

ABSTRAK

Wulandari, Rekha. 2023. Pengembangan E-Modul Berbasis Model *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Aplikasi *Liveworksheet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. 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: E-Modul, CPS, Kemampuan Berpikir Kreatif 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 berpikir kreatif matematis siswa. Kemampuan berpikir kreatif matematis dapat memicu hasil belajar matematika menjadi lebih baik. Dalam mendukung kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan bahan ajar pembelajaran yang tepat. Salah satu bahan ajar yang diterapkan adalah E-modul berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet*. Dimana model pembelajaran yang digunakan juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan memahami materi berdasarkan fenomena-fenomena dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah pengembangan E-modul berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan mendeskripsikan kelayakan E-modul berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 56 Merangin kelas VII pada tanggal 5 Juni – 5 Juli 2023. Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 56 Merangin.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-modul berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE serta kelayakan dari E-modul yaitu: tingkat kevalidan aspek materi sebesar 85% (valid), tingkat kevalidan aspek desain sebesar 80% (valid). Tingkat kepraktisan oleh pendidik sebesar 94,2% (Tinggi/Praktis), tingkat kepraktisan peserta didik sebesar 90,1% (Tinggi/Praktis). Kriteria efektif, untuk keefektifan dilihat dari lembar observasi kegiatan peserta didik sebesar 90,2% (sangat efektif), angket respon siswa sebesar 82,9% (sangat efektif), dan dari pengukuran tes kemampuan berpikir kreatif siswa ketuntasan belajar memperoleh persentase 84% (sangat efektif) dengan KKM <70, dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 0,6432 kategori sedang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat ditingkatkan dengan e-modul berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet*.