



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Jadwal Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri Danau Bingkuang. penelitian dilaksanakan di sekolah ini dikarenakan berdasarkan hasil observasi peneliti, kemampuan pemecahan masalah matematis di sekolah ini masih kurang terfasilitasi. Adapun alamat sekolah ini yaitu Jalan Raya Pekanbaru Bangkinang KM. 32

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri Danau Bingkuang. Subjek Penelitian ini dipilih berdasarkan teknik *sampling* bertujuan (*purposive sampling*) yaitu pengambilan sampel berdasarkan tujuan tertentu, bukan atas dasar strata random dan wilayah penelitian¹.

¹ Hartono, *Metode Penelitian*, Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011, h.5

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan LKS matematika berbasis Kreatif Produktif untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*). Metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.² Produk yang dihasilkan dari jenis penelitian ini dapat berupa benda, perangkat lunak (software) seperti program komputer, serta dapat berupa perangkat keras seperti buku, modul, LKS, dan lain lain.

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah bahan ajar cetak berupa LKS atau Lembar Kerja Siswa yang berbasis Kreatif Produktif. Pengembangan LKS ini dirancang dengan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* yang valid dan praktis.

D. Desain Penelitian

Beberapa desain penelitian pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa dalam rangka menyusun skripsi, tesis, atau disertasinya menggunakan model Plomp.³ Dan untuk penelitian ini, peneliti

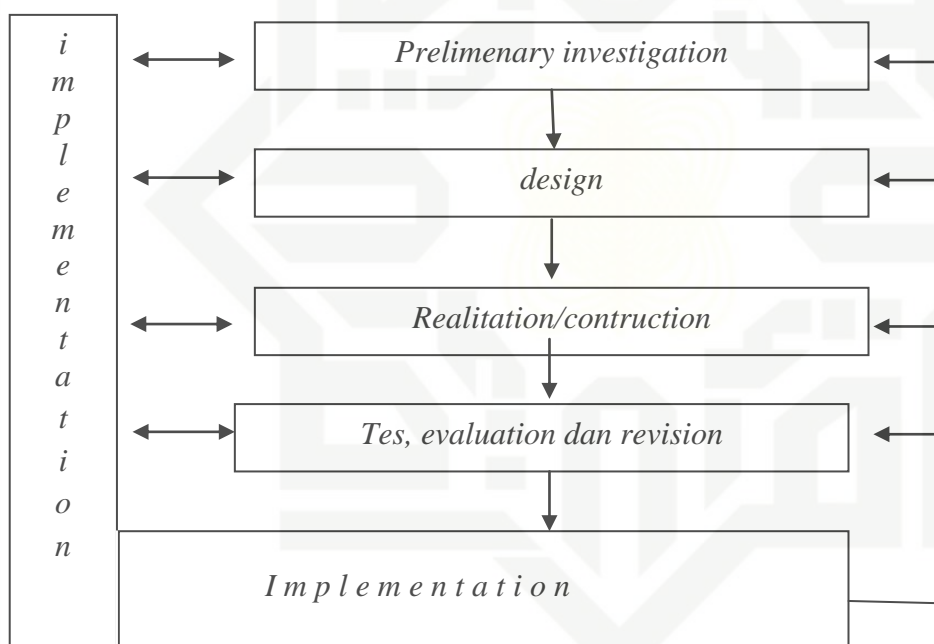
² Sugiyono, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013, h. 297

³ Rochmad, *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*, *Jurnal Kreano*, Vol 3 No. 1, h.65

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan model Plomp. Model Plomp di pandang lebih luwes dan fleksibel dibanding model lainnya. Karena itu peneliti memilih menggunakan desain penelitian model Plomp. Model Plomp terdiri dari lima fase atau 5 tahapan yaitu: fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), dan fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*), dan implementasi (*implementation*).⁴ Adapun tahapan pada model Plomp, dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar III.1
Model Pengembangan Plomp

