

## ABSTRAK

**Nindya Ananda Latifa. 2022. “Pengembangan LKPD Interaktif *Mobile Learning* Berbasis *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Literasi Digital di SMAN 3 Mandau, Riau”. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.**

Penggunaan teknologi menjadi andil utama dalam pembelajaran New Normal Covid-19. Selama pembelajaran daring, guru menggunakan bahan ajar cetak seperti buku dan LKPD. Berdasarkan hasil analisis LKPD cetak yang digunakan masih kurang melatih Keterampilan berpikir peserta didik. 94% peserta didik kelas XI IPA SMAN 3 Mandau, Riau memiliki keterampilan berpikir kritis pada kategori kurang kritis. Berdasarkan survey literasi digital nasional oleh Kemenkominfo (2020) menunjukkan bahwa indeks literasi digital belum mencapai skor “baik” (4.00). Selain itu materi sistem gerak dan sistem sirkulasi dianggap sulit oleh peserta didik karena bersifat kompleks meliputi analisis hubungan stuktur jaringan penyusun organ dengan bioprosesnya. Transformasi LKPD cetak menjadi LKPD berbasis konvergensi teknologi (*Mobile Learning*) selama pandemi sangat dibutuhkan. LKPD interaktif terintegrasi model *Problem Solving* dapat menjadi bahan ajar aplikatif yang melatih keterampilan berpikir kritis dan literasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD interaktif *Mobile Learning* berbasis *Problem Solving* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital di SMAN 3 Mandau, Riau.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan rancangan *Randomized Control Group Pre-Test Post-Test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA SMAN 3 Mandau Riau tahun ajaran 2021/2022. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 5 (kelas eksperimen) dan kelas XI IPA 6 (kelas kontrol). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket masalah dan kebutuhan, lembar angket guru, lembar validitas, lembar praktikalitas, soal pre-test *post-test* dalam bentuk uraian untuk keterampilan berpikir kritis, dan lembar angket untuk keterampilan literasi digital. Teknik analisis data validitas dan praktikalitas menggunakan penskoran dengan skala Likert dan efektifitas keterampilan berpikir kritis menggunakan uji t dan uji N-Gain sedangkan efektifitas keterampilan literasi digital hanya uji t.

Hasil validasi menunjukkan nilai 89,83% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian praktikalitas guru dan peserta didik berurutan yaitu 83,3% dan 86,77% dengan kategori keduanya sangat praktis. Hasil uji t keterampilan berpikir kritis dan literasi digital menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Efektivitas keterampilan berpikir kritis menggunakan uji *N-Gain* dengan nilai 57,35 dengan kategori cukup efektif. Sehingga disimpulkan bahwa LKPD interaktif *Mobile Learning* berbasis *Problem Solving* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital sangat valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci : Berpikir Kritis, Literasi Digital, LKPD Interaktif, *Problem Solving*