

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sektor penting dalam mempengaruhi kemajuan dunia ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi adalah sektor pendidikan. Pengajaran memegang peranan penting dalam upaya menggarap sifat SDM nantinya yang pada akhirnya bermaksud untuk mendorong kualitas-kualitas hebat bagi setiap orang secara terencana. Upaya pengembangan aset dan kapabilitas para siswa ini telah diberikan mulai dari anak bangsa menempuh pendidikan formal di sekolah dasar.

Belajar pada siswa sekolah dasar adalah tahap fungsional penting dari kesadaran dan hak anak, dimana kegiatan belajar pada ini siswa harus menggunakan sistem kerjasama agar memiliki interaksi dan menggunakan alat peraga. Berdasarkan hasil hipotesis belajar Piaget (dalam Susanto, 2019: 73) yang menyatakan anak dengan usia 7-11 tahun, anak/siswa sudah mulai mampu mengerti keseluruhan bagian materi, seperti volume dan angka, dapat melihat bagaimana menggabungkan beberapa kumpulan artikel. Selain itu, siswa dapat mempertimbangkan secara sistematis mengenai item dan peristiwa – peristiwa penting. Untuk itu khususnya, pada proses belajar matematika di SD merupakan suatu proses belajar yang menekankan pada pembelajaran *to the point* untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak, sehingga mampu memahami dan mengerti secara penuh konsep matematika melalui *Learning by doing*.

Selama ini interaksi pada proses belajar matematika pada umumnya akan terfokus pada pengajar dengan strategi pembelajaran yang membosankan dan

kurang mengikutsertakan siswa dalam menemukan ide dalam siklus pembelajaran tersebut. Akibat ini siswa tidak cukup tertarik dan dinamis pada kegiatan belajar. Proses pembelajaran seperti itu membentuk para siswa lupa akan interaksi dan perspektif dari ide-ide matematis yang didapat. Sekolah adalah ruang yang lebih menonjolkan sudut intelektual dan hanya berfokus untuk mendapatkan informasi dan memori. Karena hal ini, perubahan harus dilakukan untuk dapat berjalan pada sistem pembelajaran yang meningkatkan efektivitas tindakan, bukan yang bersifat fokus pada guru (*teacher centered*) namun berubah fokus pada siswa (*student centered*).

Ketiadaan pemahaman siswa terhadap matematika juga disebabkan oleh tidak adanya perangkat pembelajaran yang ideal digunakan oleh pendidik, seperti materi peragaan dan lembar kerja siswa yang digunakan oleh pengajar hanya dalam bacaan saja. Buku teks belajar siswa digunakan sebagai sumber utama yang menyajikan persamaan tanpa memberi siswa kesempatan untuk membuat pemahaman mereka tentang materi. Hal ini disebabkan karena Buku teks belajar yang biasanya digunakan dirancang untuk bekerja pada kapasitas matematis pada umumnya, tidak secara eksplisit.

Salah satu peran pengajar adalah sebagai fasilitator yang mana dalam hal ini yaitu menyediakan Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang bertujuan bisa meningkatkan kualitas proses belajar dari pola sistem konvensional seperti yang tadinya monoton “mengerjakan” menjadi “melihat, mendengar, berbicara, berpikir, mengerjakan dan memperbanyak pengalaman siswa”. Namun, pada kenyataannya kebanyakan LKPD yang digunakan di sekolah saat ini belum mencakup seluruh

aspek yang diharapkan tersebut. Seperti terlihat pada contoh *tool* soal yang terdapat pada buku pelajaran siswa berikut ini.



### Asyik Mencoba

1. Perhatikan gambar di samping. Coba kamu gambar kembali. Tentukan nama bangun, rusuk, sisi, titik sudut, dan diagonal sisinya!



**Gambar 1.1. Instrumen Soal di Buku Siswa**

Pra tes dan survei yang telah dilaksanakan memperlihatkan bahwa para pendidik masih sedikit memberikan LKPD kepada siswa, pembentukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) juga belum maksimal dilaksanakan, serta LKPD yang digunakan guru juga belum menggunakan model pembelajaran berbasis project sehingga tidak mengacu pada kegiatan ilmiah/ *scientific*, dan guru menggunakan LKPD yang dimuat dalam buku teks pelajaran siswa, bukan LKPD yang murni dibuat dan terpisah dari buku pelajaran sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Adapun LKPD saat ini hanya berisikan kegiatan praktikum yang hanya memberi intruksi langsung sehingga siswa melakukan praktikum berdasarkan arahan dan petunjuk LKPD tersebut.

