

ABSTRAK

Rabbiasti, Aufa. 2024. Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa: Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing : (I) Drs. Wardi Syafmen, M.Si., (II) Marlina, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Bahan Ajar, E-LKPD, *Problem Based Learning*, Canva, Berpikir Kreatif

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan kualitas produk berupa bahan ajar berbentuk E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* (R&D)) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII G SMP Negeri 7 Muaro Jambi yang berjumlah 28 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi desain dan validasi materi E-LKPD, angket praktikalitas E-LKPD oleh guru dan siswa, lembar angket respon siswa dan lembar tes kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian diperoleh bahan ajar berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* yang didesain menggunakan canva dan memuat materi statistika kelas VII SMP.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas E-LKPD telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hasil validasi tim ahli dari segi materi adalah 80% (valid) dan tingkat kevalidan dari segi desain adalah 100% (sangat valid), tingkat kepraktisan oleh guru adalah 95,24% (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan oleh siswa adalah 88,89% (sangat praktis), tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket efektifitas E-LKPD dari angket respon siswa adalah 90,93% (sangat efektif) dan berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa, 28 orang siswa mengalami peningkatan kemampuan dengan kategori tinggi dan atau sedang yang memiliki nilai N-Gain sebesar 57,01% (cukup efektif).