Arikunto (2016) menyatakan suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap atau mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang mesti diukur dan seandainya hasilnya berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti. Indeks reliabilitas ( $r_{11}$ ) menggunakan rumus *Crobach Alpha* yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

$n$  : Banyaknya butir soal

1 : Bilangan Konstanta

$\sum \sigma_i^2$  : Jumlah varians skor butir soal ke-i

$\sigma_t^2$  : Varians total skor

klasifikasi koefisien reliabilitas disajikan pada Tabel 3.9 berikut:

**Tabel 3. 9 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas**

Koefisien reliabilitas	Klasifikasi
$0,81 \leq r_{ii} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,61 \leq r_{ii} \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 \leq r_{ii} \leq 0,60$	Cukup
$0,21 \leq r_{ii} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{ii} \leq 0,20$	Sangat rendah

Setelah dilakukan perhitungan uji reliabilitas pada instrumen tes kemampuan berpikir kreatif, diperoleh koefisien tingkat reliabilitas diperoleh  $r_{11} = 0,778$  (interpretasi reliabilitas butir soal tinggi) dan dihasilkan  $r_{tabel} = 0,396$ . Dikarenakan  $0,778$  lebih dari  $0,396$  sehingga dapat diperjelas bahwa instrumen tes yang digunakan reliabel memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga baik dan dapat dipercaya, dapat dilihat Lampiran D3 pada halaman 171.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah tes yang digunakan untuk melihat apakah soal tergolong mudah, sedang atau sukar. Butir soal dikatakan mudah apabila sebagian besar peserta didik menjawab soal dengan benar. Dikatakan sukar apabila sebagian besar peserta didik tidak dapat menjawab soal dengan benar. Tingkat kesukaran butir soal dinyatakan dengan indeks kesukaran yaitu berkisar antara 0,00 - 1,00. Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran (TK) sebagai berikut (Arikunto, 1998) :

$$TK = \frac{JT}{IT}$$

Keterangan:

*JT* : Jumlah skor jawaban peserta didik kelompok atas pada butir soal *i*

*IT* : Skor maksimum yang diperoleh peserta didik pada butir soal *i*

Untuk menentukan klasifikasi tingkat kesukaran koefisien soal, merujuk kepada klasifikasi nilai pada setiap soal. Klasifikasi tingkat kesulitan koefisien disajikan pada Tabel 3.10.

**Tabel 3.10 Klasifikasi Koefisien Tingkat Kesukaran**

Koefisien Kesukaran	Klasifikasi
$0,00 \leq TK \leq 0,30$	Sukar
$0,31 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$0,71 \leq TK \leq 1,00$	Mudah

Setelah dilakukan perhitungan uji tingkat kesukaran pada instrumen tes kemampuan berpikir kreatif, diperoleh hasil seperti pada Tabel 3.11.

**Tabel 3.11 Hasil Uji Tingkat kesukaran**

Nomor Soal	Koefisien Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
1	0,58	Soal Sedang
2	0,73	Soal Mudah
3	0,29	Soal sukar
4	0,69	Soal sedang

Hasil analisis Tabel 3.11 dapat diperjelas bahwa tingkat kesukaran tes tepatnya pada butir soal 1 dan 4 merupakan soal kategori sedang dengan rentang 0,31 –

0,70 butir soal nomor 2 merupakan soal kategori mudah dengan rentang 0,71–0,85, dan butir soal nomor 3 merupakan soal kategori sukar dengan rentang 0,16 – 0,30 ( Lampiran D2 halaman 170).

d. Uji Daya Pembeda

Uji daya beda adalah proses evaluasi dari kemampuan butir soal membedakan kemampuan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Daya beda diusahakan positif dan setinggi mungkin, soal yang memiliki daya beda tinggi berarti soal tersebut dapat membedakan dengan baik peserta didik kelompok atas dan peserta didik kelompok bawah. Peserta didik kelompok atas adalah peserta didik yang tergolong pandai dan mencapai skor tinggi atau maksimal, sedangkan peserta didik kelompok bawah adalah peserta didik yang memperoleh skor indeks yang rendah. Hitungan indeks daya pembeda butir soal, nilai yang diperoleh peserta didik pada uji coba terlebih dahulu diurutkan dari peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi sampai peserta didik yang memperoleh nilai terendah. Kemudian diambil 27% peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi (disebut kelompok atas) dan 27% peserta didik yang memperoleh nilai terendah (disebut kelompok bawah). Sesuai dengan (Arifin, 2012), untuk menghitung koefisien daya pembeda (DP), dapat digunakan rumus berikut:

$$DP = \frac{J_A - J_B}{I_A}$$

Keterangan:

