

ABSTRAK

SABILA PUTRI ANJANI. 2025. **Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Scratch pada Materi Pecahan untuk Melatih Kemampuan Abstraksi Matematis Peserta Didik.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Kemampuan abstraksi matematis merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki peserta didik agar mampu memahami konsep, membuat generalisasi, dan memecahkan masalah secara rasional. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membangun kemampuan tersebut, khususnya pada materi pecahan yang menuntut pemahaman konseptual tinggi. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik peserta didik era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan yang di dalamnya mencakup menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas E-LKPD interaktif berbantuan Scratch pada materi pecahan dalam melatih kemampuan abstraksi matematis peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian meliputi dua ahli materi, dua ahli soal, dua ahli media, seorang pendidik, dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 15 Tasikmalaya. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, kuesioner validasi ahli, angket respon peserta didik dan pendidik, serta tes kemampuan abstraksi matematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbantuan Scratch memiliki tingkat kevalidan berada pada kriteria sangat valid, memperoleh respon kepraktisan berada pada kriteria sangat praktis, serta menunjukkan efektivitas berada pada kriteria *Strong Effect*. Temuan ini mengindikasikan bahwa E-LKPD berbantuan Scratch layak digunakan dalam pembelajaran matematika dan dapat melatih kemampuan abstraksi matematis peserta didik secara signifikan.

Kata kunci:

Pengembangan E-LKPD Interaktif, Scratch, Pecahan, Kemampuan Abstraksi Matematis.