Keterangan :



Kegiatan Pengembangan



Alur kegiatan tahap pengembangan



Arah kegiatan timbal balik antara tahapan pengembangan dan implementasi



Siklus kegiatan pengembangan

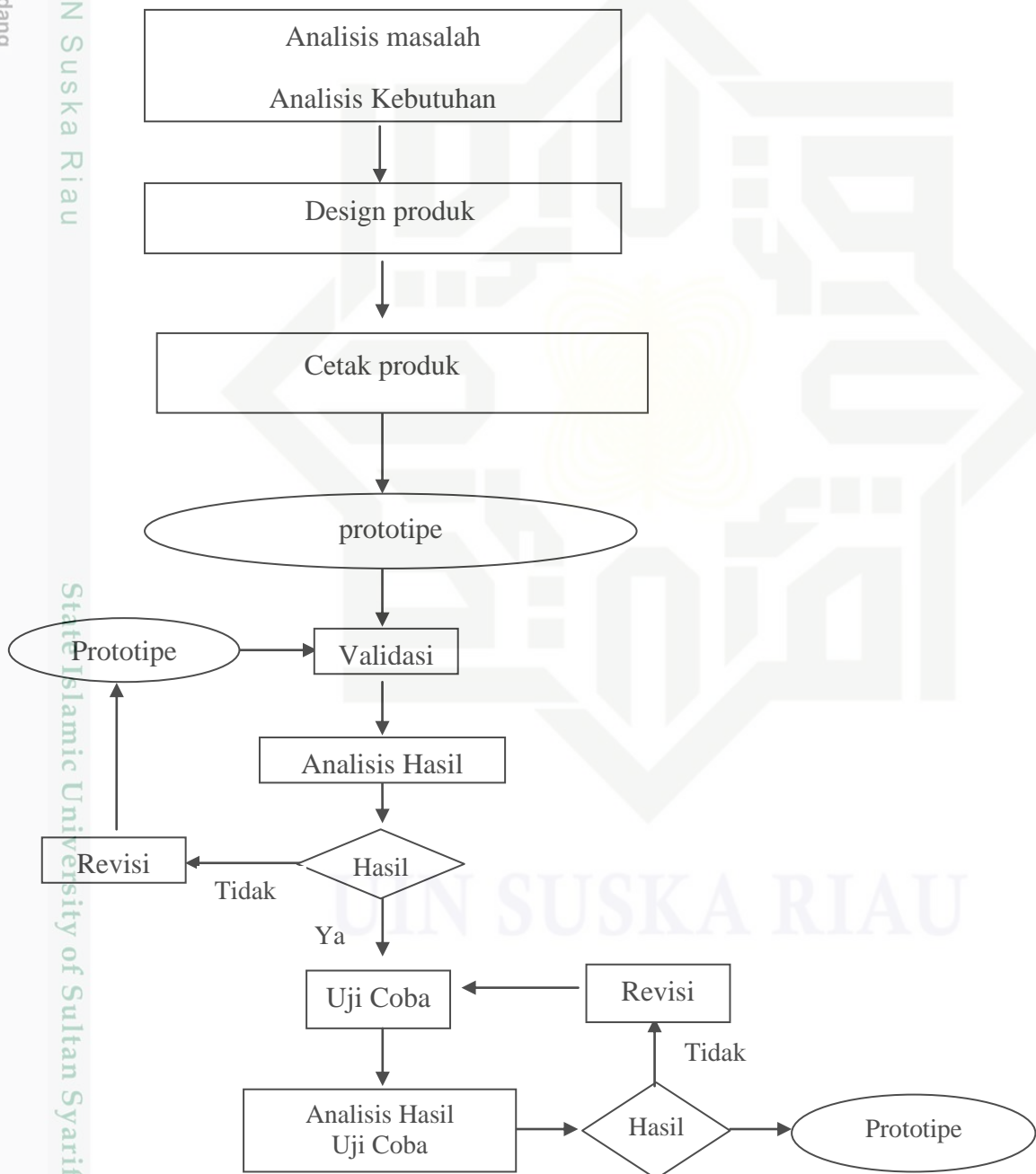
⁴ *Ibid* h.66

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dengan model Plomb memiliki bagan sebagai berikut:



Gambar III.2
Prosedur Pengembangan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengembangan LKS ini dilakukan dengan prosedur pengembangan yang terdiri dari lima fase, yaitu:⁵

1. Fase investigasi awal (*preliminary investigation*)

Istilah “*preliminary investigation*” juga disebut analisis kebutuhan (*needs analysis*) atau analisis masalah (*problem analysis*). Plomp dan van de Wolde dalam Rochmad menyatakan⁶:

“In this investigation important elements are the gathering and analysis of information, the definition of the problem and the planning of the possible continuation of the project.” Investigasi unsur-unsur penting adalah mengumpulkan dan menganalisis informasi, definisi masalah dan rencana lanjutan dari proyek.

Pada fase ini, peneliti mengumpulkan data-data atau informasi yang terdapat di lapangan dan mengidentifikasi permasalahan yang terkait. Pengumpulan data ini berfungsi untuk memperkuat latar belakang masalah, tujuan penelitian, serta manfaatnya. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, studi dokumentasi dan observasi.

2. Fase desain (*design*)

Dalam fase ini pemecahan (*solution*) di desain, mulai dari definisi masalah. Kegiatan pada fase ini bertujuan untuk mendesain pemecahan masalah yang dikemukakan pada fase investigasi awal. Pada fase ini, peneliti mendesain produk berupa Lembar Kerja Siswa (LKS).

⁵ *Ibid*

⁶ *Ibid*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan dari fase ini adalah untuk menyiapkan LKS yang akan dikembangkan. Hal ini dimulai dari langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menetapkan materi LKS yang akan disusun
- b. Melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, serta merancang bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai.
- c. Menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya.
- d. Mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi dan merancang bentuk dan jenis penilaian yang akan disajikan.
- e. Merancang format penulisan LKS

Pada tahap melakukan pemilihan format disesuaikan dengan faktor-faktor pada tujuan pembelajaran. Selanjutnya mendesain LKS dan pemilihan model/model pembelajaran. LKS yang dibuat bertujuan untuk membantu siswa mengasah kemampuan pemecahan masalahnya. Kegiatan pembelajaran kreatif-produktif yang harus dimuat dalam LKS ini adalah :

- a. Orientasi: penyusunan tujuan pembelajaran, waktu, langkah langkah pembelajaran,dsg.
- b. Eksplorasi: LKS akan mengarahkan siswa untuk mencari tahu atau menemukan materi yang akan dikaji. Proses meneukan materi tersebut dapat dilakukan dengan membaca, wawancara, browsing lewat internet,dsg.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Interpretasi: LKS mengarahkan siswa untuk melakukan interpretasi. Hasil dari eksplorasi, diinterpretasikan melalui kegiatan analisis dan tanya jawab.
- d. Re-kreasi: setelah menganalisis dan Tanya jawab, siswa diarahkan untuk membuat kesimpulan sendiri mengenai materi yang dipelajari
- e. Evaluasi: pemberian soal soal kepada siswa.

3. Fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*)

Desain merupakan rencana kerja atau cetak-biru untuk direalisasikan dalam rangka memperoleh pemecahan pada fase realisasi/konstruksi. Plomp dalam Rochmad menyatakan⁷:

“In fact, the design is a written out or worked out plan which forms the departure point for the phase in which the solution is being realized or made. This is often entail construction or production activities such as curriculum development or the production of audio-visual material.”