Pendidik juga belum memiliki kemampuan yang mumpuni untuk merencanakan LKPD sendiri disebabkan oleh kurangnya waktu. Hal ini memperlihatkan bahwa kapasitas dan kemampuan pengajar dalam membuat LKPD dinilai masih kurang dan perlu ditingkatkan, agar dapat berwawasan sebagai pendidik yang hebat. Untuk mengakui pembelajaran yang bermanfaat, penting untuk menumbuhkan gadget pembelajaran sebagai Lembar Kerja Siswa (LKPD).

LKPD yang digunakan harus memuat materi pembelajaran yang hendak dijadikan dasar proses belajar siswa yang berguna sebagai alat untuk mencapai tujuan dan kemampuan dasar. LKPD mencapai standar baik akan menciptakan suasana dalam proses belajar yang efektif (Ruzadiana, dkk., 2018: 121). Menurut Muntaha (2013: 42) “keefektifan perangkat dalam proses belajar dapat terlihat pada (1) tuntas belajar secara klasikal, (2) respon positif dari siswa pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan”. Selain efektif, kualitas LKPD juga dilihat dari kepraktisan dan validitasnya.

LKPD adalah suatu cara untuk membantu dan meringankan dalam proses latihan belajar dan mengajar dalam rangka membina komunikasi dan interaksi yang kuat antara siswa dan guru, yang dapat membangun kegiatan dan prestasi belajar siswa (Umbaryati, 2016: 218). Bagaimanapun, LKPD yang digunakan harus membantu siklus pembelajaran serta melihat pencapaian total keterampilan dasar yang dibuat. Untuk mencapai kemampuan tersebut, direncanakan LKPD yang menyambut anak-anak untuk menjadi dinamis dalam latihan proyek.

LKPD dalam cara digunakan untuk: 1) Memudahkan pengajar dalam menghadapi interaksi pembelajaran, misalnya perpindahan perolehan dari fokus pendidik (*teacher center*) ke fokus siswa (*student center*), 2) Membantu pengajar menggiring siswanya agar memiliki pilihan untuk menemukan ide-ide melalui pembelajaran mereka, melakukan latihan atau kelompok kerja, 3) ditujukan untuk menumbuhkan kemampuan proses, 4) Memudahkan pendidik dalam memeriksa siswa telah mencapai tujuan proses belajar.

Lembar Kerja Siswa (LKPD) adalah pilihan proses belajar yang cocok bagi siswa karena LKPD menolong siswa dalam meningkatkan data tentang ide-ide

yang dipelajari melalui latihan-latihan pembelajaran yang telah ditentukan. LKPD menjadi literatur berwujud seperti buku pedoman berisi materi, rundown, dan langkah kegiatan ataupun tugas yang harus diselesaikan siswa, yang menyinggung tentang kemampuan esensial yang harus dicapai (Prastowo, 2011: 204).

Iklim belajar juga dapat disesuaikan, setidaknya jika merencanakan iklim belajar harus dapat disesuaikan semudah mungkin. Model peragaan yang tepat tidak akan membuat siswa kelelahan. Jika direncanakan dengan matang, suasana belajar akan menjadi tempat yang nyaman dan menawan dibandingkan dengan tempat yang sulit dan merepotkan.

Silberman (dalam Relia, 2016: 57) Pengajar yang layak adalah seorang pendidik yang dapat mengkonstruksi tindakan siswa selama interaksi pembelajaran. Tindakan siswa yang mendasari berbagai cara, seperti menerapkan model belajar yang berfungsi dan imajinatif. Model pembelajaran dinamis dan inventif berfokus pada siswa untuk menghargai kesenangan belajar dan dapat mendorong siswa untuk mendominasi pembelajaran meskipun pembelajaran itu melelahkan. Kapasitas dan kemampuan pengajar untuk dapat memilih dan memanfaatkan model yang menyatukan siswa dalam penalaran dinamis sehingga pembelajaran matematika yang signifikan dapat tercapai.

Menurut Ngalimun (2017: 7) Model pembelajaran merupakan contoh atau tatanan yang dijadikan sumber pandangan atau pegangan dalam menata ruang belajar dengan latihan-latihan pembelajaran dan untuk memastikan perangkat pembelajaran lain termasuk buku, film, PC, perangkat pendidikan, dan lain-lain.