$J_A$  : Jumlah skor peserta didik kelompok atas  
 $J_B$  : Jumlah skor peserta didik kelompok bawah  
 $I_A$  : Banyaknya skor kelompok (atas/bawah)

klasifikasi koefisien daya pembeda dalam suatu instrumen disajikan pada tabel 3.12 berikut:

**Tabel 3.12 Kalsifikasi Koefisien Daya Pembeda**

Koefisien Daya Pembeda	Klasifikasi
$0,71 \leq DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,41 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,21 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 \leq DP \leq 0,20$	Buruk
$0,00 < DP$	Sangat Buruk

Dalam penelitian ini, hasil uji daya pembeda, diperoleh hasil pada tabel 3.13

**Tabel 3.13 Hasil Uji Daya Pembeda**

Nomor	Koefisien Daya pembeda	Klasifikasi
1	0,65	Baik
2	0,59	Baik
3	0,35	Baik
4	0,78	Sangat baik

Memperhatikan data pada Tabel 3.13 maka dapat dideskripsikan bahwasanya seluruh butir soal mempunyai daya pembeda kriteria baik dan sangat baik dengan rentang 0,35 – 0,78 ( Lampiran D4 halaman 172).

Berdasarkan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda soal tes kemampuan berpikir kreatif yang akan digunakan pada pretest dan posttest adalah butir soal nomor 1, 2, 3 dan 4. Soal tersebut sudah dikategorikan valid, reliabel serta memiliki tingkat kesukaran yang tergolong mudah, sedang dan sukar. Selanjutnya butir soal tersebut memiliki daya pembeda yang masuk kriteria baik dan sangat baik.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data penelitian telah terkumpul maka kemudian data tersebut dianalisis sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan. Analisis data yang digunakan sebagai berikut.

#### A. Analisis Data Validitas

LKPD yang telah dibuat pada tahap desain dan pengembangan, selanjutnya dilakukan tahap evaluasi yang meliputi uji validasi ahli materi dan ahli media. Penilaian validator dituliskan secara kuantitatif menggunakan skala *likert* dengan 4 pilihan. Setelah menghitung penjumlahan jawaban validator, selanjutnya menghitung kevalidan dari skor penilaian yang dilakukan oleh validator. Klasifikasi kevalidan diperoleh dari interpretasi kevalidan. Rumus yang di gunakan untuk menghitung koefisien kevalidan yaitu:

$$P = \frac{X - N}{M - N}$$

Keterangan

X : Jumlah skor penilaian validator

N : Minimum jumlah skor

M : Maksimum Jumlah skor

Setelah menghitung kevalidan selanjutnya dicari nilai rata-rata dari ahli media dan ahli materi. Data hasil validasi selanjutnya digolongkan dalam klasifikasi yang sesuai tercantum Tabel 3.14.

**Tabel 3.14 Klasifikasi koefisien Kevalidan LKPD**

Koefisien Kevalidan	Klasifikasi
$0,81 \leq P \leq 1,00$	Sangat Valid
$0,61 \leq P \leq 0,80$	Valid
$0,41 \leq P \leq 0,60$	Cukup Valid
$0,21 \leq P \leq 0,40$	Kurang Valid
$0,00 \leq P \leq 0,20$	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 3.14 tentang klasifikasi indeks kevalidan, apabila diperoleh nilai  $\geq 0,61$  maka produk termasuk dalam klasifikasi valid.

#### B. Analisi Data Kepraktisan LKPD

Setelah didapatkan bahan ajar yang valid, langkah selanjutnya dilakukan uji kepraktisan produk. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari LKPD yang dikembangkan. Data analisis kepraktisan diperoleh dari uji kepraktisan. Angket uji kepraktisan ini memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu: “sangat praktis”, “praktis”, “cukup praktis” dan “kurang praktis”.

