# **ABSTRAK**

Banyak siswa beranggapan matematika adalah mata pelajaran yang sulit sehingga menjadi faktor yang dapat melemahkan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan efektif. Adapun pendukung proses pembelajaran dengan adanya pembaharuan dan pengembangan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini yaitu berupa LKPD dengan model *problem based learning* berbantuan *QuizWhizzer* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minta belajar siswa MA Muallimin UNIVA Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dann pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA-4 MA Mualimin UNIVA Medan yang berjumlah 34 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kevalidan LKPD dengan model *problem based learning* berbantuan *QuizWhizzer* dikatakan valid dan layak digunakan. 2) kepraktisan LKPD denganmodel *problem based learning* berbantuan *QuizWhizzer* berada pada persentase dengan kriteria sangat praktis. 3) Keefektifan LKPD denganmodel *problem based learning* berbantuan *QuizWhizzer* melalui uji N-Gain ditinjau berdasarkan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan Skor N-Gain berada pada kategori sedang dan cukup efektif dan pada minta belajar dengan Skor N-Gain berada pada kategori tinggi dan efektif.

**Kata kunci:**  LKPD, *Problem Based Learning*, *QuizWhizzer*, Pemahaman konsep matematis, Minat belajar