Untuk mendorong perubahan proses belajar yang besar, LKPD ini dapat diubah dengan model Pembelajaran Berbasis Proyek. Perolehan LKPD merupakan

hal yang sangat mendasar dalam pembelajaran dan pembelajaran latihan dimana LKPD harus disesuaikan atau dibuat dengan model pembelajaran yang layak.

Kelebihan dari model ini adalah dapat mengembangkan peningkatan pembelajaran siswa, dapat meningkatkan daya berpikir kreatif dan kritis, menjadikan siswa bersikap dinamis dan dapat mengatasi masalah yang kompleks, dapat membuat kerjasama antar siswa, dapat mendorong siswa untuk memiliki pilihan untuk mengarang dan melaksanakan kemampuan relasional, dapat mengembangkan kapasitas siswa dalam menangani materi pembelajaran, dapat menyediakan data informasi kepada siswa dalam proses belajar dan pelaksanaan dalam proyek pembelajaran, dan dapat membuat iklim belajar berubah lebih menarik, sehingga siswa atau pendidik dapat menghargai interaksi belajar (Daryanto, 2014: 80).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning* ini dianggap penting karena berdasarkan kesepakatan dan informasi siswa melalui latihan atau praktik langsung, siswa dapat menyelidiki masalah mereka sendiri dan mengatasi masalah dengan pertanyaan yang diperkenalkan. Selain itu, proses pembelajaran dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ditujukan untuk menciptakan interaksi belajar menjadi lebih kuat sejatinya terbentuk dalam setiap latihan, khususnya mengembangkan daya nalar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Hal senada juga diungkapkan oleh (Saputri, 2019: 34) bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana dalamnya tidak lain adalah suatu usaha sebagai tahap awal dalam menemukan informasi,

mengumpulkan data, dan memasukkan informasi baru yang bergantung pada latihan-latihan yang dilakukan, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sebagaimana ditunjukkan oleh Munandar (dalam Titu, 2015: 22) Model pembelajaran berbasis proyek yang diharapkan dapat lebih mengembangkan kemampuan penalaran inventif adalah dengan struktur bahasa yang menyertainya: Pertama, Perencanaan (*arranging*), Kedua, (membuat atau melaksanakan), Ketiga, penanganan (persiapan).

Kapasitas berpikir kreatif adalah salah satu kapasitas intelektual untuk lebih mengembangkan kemampuan atau psikomotorik dalam menangani suatu masalah atau menyampaikan item lain. Peningkatan kemampuan penalaran inventif menjadi salah satu fokus pembelajaran aritmatika. Dengan pembelajaran matematika, siswa diandalkan untuk dapat berpikir secara konsisten, logis, metodis, pada dasarnya, dan inovatif, serta dapat bekerja sama. Peningkatan kemampuan nalar inovatif sebenarnya harus dilakukan dengan alasan menjadi salah satu kualitas diharapkan oleh dunia kerja (Mahmudi, 2010: 53). Berpikir kreatif juga merupakan salah satu kemampuan yang menunjang kemajuan suatu negara. Kekuatan negara sebagian besar ditentukan oleh inovasi dan kreativitas SDM-nya. Maka adaptasi aritmatika harus direncanakan dengan tujuan agar dapat menumbuhkan kemampuan penalaran imajinatif siswa, terutama setelah program pendidikan 2013 dilaksanakan.

Syahputra (2017:30) berpendapat bahwa program pendidikan 2013 memerintahkan pentingnya menumbuhkan daya cipta dan kemampuan berpikir kreatif siswa dimulai dari memperhatikan hal-hal yang substansial, kemudian menjadi semi konkrit dan terakhir pembahasan masalah. Inovasi dan kreativitas

pada dasarnya adalah keahlian individu dalam menciptakan hal baru, baik sebagai pemikiran atau karya asli, baik dalam karya yang dapat memadukan hal-hal yang selama ini ada, umumnya tidak mirip dengan apa yang ada sekarang. Hal ini juga dikemukakan oleh Munandar (dalam Rahardjo, 2019:30) yang menyatakan bahwa: “Kreativitas adalah suatu kesanggupan untuk menghasilkan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan pandangan baru yang bisa digunakan dalam menyelesaikan persoalan yang ada, atau sebagai kemampuan untuk menganalisa hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya”.