**Tabel 3.15 Kriteria Skor Penilaian Pilihan Jawaban**

Pilihan Jawaban	Pilihan Jawaban	Skor
Sangat praktis	Sangat baik	4
Praktis	Baik	3
Cukup praktis	Kurang baik	2
Kurang praktis	Tidak baik	1

Instrumen yang digunakan memiliki 4 pilihan jawaban, sehingga skor penilaian yang diperoleh selanjutnya diubah menjadi data deskriptif. Persyaratan praktis

dalam menginterpretasikan hasil analisis persentase menurut Arikunto (2016) pada Tabel 3.16, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.16 Klasifikasi Koefisien Kepraktisan**

Koefisien Kepraktisan	Klasifikasi
$0,81 \leq P \leq 1,00$	Sangat Praktis
$0,61 \leq P \leq 0,80$	Praktis
$0,41 \leq P \leq 0,60$	Cukup Praktis
$0,21 \leq P \leq 0,40$	Kurang Praktis
$0,00 \leq P \leq 0,20$	Tidak Praktis

Rumus yang digunakan untuk menganalisis koefisien kepraktisan (P) yaitu:

$$P = \frac{X - N}{M - N}$$

Keterangan

- $N$  : Jumlah skor minimum  
 $X$  : Jumlah skor penilaian  
 $M$  : Jumlah skor maksimum

Dalam penelitian ini, instrumen kepraktisan LKPD layak dikatakan praktis jika memiliki interpretasi indeks kepraktisan  $\geq 0,61$ .

### C. Analisis Data Kemampuan Berpikir Kreatif

Data yang diperoleh dari pengisian hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif kemudian dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas yang menggunakan LKPD berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA dan peserta didik menggunakan LKPD yang biasa digunakan. Sebelum diujikan kepada peserta didik uji lapangan, tes tersebut diuji terlebih dahulu pada peserta didik yang telah mempelajari materi Trigonometri sebelumnya. dari segi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda. Tes yang telah valid, reliabel, dengan tingkat kesukaran dan daya beda yang baik selanjutnya diuji cobakan pada subjek penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Hasil tes kemampuan kreatif digunakan untuk mengetahui efektivitas dari LKPD yang telah dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif.

Setelah didapatkan hasil analisis data valid dan praktis, selanjutnya

melakukan analisis terhadap skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Sebelum dianalisis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### 1) *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan nilai tersebut kemudian dihitung  $\bar{g}$ . Menghitung koefisien *N-Gain* rata-rata menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hake dalam (Guntara, 2021) sebagai berikut :

$$g = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Maks} - S_{Pre}}$$

Keterangan:

$S_{maks}$  = Skor maksimum

$S_{post}$  = Skor *posttest*

$S_{pre}$  = Skor *pretest*

Hasil penilaian  $g$  yang diperoleh selanjutnya akan diklasifikasikan berdasarkan kriteria yang diinterpretasikan pada tabel 3.17 berikut.

**Tabel 3.17 Klasifikasi Nilai *N-Gain***

Nilai <i>N-gain</i>	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terhadap data *N-Gain* kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dilakukan uji prasyarat terhadap data *N-Gain* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah data *N-Gain* berasal dari data populasi yang berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

### 2) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk melihat apakah data *N-Gain* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hipotesis untuk uji Normalitas ini adalah:

$H_0$  : Sampel *N-Gain* berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Sampel *N-Gain* berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Statistik yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah uji *Chi-Kuadrat* (Sudjana, 2005), sebagai berikut:

$$\chi^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(F_i - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan:

$F_i$  = frekuensi harapan

$F_h$  = frekuensi yang diharapkan

$k$  = banyaknya pengamatan

Kriteria pengujiannya, terima  $H_0$  jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  dimana  $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{(1-\alpha, dk)}$ , taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n - 1$ , dalam hal lain  $H_0$  ditolak.

### 3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data *N-Gain* kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas masing-masing data dilakukan dengan uji kesamaan dua varians dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  (kedua populasi data *N-Gain* memiliki varians yang sama)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  (kedua populasi data *N-Gain* memiliki varians yang tidak sama)

Rumus yang digunakan untuk uji homogenitas menurut (Sudjana, 2005) yaitu

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = Varians terbesar

$S_2^2$  = Varians terkecil

Menurut Novalia & Syazali (2014) dasar pengambilan keputusan dari hasil uji homogenitas yang digunakan yaitu; (1) jika nilai *sig.* > 0,05 maka  $H_0$  diterima yang berarti kedua kelompok data memiliki varians yang sama, namun (2) jika  $H_0$  nilai *sig.* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak yang berarti kedua kelompok data memiliki varians yang tidak sama.

