

ABSTRAK

Rio Marcellino Sinaga, NIM 4192411020 (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI SMA.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengetahui validitas E-LKPD berbasis *discovery learning*, (2) Mengetahui kepraktisan E-LKPD berbasis *discovery learning*, (3) Mengetahui efektivitas E-LKPD berbasis *discovery learning*, (4) Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui E-LKPD berbasis *discovery learning*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengikuti model Dick & Carey, (1996) yaitu model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada penelitian ini yang dikembangkan adalah E-LKPD, tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, kuesioner respon siswa, dan wawancara yang sudah memenuhi kriteria valid atau layak digunakan oleh para ahli. Karena keterbatasan peneliti, penelitian ini dilakukan sampai tahap pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 di SMA Negeri 1 Sidikalang. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data selama pengembangan E-LKPD. Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) Pengembangan E-LKPD berbasis *discovery learning* dengan bantuan *kvisoft flipbook maker*, memenuhi kriteria validitas dengan skor rata-rata 87, (2) E-LKPD berbasis *discovery learning* masih belum memenuhi kriteria kepraktisan ditinjau dari penggunaan diluar kelas, (3) Efektivitas E-LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan adalah sebagai berikut: (a) ketuntasan belajar klasikal siswa memiliki rata-rata 88,89%, (b) indikator mencapai kriteria keefektifan, (c) respon siswa terhadap semua aspek yang dinilai pada E-LKPD positif dengan skor di atas 80% untuk semua aspek, (4) Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui E-LKPD ditunjukkan dengan skor rata-rata 75 dalam uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti.

Kata kunci: Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD), *Discovery Learning*, *Kvisoft Flipbook Maker*, Kemampuan Berpikir Kreatif.

ABSTRACT

Rio Marcellino Sinaga, NIM 4192411020 (2023). The Development Of *E-LKPD* Based On *Discovery Learning* Assisted With *Kvisoft Flipbook Maker* To Improve Creative Thinking Ability Of Students In Class XI SMA.

The aims of this research are: (1) To find out the validity of E-LKPD based on *discovery learning*, (2) To know the practicality of E-LKPD based on *discovery learning*, (3) To know the effectiveness of E-LKPD based on *discovery learning*, (4) To know the improvement of creative thinking skills students through E-LKPD based on *discovery learning*. This research is a development research following the Dick & Carey model, (1996), namely the ADDIE development model, which consists of five stages: *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. In this study, the developed components are E-LKPD, a test to measure creative thinking ability, a student response questionnaire, and interviews that have met the criteria of validity or suitability for use by experts. Due to the limitations of researchers, this research was carried out until the development stage. The subjects in this study were students of class XI MIPA 1 at SMA Negeri 1 Sidikalang. Descriptive statistical analysis was used to analyze data during the development of the E-LKPD. The results of this study are: (1) The development of E-LKPD based on *discovery learning* assisted with software Kvisoft Flipbook Maker, meets the validity criteria with an average score of 87, (2) E-LKPD based on *discovery learning* still does not meet practicality criteria in terms of use outside the classroom, (3) The effectiveness of the E-LKPD based on *discovery learning* developed is as follows: (a) students' classical learning completeness has an average of 88.89%, (b) indicators reach effectiveness criteria, (c) student responses to all aspects assessed on positive E-LKPD with a score above 80% for all aspects, (4) An average score of 75 in field trials conducted by researchers indicates that students' creative thinking skills are improved through E-LKPD.

Keywords: Electronic Student Worksheets (E-LKPD), *Discovery Learning*, *Kvisoft Flipbook Maker*, Creative Thinking Ability.