# DESAIN E-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN *COMPUTATIONAL THINKING* SISWA PADA MATERI PELUANG KELAS X SMA

**SKRIPSI**

**Oleh:**
**ANNISA AL-HAFIZHA**
**A1C220079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**
**JURUSAN PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS JAMBI**
**JULI 2025**

# DESAIN E-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN *COMPUTATIONAL THINKING* SISWA PADA MATERI PELUANG KELAS X SMA

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Jambi**
**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan**
**Program Sarjana Pendidikan Matematika**

**Oleh:**
**ANNISA AL-HAFIZHA**
**A1C220079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**
**JURUSAN PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS JAMBI**
**JULI 2025**