### 4) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini bergantung pada hasil uji

normalitas dan uji homogenitas sebelumnya. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata yaitu uji-*t*.

Berdasarkan perhitungan terlihat bahwa data normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji *t* yang berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis skor *n-gain* kemampuan berpikir kreatif peserta didik menggunakan uji-*t*. Adapun penjabaran dari hipotesis uji kesamaan dua rata-rata dan kriteria pengujian dijelaskan sebagai berikut:

Hipotesis rata-rata *N-Gain*:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  Rata-rata data *gain* kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA sama dengan peserta didik yang menggunakan yang tidak menggunakan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA

$H_1: \mu_1 > \mu_2$  Rata-rata data *gain* kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA lebih besar dari peserta didik yang tidak menggunakan Inkuiri Apresiatif BAGJA

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai Sig < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan jika nilai Sig > 0,05, maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil uji statistik yang diperoleh, apabila  $H_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan ada perbedaan nilai rata-rata *N-Gain* kelas kontrol (menggunakan LKPD) dengan kelas eksperimen (menggunakan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA). Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA efektif dalam meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif peserta didik pada materi Trigonometri.

Setelah hasil Uji hipotesis efektif dilanjutkan dengan uji proporsi adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah persentase peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif terkategori baik pada kelas yang menggunakan LKPD berbasis Inkuiri Apresiatif BAGJA lebih dari 60% dari jumlah peserta didik kelas tersebut. Peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif

terkategori baik adalah peserta didik yang memiliki nilai *posttest* mencapai KKM, yaitu 70 yang ditetapkan oleh sekolah.

Adapun rumusan hipotesis untuk uji ini adalah sebagai berikut.

$H_0 : \pi_1 = 60 \%$  (Persentase peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif terkategori baik sama dengan 60% dari jumlah peserta didik yang mengikuti kelas eksperimen)

$H_1 : \pi_2 = 60 \%$  (Persentase peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif terkategori baik lebih dari 60% dari jumlah peserta didik yang mengikuti kelas eksperimen)

Statistik z yang digunakan untuk uji ini proporsi satu pihak berdistribusi normal adalah sebagai berikut.

$$z_{hitung} = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1 - \pi_0)}{n}}}$$

Keterangan:

$x$  : banyaknya peserta didik yang tuntas belajar pada kelas eksperimen.

$n$  : banyaknya peserta didik pada kelas eksperimen.

$\pi_0$  : proporsi peserta didik yang tuntas belajar.

Dalam pengujian ini digunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria uji, yaitu terima  $H_0$  jika  $z_{hitung} < z_{0,5-\alpha}$  dan pada kondisi lain tidak ada cukup bukti untuk menerima  $H_0$ . Perhitungan lengkap disajikan pada Lampiran D.18 halaman 189.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan LKPD Apresiatif BAGJA memenuhi kriteria valid dan praktis. Kriteria kevalidan berdasarkan ahli materi dan ahli media dengan penilaian validitas isi materi sebesar 0,72 dengan kategori valid, penilaian validitas isi media sebesar 0,66 dengan kategori valid, dan validitas soal Tes kemampuan berpikir kreatif sebesar 0,77 valid. Sedangkan kriteria kepraktisan siswa dan guru sebesar dengan nilai 0,81 dan 0,96 dengan kategori sangat praktis.
2. Media LKPD Apresiatif BAGJA dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan uji independent sample t test yang menunjukkan hasil nilai sig = 0,00000 yang memiliki nilai lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05.

### 5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, kepekaan (sensitivity) merupakan indikator awal dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa LKPD Inkuiri Apresiatif BAGJA terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi trigonometri. Dengan demikian, LKPD ini tidak hanya menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, tetapi juga dapat membantu guru dalam mengidentifikasi dan mengembangkan potensi kreativitas peserta didik.

