

ABSTRAK

Adisha Savira Rudiana Putri (19510127) Pengembangan LKPD Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Berbasis ICT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MA Kelas X.

Pembelajaran matematika dengan metode konvensional sering kali digunakan di sekolah. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi dari pengajar dalam pembelajaran serta minimnya penggunaan LKPD dan media pembelajaran, terlebih lagi LKPD berbantuan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan berbasis internet. Dengan adanya lembar kerja peserta didik berbantuan media, siswa dapat lebih mudah memahami dan lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan LKPD berkarakteristik *problem based learning* berbantuan media ular tangga berbasis ICT; 2) Mengukur kelayakan LKPD berkarakteristik *problem based learning* berbantuan media ular tangga berbasis ICT; 3) Mengukur efektivitas dan kepraktisan LKPD berkarakteristik *problem based learning* berbantuan media ular tangga berbasis ICT terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan ; 4) Mendeskripsikan kendala- kendala yang di temui pada saat mengimplementasikan pembelajaran pada materi trigonometri dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research andDevelopment*). Langkah penelitian yang digunakan yaitu menurut Borg & Gall. Data yang digunakan yaitu data *postest*, dimana data tersebut diolah menggunakan

Microsoft Excel 2013. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 10 orang siswa kelas XI dan 31 orang siswa kelas X di MA Nuurus-Salam. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan LKPD yang dikembangkan berlangsung baik dan sesuai langkah-langkah yang ditentukan, kelayakan produk yang dikembangkan berada pada interpretasi sangat layak. Keefektifan produk yang dikembangkan berada pada interpretasi efektif dan praktis. Adapun kendala yang dialami pada saat penelitian yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti tidak cukupnya waktu dalam mengerjakan LKPD, kurangnya *handphone* yang mendukung seperti tidak ada kuota internet dan penyimpanan RAM yang terbatas, serta jauhnya jangkauan wifi sekolah ke ruang kelas sehingga menghambat siswa mengakses soal.

Kata Kunci : Lembar Kerja Peserta Didik, *Problem Based Learning*, Media Ular
Tangga Berbasis ICT, Kemampuan Pemecahan Masalah Matemati