Desain merupakan rencana tertulis atau rencana kerja dengan format titik keberangkatan dari tahap ini adalah pemecahan direalisasikan atau dibuat. Ini sering diakhiri dengan kegiatan konstruksi atau produksi seperti pengembangan kurikulum atau produksi materi audio-visual

Pada fase ini dihasilkan bentuk dasar produk sebagai hasil realisasi dari fase desain. Pada tahapan ini, Lembar Kerja Siswa (LKS) mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang sudah dirancang pada tahap desain.

⁷ *Ibid* h.67

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*)

Suatu pemecahan yang dikembangkan harus diuji dan dievaluasi dalam praktik. Evaluasi adalah proses pengumpulan, memproses dan menganalisis informasi secara sistematis, untuk memperoleh nilai realisasi dari pemecahan.

Plomp dan van den Wolde dalam Rochmad menyatakan⁸:

“without evaluation it can not be determined whether a problem has been solved satisfactorily, in other words, whether the desired situation, as described in the definite formulation of the problem, has been reached.”

Tanpa evaluasi tidak dapat ditentukan apakah suatu masalah telah dipecahkan dengan memuaskan. Dengan perkataan lain, apakah situasi yang diinginkan sebagaimana yang diuraikan pada perumusan masalah telah terpecahkan.

Berdasarkan data yang terkumpul dapat ditentukan pemecahan manakah yang memuaskan dan manakah yang masih perlu dikembangkan. Ini berarti kegiatan suplemen mungkin diperlukan dalam fase-fase sebelumnya dan disebut siklus balik (*feedback cycle*). Siklus dilakukan berulang kali sampai pemecahan yang diinginkan tercapai.

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk berupa materi dan kisi-kisi sudah layak dan sesuai atau belum. Kegiatan validasi desain dilakukan dengan meminta beberapa dosen yang ahli di

⁸ *Ibid*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bidang matematika untuk menilai atau memberikan komentar untuk instrumen yang berupa kisi-kisi dan materi LKS yang dibuat oleh peneliti. Kegiatan yang dilakukan pada waktu memvalidasi LKS adalah sebagai berikut:

- a. Meminta pertimbangan ahli dan praktisi tentang kelayakan LKS yang telah direalisasikan. Untuk kegiatan ini diperlukan instrumen berupa lembar validasi dan LKS yang diserahkan kepada validator.
- b. Melakukan analisis terhadap hasil validasi dari validator. Jika hasil analisis menunjukkan:
 1. Valid tanpa revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah ujicoba lapangan.
 2. Valid dengan sedikit revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah merevisi terlebih dahulu kemudian langsung uji coba lapangan.
 3. Tidak valid, maka dilakukan revisi sehingga diperoleh Prototipe baru, kemudian kembali pada kegiatan meminta pertimbangan ahli dan praktisi. Di sini ada kemungkinan terjadi siklus (kegiatan validasi secara berulang) untuk mendapatkan model yang valid.

5. Fase implementasi (*implementation*)

Setelah dilakukan evaluasi dan diperoleh produk yang valid, praktis, dan efektif; maka produk dapat diimplementasikan untuk wilayah yang lebih luas.

Plomp dalam Rochmad menyatakan⁹:

⁹ *Ibid*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Solutions have to be introduced, in other words, have to be implemented.” Pemecahan (solusi) harus dikenalkan. Dengan perkataan lain, harus diimplementasikan.

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi lagi, maka selanjutnya produk yang berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan yang luas. Dalam operasinya, LKS tersebut harus tetap dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Angket

Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dihasilkan. Angket ini diberikan kepada validator untuk mengetahui tingkat kevalidan produk dan angket di berikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

2. Tes

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan jawaban jawaban yang diharapkan. Tes ini dilakukan oleh siswa setelah peneliti mengembangkan LKS berbasis kreatif produktif dengan memenuhi kriteria praktis dan valid. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validitas LKS

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas LKS yang akan dilakukan oleh validator. Untuk memvalidasi LKS, peneliti menggunakan dua instrumen yaitu Validasi bagian Materi dan Validasi bagian Teknologi.