Produk ini terbatas pada materi trigonometri SMA; penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan LKPD Inkuiri BAGJA untuk materi lain dan mengimplementasikan seluruh tahap BAGJA dalam satu pertemuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhia, H. (2015). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas XII TKR Smk Adzkie Padang Dengan Model STAD. *Lemma Journal*, 2(1), 26–33. <https://doi.org/10.54297/seduj.v3i1.469>
- Anam, K. (2019). *Pembelajaran berbasis inkuiri metode dan aplikasi*. Pustaka belajar.
- Prasetowo, A . (2012). *Panduan kreatif Membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Aprilya, A. P. (2020). *Penggunaan Model Inquiry Learning Dalam Pembelajaran*. Ahlimedia Book. [https://www.google.co.id/books/edition/penggunaan\\_model\\_inquiry\\_learning\\_dalam/nvyneaaaqbaj?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/penggunaan_model_inquiry_learning_dalam/nvyneaaaqbaj?hl=en&gbpv=0)
- Aprilyanti, A. (2021). *Adaptasi Guru terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19: Studi Kasus Guru MAN 2 Kota Padang Panjang*. 19, 19. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/36054>
- Apriyanti, H. (2014). Implementasi pendekatan pembelajaran saintifik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Universitas Pendidikan Indonesia.Edu*, 2–10.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arum, Khumaedi, & S. (2022). Pengembangan instrumen Penilaian Domain afektif (sikap) kepercayaan diri pada siswa. *Basicedu*, 6(3)(819-830.).
- Branch, robert maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 4, Issue 1). Springer New York Dordrecht Heidelberg London. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Budiarto, M. T. (2016). Peran Matematika dan Pembelajarannya dalam Mengembangkan Kearifan Budaya Lokal untuk Mendukung Pendidikan Karakter Bangsa. In *Semnasdik 2016 Prodi Pend. Matematika FKIP Universitas Madura* (Vol. 12, Issue 1).

- Cooperrider D, & Whitney, D. D. (2005). *Appreciative Inquiry: David Cooperrider, & Whitney, D. D. (2005). Appreciative Inquiry: A Positive Revolution in Change. Berrett-Koehler Publishers.*, <https://books.google.co.id/books?id=sTl9HgheQBgC&lpg=PP1&pg=PT10#v=onepage&q&f=false> A Positive Revolution. Berrett-Koehler Publishers., <https://books.google.co.id/books?id=sTl9HgheQBgC&lpg=PP1&pg=PT10#v=onepage&q&f=false>
- Dharma, A. (2022). *Pendidikan Guru Penggerak*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Ekawati, W. (2022). Upaya Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah Melalui Strategi Kepengawasan Cinta. Civic-Culture. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 6(2), 648-651.
- Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M. D. (2021). Learning loss due to school closures during the COVID-19 pandemic. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 118(17). <https://doi.org/10.1073/PNAS.2022376118>
- Fianingrum, F., Novaliyosi, N., & Nindiasari, H. (2023). Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 132–137. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4507>
- Grey, S., & Morris, P. (2022). Capturing the spark: PISA, twenty-first century skills and the reconstruction of creativity. *Globalisation, Societies and Education*, 0(0), 1–16. <https://doi.org/10.1080/14767724.2022.2100981>
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, March*, 1–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Harahap, S. M., & Lubis, M. S. (2023). *Memahami Bacaan melalui Pendekatan Kontekstual (Inquiry)*. Nem. [https://www.google.co.id/books/edition/memahami\\_bacaan\\_melalui\\_pendekatan\\_kontekstual/wjzneaqaqbj?hl=en&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/memahami_bacaan_melalui_pendekatan_kontekstual/wjzneaqaqbj?hl=en&gbpv=1)
- Istiqomah, E. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Sebagai Bahan Ajar Biologi. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v2i1.17>
- Kadarisma, G., Sari, I. P., & Senjayawati, E. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuri Untuk Meningkatkan Hots Siswa Sma Pada Materi Trigonometri. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 239. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3725>
- Kanda S, A. S. (2020). Mengembangkan Kemampuan Pemahaman dan Bepfikir Kreatif Matematik Serta Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan

