

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *e*-LKPD BERBASIS PROYEK PENGOLAHAN LIMBAH KULIT PISANG UNTUK MELATIHKAN *CREATIVE THINKING SKILLS* DAN KOMPETENSI PSIKOMOTOR

Oleh

M. Arya Nata Raharjo

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e*-LKPD berbasis proyek pengolahan limbah kulit pisang yang valid, praktis dan efektif untuk melatih *creative thinking skills* dan kompetensi psikomotor. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model penelitian 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) oleh Thiagarajan (1974) dengan penilaian terhadap uji validitas, uji kepraktisan yang terdiri dari uji keterbacaan, persepsi guru dan respon peserta didik, uji keefektifan yang berisi analisis *creative thinking skills* dan kompetensi psikomotor. Pada hasil uji validitas didapatkan rata-rata nilai dari ketiga validator sebesar 3,29, dengan rata-rata validasi media dan desain diperoleh hasil sebesar 3,36 dengan kategori sangat valid dan validasi materi dan konstruk diperoleh hasil sebesar 3,21 dengan kategori valid. Hasil uji kepraktisan diperoleh skor rata-rata untuk uji keterbacaan sebesar 97% dengan kategori sangat praktis, respon peserta didik sebesar 95% dengan kategori sangat baik, hasil persepsi guru sebesar 88,09% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan diperoleh skor rata-rata untuk *creative thinking skills* sebesar 83,1% dengan kategori sangat terlatih, dan skor rata-rata untuk kompetensi psikomotor sebesar 77,61% dengan kategori terlatih. Berdasarkan uji yang telah dilakukan, maka dihasilkan *e*-LKPD berbasis proyek pengolahan limbah kulit pisang untuk *creative thinking skills* dan kompetensi psikomotor yang valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: *e*-LKPD, *Creative Thinking Skills*, Kompetensi Psikomotor

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF *e*-LKPD BASED ON BANANA PEEL WASTE TREATMENT PROJECT TO TRAIN CREATIVE THINKING SKILLS AND PSYCHOMOTOR COMPETENCY

By

M. Arya Nata Raharjo

This study aims to develop *e*-LKPD based on banana peel waste processing project that is valid, practical and effective to train creative thinking skills and psychomotor competence. This type of research is a development with the 4D research model (Define, Design, Development, and Disseminate) by Thiagarajan (1974) with an assessment of the validity test, practicality test consisting of readability test, teacher perception and student response, effectiveness test containing analysis of creative thinking skills and psychomotor competence. The validity test results obtained an average value of the three validators of 3.29, with an average media and design validation result of 3.36 with a very valid category and material and construct validation results of 3.21 with a valid category. The results of the practicality test obtained an average score for the readability test of 97% with a very practical category, student responses of 95% with a very good category, teacher perception results of 88.09% with a very practical category. The results of the effectiveness test obtained an average score for creative thinking skills of 83.1% with a very trained category, and an average score for psychomotor competence of 77.61% with a trained category. Based on the tests that have been carried out, an *e*-LKPD based on a banana peel waste processing project for creative thinking skills and psychomotor competence that is valid, practical, and effective was produced.

Keywords: *e*-LKPD, Creative Thinking Skills, Psychomotor Competence