Kristin (2016: 10) menyatakan daya cipta atau kreativitas merupakan kapasitas utama yang dibutuhkan individu dalam menyampaikan sesuatu yang baru dari pikiran, dan pikiran berikutnya memiliki kemudahan. Sedangkan Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011: 13) berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menciptakan pemikiran-pemikiran baru dan komparatif dari yang telah ada sebelumnya. Mengingat pendapat para ahli tersebut, sangat mungkin beralasan dimana kemajuan yaitu kemampuan seseorang menciptakan suatu hal berdasarkan pemikirannya sendiri, tetapi penting untuk digarisbawahi bahwa ciptaan berikutnya biasanya bukan barang lain, namun efek lanjutan dari perpaduan manifestasi yang ada.

Dalam mengembangkan imajinasi belajar siswa lebih lanjut, diperlukan bagian-bagian petunjuk yang digunakan untuk mengukur tingkat daya cipta siswa.

Nilai kreativitas mengacu pada penanda imajinasi yang diciptakan oleh Guilford (dalam Suratno 2012: 256), yaitu: 1) Kelancaran (*fluency*) merupakan kemampuan siswa dalam menciptakan berbagai pemikiran secara bebas. 2) Keluwesan (*flexibility*) Kemampuan beradaptasi siswa saat mengusulkan jawaban



yang berbeda untuk masalah atau cara untuk menangani masalah saat ini. 3) Keaslian (*originality*) menjadikan siswa memiliki kemampuan untuk menciptakan pemikiran yang berbeda dengan cara yang unik tergantung pada pemikiran mereka sendiri dan dengan cara tetap dengan implikasi yang baru diketahui. 4) Penguraian (*elaborasi*) adalah kemampuan siswa dalam mengaudit atau memeriksa masalah yang ada tergantung pada perspektif atau sudut pandang yang tidak sama dengan yang ada saat sekarang.

Penalaran imajinatif atau berpikir kreatif dipandang sebagai penyesuaian ketajaman, atau melihat perpaduan pemikiran terobosan, koneksi baru, implikasi baru, atau aplikasi baru yang mereka yakini belum pernah mereka miliki sebelumnya (Tan, 2009: 32). Seperti yang ditunjukkan oleh Harris (dalam Aminullah, 2017:45) ada tiga bagian dari kemampuan penalaran imajinatif, yaitu kesuksesan, efisiensi, dan koherensi. Kesuksesan mengidentifikasi dengan kesesuaian jawaban untuk masalah yang sedang ditangani. Efisiensi berkaitan dengan kepraktisan dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan keutuhan atau kesatuan ide disebut dengan koherensi. Ide tersebut dikatakan koheren apabila terorganisasi dengan baik, holistik, dan sinergis.

Supriadi (dalam Rahman, 2012: 19) Tingkat daya cipta atau kreativitas anak bangsa Indonesia dibandingkan dengan bangsa lain berada pada level yang rendah. Data ini berdasarkan riset Hans Jellen dari College of Utah, AS dan Klaus Metropolitan dari College of Hannover, Jerman yang menyatakan bahwa dari 8 negara yang direnungkan, imajinasi anak muda bangsa Indonesia paling minim/rendah. Berikutnya negara dengan nilai tertinggi yaitu Filipina, Amerika Serikat, dan bergabung dengan Realm, Jerman, India, Cina, Kamerun, Zulu, dan

terakhir Indonesia. Jika hasil eksplorasi riset ini secara efektif pengilustrasi dari yang terjadi sebenarnya, maka penyebab rendahnya imajinasi mereka adalah iklim yang tidak mendukung anak-anak muda untuk mengkomunikasikan inovasi mereka, terutama iklim keluarga dan sekolah.

Seperti yang riset yang ditunjukkan oleh Elvi (2018: 104) hasil observasi persepsi siswa kelas V di SDN 130 Rantonatas, dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa jauh dari harapan yang diinginkan. Dari 27 siswa, hanya sedikit atau hanya 5 siswa mampu memiliki gerakan dan intuisi inovatif serta berpikir kreatif dalam klasifikasi yang sangat baik. Dari pengamatan ini, terlihat bahwa pembelajaran sebenarnya menekankan pemberian data kepada siswa atau latihan yang masih berfokus pada pendidik. Guru masih menggunakan sistem atau teknik lama sehingga ketertarikan dan semangat siswa untuk belajar sangat tidak mendukung. Hal ini disebabkan kemampuan dalam berpikir kreatif siswa tidak terbangun sama sekali. Dalam latihan pada pembelajaran matematika, siswa sebenarnya belum menciptakan penalaran yang inovatif sehingga siswa hanya dapat menjawab soal-soal ulangan. Selain itu, LKPD yang digunakan bersifat umum, sehingga tidak berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Mengingat riset sebelumnya, sangat terlihat bahwa siswa belum siap untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan penalaran inventif dan berpikir kreatif yang diberikan kepada siswa sesuai dengan standar pada penalaran inovatif dan sistem berpikir kreatif, maka diyakini daya berpikir kreatif matematis pada siswa berada di klasifikasi kurang. Oleh karena itu, sebuah jawaban diharapkan dapat mengalahkan ketiadaan inovasi mengingat kemampuan siswa masih kurang.

