

ABSTRAK

Maharani, Dilla. 2022. Desain *E-LKPD* Berbasis *Case Based Learning* (CBL) Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Materi Persamaan Lingkaran. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Yelli Ramalisa, S.Pd., M.Sc. (II) Feri Tiona Pasaribu, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *E-LKPD*, *Case Based Learning* (CBL), quizizz.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *E-LKPD* pembelajaran berbasis *Case Based Learning* (CBL) pada materi persamaan lingkaran di kelas XI SMA.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), and *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah dosen pendidikan matematika FKIP Universitas Jambi sebagai tim ahli validasi, guru matematika kelas XI SMA Negeri 1 Kota Jambi, serta peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kota Jambi.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu *E-LKPD* yang berbasis *Case Based Learning* (CBL). Dengan sintak yaitu, menetapkan kasus, menganalisa kasus, menemukan bukti, menentukan langkah penyelesaian, membuat kesimpulan, menyajikan hasil dan melakukan perbaikan. *E-LKPD* juga berbantuan Aplikasi Quizizz yang dapat diakses melalui *smartphone*. *E-LKPD* ini fokus pada materi persamaan lingkaran untuk siswa kelas XI SMA dengan menyajikan soal-soal yang berbasis *case* (kasus) serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan beberapa kali direvisi hingga menghasilkan *E-LKPD* yang diharapkan dan bermanfaat. Dengan tingkat kualitas *E-LKPD* berdasarkan 3 kriteria, yaitu: valid, praktis dan efektif. Dari hasil penelitian diperoleh: 1) persentase kevalidan *E-LKPD* dari ahli materi 82,35% (valid) dan dari ahli desain 100% (sangat valid), 2) persentase kepraktisan *E-LKPD* oleh pendidik 86,67% (Sangat Praktis) dan oleh peserta didik 97,17% (Sangat Praktis), 3) persentase keefektifan *E-LKPD* dari angket respon peserta didik 87,16% (Sangat Efektif) dan

dari ketuntasan hasil belajar 83,33%. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *E-LKPD* dengan inovasi lain untuk menghasilkan *E-LKPD* yang baik dan menarik, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar matematika.