- Aplikasi Statistics Quick. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 188–196. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i2.3648>
- kemdikbudristek. (2021). *Program Sekolah Penggerak*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- kemdikbudristek. (2022). *visi misi kemendikbud*. <https://www.kemdikbud.go.id/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *lokakarya 3 : rencana kerja*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Magdalena, I., Fazriah, N., & Nahzifa, N. (2023). *Pengembangan desain pembelajaran model addie dengan teknik jigsaw pada siswa kelas 5 SD Negeri Empang Bahagia 3 Kota Tangerang*. 3(April 2023), 230–236.
- Mardliyyah. S, Nurbaety. Y, N. M. (2024). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Alur Merdeka Belajar Kelas IX-G SMP N 40 Semarang. *Multidisciplinary Scientific Journal*, 49(4), 2131–2147.
- Masfufah, R., & Afriansyah, E. A. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Soal Pisa. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 291–300. <https://doi.org/10.32528/gammath.v6i1.5398>
- Mela, T. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Concept Siswa. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699. [www.journal.uta45jakarta.ac.id](http://www.journal.uta45jakarta.ac.id)
- Moma, L. (2015). *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMP*. 4(1), 27–41.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Renika Cipta.
- Nadhifah, R. (2023). *Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 1 Ngawonggo Kecamatan Tajinan*. <https://doi.org/10.17977/um083.7902>
- Negara, F. P. (2023). *Pembelajaran Matematika Dalam Penguatan Karakter Intelektual Peserta Didik Berdasarkan Inkuiri Apresiatif Bagja Pada Materi Peluang Suatu Kejadian. (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Malang).*

4(1), 88–100.

- Noer, S. H. (2009). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA*, 2(1), 37–50.
- Noer, S. H. (2010). *peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif (k2r) matematis siswa smp melalui pembelajaran berbasis masalah*. <https://repository.upi.edu/8502/>
- Novalia, & Syazali, M. (2014). *Olah Data Penelitian Guru-an*. Anugerah Utama Raharja.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Jurnal UPI*, 250–261. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK%0AKurikulum>
- Nurdiana, A. (2023). *Bukan Guru Biasa*. Bandung : Edwrite Publishing.
- Pendidikan Guru Penggerak, youtube video. (2020). *1.3 Bagja*. <https://www.youtube.com/watch?v=JcVPW6dchO0>
- Permendikbud. (2022). *Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan tentang Standar Kompetensi Lulusan (Permendikbud 5 tahun 2022)*. 1(69), 5–24.
- PISA. (2023). *Pisa 2022 Results The State of Learning and Equity in Education: Vol. I (Issue 2)*. OECD Publishing. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en.1>
- Pristiyono, E., Herpratiwi, H., Jalmo, T., & Hartono, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5265–5275. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1792>
- Pusfarini, Abdurrahman, & Tri, J. (2016). ektivitas Lkpd Sains Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Menumbuhkan Kecakapan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 6(1), 65–72. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jpp/article/view/12414/8847>
- Ramadhani, M., & Caswita. (2017). Pembelajaran realistic mathematic education terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika2017UIN Raden Intan Lampung*, 265–272.
- Ramdani, M., & Apriansyah, D. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Dan Berfikir Kreatif Matematik Siswa Mts Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2), 1-7., 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.46>
- Rayanti, N., Ichiana, N. N., Hasan, R., Tarbiyah, F., Keguruan, D., & Makassar, A. (2022). Analysis of Student Worksheets (LKPD) Mathematics Class X.

*Alauddin Journal of Mathematics Education Journal Homepage*, 4(1), 13–20. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/ajme>

- Relia, L. (2016). Keterkaitan antara Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika dengan Model Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Produktif (KIP). *PRISMA(Prosiding Seminar Nasional Matematika)*, 97–103.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Satriawan, W., Santika, I. D., & Naim, A. (2021). Guru Penggerak dan Transformasi Sekolah dalam Kerangka Inkuiri Apresiatif. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam Volume*, 11(1), 1–12.
- Soeyono, Y. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Pendekatan Open-ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SMA. *Phytagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 205–218.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Susiani, S., Syukurman, S., Adam, A., & ... (2023). Peran Fasilitator Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Calon Guru Penggerak (CGP) Di Kalimantan Timur Dalam Memahami Inkuiri Apresiatif Bagja Pada Modul .... *Edu Sociata: Jurnal ...*, 2511, 257–264. <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/1181%0Ahttp://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/download/1181/680>
- Suwartono. (2015). Dasar-Dasar Metodologi Penelitian. In *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (1st ed.). CV. Andi Offset.
- Wardhani, S., & R. (2011). Instrumen Penilaian Hasil Belajar Matematika SMP : Belajar dari PISA dan TIMSS. In *Jakarta: Bumi Aksara*. Bumi Aksara.
- Widia, W., Dermawansyah, A., Yusuf, Y., & Sarnita, F. (2021). Penerapan Model Inkuiri Apresiatif Bagja Untuk Melatih Berpikir Kreatif. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 2019–2022. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2373>
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>

Yuliana, I. (2023). Meningkatkan Kemandirian dan Kreativitas Siswa dalam Pendidikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.172>