

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN *e-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI PESERTA DIDIK SMP PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN**

Oleh

**FISKA FATRISIA KUSUMA**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) peserta didik. Desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dilakukan dengan empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian adalah peserta didik SMP N 14 Bandar Lampung kelas VIII E, kelas VII C dan kelas VII D yang berjumlah 90 peserta didik. Desain uji coba yang peneliti gunakan yakni *Non-equivalent Pre-Post Control Group Design*. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa 1) *e-Book* interaktif berbasis PBL dinyatakan valid ditinjau dari aspek isi, konstruksi dan bahasa dengan rata-rata 94,00%; 2) *e-Book* interaktif berbasis PBL praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dengan rata-rata 90,94% dengan interpretase hampir seluruh aktivitas terlaksana, respon peserta didik 91,13% dan respon guru 89,00% dengan kategori sangat tinggi; 3) *e-Book* interaktif berbasis PBL efektif meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik dengan nilai *effect size* sebesar 1,40 dengan kategori besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *e-Book* interaktif berbasis PBL hasil pengembangan dinyatakan valid, praktis serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

**Kata kunci** : *e-Book* Interaktif, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi, *Problem Based Learning*

## **ABSTRACT**

### ***THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE e-BOOKS PROBLEM BASED LEARNING TO ENHANCE HIGHER ORDER THINKING SKILLS OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS ON MATERIALS ENVIRONMENTAL POLLUTION***

***By***

**FISKA FATRISIA KUSUMA**

*This study aims to development interactive e-Book oriented Problem Based Learning (PBL) model which is valid, practical and effective envhance Higher Order Thinking Skills (HOTS) student's . The research and development design is carried out in four stages, that is Define, Design, Develop, and Disseminate.*

*The research subject were the students of SMPN 14 Bandar Lampung class VIII E, class VII C and class VII D amounted of 90 students. The design of the trials that researchers use Non-equivalent Pre-Post Control Group Design. The result of this development showed that 1) Interactive e-Book oriented PBL model were declared valid in terms of content, construction and language with average of 94,00%; 2) Interactive e-Book oriented PBL model is paractically used to improve student's high order thinking skills in terms of learning implementation with an average of 90,94% with interpretation of almost all activities carried out, students responses 91,13% and teacher response 89,00% with very high categories;3) Interactive e-Book oriented PBL model effectively envhance students higher order thinking skills with an effect size value of 1,40 with a large categories. Thus, it can be concluded that the results of the developmenof interactive e-Books oriented PBL model is valid, practical and can envhance higher order thinking skills student.*

***Key words:****Interactive e-Book, High Order Thinking Skills, Problem Based Learning*