

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS GUIDE DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI SMK SWASTA PEMBANGUNAN DAERAH LUBUK PAKAM

Yusnita Ginting

Email : yusnitaginting960@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tingkat SMK melalui pengembangan LKPD berbasis Guide Discovery Learning berbantuan Google Classroom, (2) mengetahui Keefektifan LKPD yang berbasis Guide Discovery Learning berbantuan Google Classroom untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tingkat SMK. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and development/ R&D*), yang dikemukakan oleh Thiagarajan yakni model 4-D yang kemudian dalam pelaksanaannya dimodifikasi menjadi 3D. Dengan populasi penelitian adalah kelas X SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam dan sampelnya kelas X TB 1 berjumlah 28 siswa. Instrumen pada penelitian ini antara lain lembar validasi ahli, lembar tes kemampuan berpikir kreatif, dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 4.30 kategori sangat baik. Dilihat dari aspek keefektifan dengan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 14.286% meningkat sebesar 75% menjadi 89.286%.

Kata Kunci : Pengembangan LKPD, Berbasis Guide Discovery Learning, Berpikir Kreatif.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF GUIDE DISCOVERY LEARNING BASED ON GOOGLE CLASSROOM TO IMPROVE STUDENT'S CREATIVE THINKING ABILITY AT SMK SWASTA PEMBANGUNAN DAERAH LUBUK PAKAM

Yusnita Ginting

Email: yusnitaginting960@gmail.com

This study aims to (1) determine the improvement of students' mathematical creative thinking skills at SMK level through the development of LKPD based on Guide Discovery Learning assisted by Google Classroom, (2) to determine the effectiveness of LKPD based on Guide Discovery Learning assisted by Google Classroom to improve the creative thinking skills of students at SMK level. This research is a type of research and development (R & D) proposed by Thiagarajan, namely the 4-D model which is then modified into 3D in its implementation. The research population is class X SMK Pembangunan Daerah Lubuk Pakam and the sample class X TB 1 totaling 28 students. The instruments in this study included expert validation sheets, creative thinking ability test sheets, and student response questionnaires. The results of this study indicate that the developed LKPD meets the valid criteria with an average score of 4.30 in the very good category. Viewed from the aspect of effectiveness with the test results of students' creative thinking abilities experienced an increase, namely the average value of creative thinking skills of 14,286% increased by 75% to 89,286%.

Keywords : *Development of LKPD, Based on Guide Discovery Learning, Creative Thinkin*