

ABSTRAK

Yunita, Elsa Rahma. 2023. Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Aplikasi *Liveworksheet* Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Dra. Mujahidawati, M.Si. (II) Drs. Gugun M. Simatupang, M.Si.

Kata Kunci: LKPD Interaktif, CPS, Kemampuan pemecahan masalah matematis.

Besarnya peranan matematika sebagai akarnya ilmu, dapat dilihat pada besarnya tuntutan kemampuan matematis yang harus dimiliki seseorang. Salah satu kemampuan matematis yang penting dimiliki siswa yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematis dapat memicu hasil belajar matematika menjadi lebih baik. Dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa diperlukan bahan ajar pembelajaran yang tepat. Salah satu bahan ajar yang diterapkan adalah LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheets*. Dimana model pembelajaran juga merupakan pembelajaran kontekstual yang dapat mendorong siswa memahami fenomena-fenomena dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah pengembangan LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan mendeskripsikan kelayakan LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 9 Batanghari kelas VII C pada tanggal 6 Februari- 6 Maret 2023. Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII C SMPN 9 Batanghari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE serta kualitas dari LKPD interaktif yaitu: tingkat kevalidan aspek materi sebesar 81% (sangat valid), tingkat kevalidan aspek desain sebesar 84,2% (valid). Tingkat kepraktisan oleh pendidik sebesar 85% (sangat praktis), tingkat kepraktisan siswa sebesar 80% (sangat praktis). Kriteria efektif, untuk keefektifan dilihat dari angket respon siswa sebesar 95,70% dengan kriteria (sangat efektif), dan dari pengukuran tes kemampuan pemecahan masalah siswa ketuntasan belajar memperoleh persentase 76,46% dengan KKM <74, dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis sebesar 0,6404 kategori sedang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat didukung oleh LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet*.

