

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk melatih keterampilan proses sains yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik yang digunakan teknik komunikasi langsung, tidak langsung dan pengukuran. Alat pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket dan tes. Subjek penelitian kelas VIII SMPN 1 Sungai Kakap. Teknik analisis data kevalidan dan kepraktisan berdasarkan lembar validasi dan lembar angket, sedangkan keefektifan berdasarkan nilai post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kevalidan memperoleh presentase sebesar 91,52% dengan kriteria sangat valid 2) kepraktisan memperoleh presentase sebesar 96,32% dengan kriteria sangat praktis 3) keefektifan memperoleh presentase sebesar 83,33% dengan kriteria efektif.

Kata kunci: E-LKPD, *Problem Based Learning*, Keterampilan Proses Sains