a. Lembar Validasi Materi

Lembar validitas bagian materi digunakan validator ahli materi untuk memperoleh data yang menyatakan kevalidan LKS bagian materi. Validator ahli meliputi dosen maupun guru bidang studi matematika. Adapun validator pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

NO.	NAMA VALIDATOR	KETERANGAN	BIDANG KEAHLIAN
1	Lies Andriani, S.Pd, M.Math	Dosen Pendidikan Matematika UIN Suska Riau	Validator Materi
2	Ramon Muhandaz, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UIN Suska Riau	Validator Materi
3	Khusnal Marzuqo, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UIN Suska Riau	Validator Materi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Lembar Validasi Teknologi

Lembar validitas bagian teknologi digunakan validator ahli untuk mendapatkan data yang menyatakan kevalidan LKS bagian teknologi. Adapun Validator pada penelitian ini adalah :

NO	NAMA VALIDATOR	KETERANGAN	BIDANG KEAHLIAN
1	Dr. Riki Apriyandi Putra, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UIN Suska Riau	Validator Teknologi
2	Musa Thahir, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UIN Suska Riau	Validator Teknologi
3	Rena Revita, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UIN Suska Riau	Validator Teknologi

2. Lembar Praktikalitas LKS

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh tingkat kepraktisan penggunaan LKS matematika untuk model kreatif produktif yang akan dikembangkan. Lembar tersebut berupa angket untuk memperoleh respon siswa.

3. Tes hasil belajar

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar siswa.

H. Teknik Analisis Data

Analisis ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang konkret tentang keberhasilan LKS yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh kemudian digunakan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki LKS. Dalam penelitian pengembangan ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Analisis hasil uji validitas dan praktikalitas dan hasil tes dalam penelitian dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu :

- a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut¹⁰:

TABEL III.1
KRITERIA PENSKORAN

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

- b. Pemberian nilai persentase dengan cara:

$$\text{tingkat Validitas/ Praktikalitas} = x = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

- c. Menginterpretasikan data validitas dan prraktikalitas berdasarkan tabel berikut¹¹:

TABEL III.2
INTERPRETASI DATA VALIDITTAS

No	Interval	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100$	Sangat valid
2	$60\% < x \leq 80$	Valid
3	$40\% < x \leq 60$	Cukup valid
4	$20\% < x \leq 40$	Kurang valid
5	$x \leq 20$	Tidak valid

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010 h.36-37

¹¹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Allfabeta, 2011), hlm. 15.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan Tabel III.2, LKS yang dikembangkan dinyatakan valid apabila hasil angket memiliki nilai persentase $\geq 60\%$. Apabila kriteria valid terpenuhi, maka LKS siap diimplementasikan.

TABEL III.3
INTERPRETASI DATA PRAKTIKALITAS

No	Interval	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100$	Sangat praktis
2	$60\% < x \leq 80$	Praktis
3	$40\% < x \leq 60$	Cukup praktis
4	$20\% < x \leq 40$	Kurang praktis
5	$x \leq 20$	Tidak praktis

Berdasarkan Tabel III.3, LKS yang dikembangkan dinyatakan praktis apabila hasil angket memiliki nilai persentase $\geq 60\%$.

TABEL III.4
KRITERIA UMUM KLASIFIKASI
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS

No	Tingkat Penguasaan	Kriteria
1	$80\% < y \leq 100\%$	Tinggi
2	$60\% < y \leq 80\%$	Sedang
3	$y \leq 60\%$	Kurang

Berdasarkan tabel kriteria klasifikasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tersebut, maka peneliti menetapkan bahwa jika rata-rata hasil tes berada pada kategori sedang yaitu 60% sampai 79% atau lebih, maka dapat dikatakan bahwa LKS berbasis Kreatif Produktif dapat memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.