Dari kasus di lapangan, tidak adanya penalaran inovatif matematis disebabkan oleh instrumen tes yang dipakai pendidik belum cukup memenuhi standar yang diinginkan. Seperti hasil data dari pengajar sebelumnya, hingga sekarang instrumen yang diujikan oleh para guru tidak cukup membimbing siswa untuk berpikir kreatif. Karena uji yang digunakan sejauh ini berupa pertanyaan yang menyinggung informasi pengetahuan saja.

Menurut Elvi (2015:105) kemampuan penalaran inventif siswa tidak dapat berkembang seperti yang diharapkan jika dalam interaksi pembelajaran akibat dari pendidik tidak mengikutsertakan siswa secara lugas dalam menyusun ide, strategi pembelajaran di sekolah masih lazim, khususnya pengajar. Pembelajaran yang terfokus pada para guru, pembelajaran seperti itu dapat menggagalkan perkembangan imajinasi dan latihan siswa, misalnya dalam hal menyampaikan pikiran dan pikiran kreatif para siswa tersebut. Sehingga konsep ini tidak akan mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran.

Riset yang berbeda, khususnya pembelajaran matematika, menyatakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat menjadi jawaban setiap permasalahan ini dengan tujuan lebih mengembangkan daya nalar siswa agar dapat berpikir kreatif matematis. Diantaranya ditunjukkan oleh hasil riset Rahayu, dkk., (2019:253) mengenai penilaian yang telah dilakukan siswa setelah mengikuti latihan pembelajaran memperoleh nilai mutlak 1,713. Hasil yang diperoleh siswa untuk nilai tertinggi adalah 100 dan untuk nilai terendah adalah 50. Hasil penilaian tes normal mendapat nilai 81,5, yang lebih penting daripada KKM aritmatika kelas V, yaitu 60, maka pembelajaran *project based learning* mampu meningkatkan dengan cukup signifikan pada daya berpikir kreatif siswa.

Dilihat dari gambaran di atas, hal-hal tersebut sangat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa, maka untuk menemukan solusi dari masalah itu para peneliti mulai melakukan riset, khususnya Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V Sekolah Dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah ini, maka identifikasi masalah pada riset ini adalah :

1. Pembelajaran matematika cenderung bersifat *teacher centered*, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
2. LKPD yang digunakan belum menggunakan model pembelajaran berbasis project sehingga tidak mengacu pada kegiatan ilmiah/ *scientific*.
3. Guru menggunakan LKPD yang dimuat dalam buku teks pelajaran siswa, bukan LKPD yang murni dibuat dan terpisah dari buku pelajaran sehingga hasil belajar siswa masih rendah.
4. LKPD yang digunakan bersifat umum, sehingga kurang fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis.
5. Siswa masih belum mampu menyelesaikan soal-soal berpikir kreatif yang diberikan, sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berada pada kategori kurang.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada riset ini adalah pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam riset ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* teruji kualitasnya dari segi validitas?
2. Apakah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* teruji kualitasnya dari segi kepraktisannya?
3. Apakah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* teruji kualitasnya dari segi efektivitasnya?
4. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa meningkat melalui penggunaan LKPD yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Project Based Learning*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan riset ini adalah :

1. Menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang valid yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang praktis yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang efektif yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Project Based Learning*.
4. Menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan melalui model pembelajaran *Project Based Learning*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya riset ini, diharapkan hasil riset ini dapat digunakan dan menghasilkan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi khususnya pada sistem proses belajar. Selain itu dapat memberikan manfaat, sebagai berikut :

1. Memberikan informasi tentang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
2. Tersedianya Lembar Kerja Siswa (LKPD) berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

3. Menjadikan acuan bagi guru dalam mengimplementasikan pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
4. Memberikan referensi dan masukan bagi penambahan ide-ide riset mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di masa yang akan datang.

