

ABSTRAK

Sridiasih, Imelda Nur Isnaini. 2025. *Pengembangan E-LKPD Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Transformasi Geometri Di Kelas IX SMP Negeri 14 Kota Jambi.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Husni Sabil, M.Pd. (II) Ranisa Junita, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: E-LKPD, STEAM, Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif dalam matematika dan bidang lain adalah keterampilan hidup yang penting, terutama dalam era informasi dan persaingan yang semakin ketat. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa akibat proses pembelajaran dan metode pembelajaran yang belum berjalan dengan maksimal. Pembelajaran STEAM muncul sebagai upaya untuk mengatasi kekurangan metode pembelajaran sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui pengembangan media ajar berupa E-LKPD (Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*). E-LKPD berbasis STEAM tersebut dirancang menggunakan *Liveworksheet*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Uji coba dilakukan di kelas IX SMP Negeri 14 Kota Jambi dengan mengambil salah satu kelas IX di sekolah tersebut yaitu kelas IX I dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Analisis data diukur dengan menggunakan skala likert, kemudian hasil tes kemampuan berpikir kreatif dihitung menggunakan rumus N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis STEAM memenuhi kriteria kualitas produk yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Diperoleh bahwa persentase validitas materi sebesar 80% dengan kriteria “valid”, dan validitas desain diperoleh persentase sebesar 91,4% dengan kriteria “sangat valid”. Untuk hasil dari praktikalitas guru diperoleh sebesar 90,1% dengan kategori “sangat praktis”, dan untuk hasil dari praktikalitas siswa diperoleh persentase sebesar 82,0% dengan kategori “sangat praktis”. Pada uji efektivitas diperoleh sebesar 87,8% dengan kategori “sangat efektif”. Kemudian nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 56,5% yang berada dalam kategori “sedang”. Selanjutnya, pada hasil penilaian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelas, diperoleh rata-rata hasil dari kegiatan guru dan kegiatan siswa yang diamati di kelas melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas memperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kriteria “sangat baik”. Maka media ajar E-LKPD berbasis STEAM cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.