

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *LIVE WORKSHEET* BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN *SELF EFFICACY* PESERTA DIDIK

Oleh

Nurhaliza

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk *live worksheet* berbasis gamifikasi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* peserta didik. Tahapan penelitian pengembangan ini dimulai dari tahap *research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi), *planning* (perencanaan), *develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk produk awal), *preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), *main product revision* (revisi produk utama), dan *main field testing* (pengujian lapangan utama). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 45 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. Data penelitian ini diperoleh menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket *self efficacy*. Hasil analisis data kevalidan dan kepraktisan *live worksheet* berbasis gamifikasi dengan model PBL yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan praktis. Hasil uji efektivitas *live worksheet* berbasis gamifikasi dengan model PBL dalam kategori tinggi dengan kriteria peningkatan yang efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *live worksheet* berbasis gamifikasi dengan model PBL valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* peserta didik.

Kata kunci: Berpikir kreatif, gamifikasi, *live worksheet*, model PBL, *self efficacy*.