

ABSTRAK

Fitriana, Endang. 2024. Pengembangan E-modul Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VII: Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Yelli Ramalisa,S.Pd., M.Sc. (II) Feri Tiona Pasaribu, M.Pd. ,CIT.

Kata Kunci : E-Modul, *Project Based Learning* (PjBL), Video Animasi, Berpikir Kreatif Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan suatu bahan ajar berbentuk E-modul berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Negeri 14 Kota Jambi Kelas VII.

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah Dosen Pendidikan Matematika Universitas Jambi sebagai tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain, guru matematika kelas VII H SMP Negeri 14 Kota Jambi pada uji coba perorangan, 9 orang peserta didik kelas VII H pada uji coba kelompok kecil, dan seluruh peserta didik kelas VII H yang berjumlah 30 orang pada uji coba lapangan.

Hasil penelitian yang diperoleh bahwa E-modul yang didesain menggunakan aplikasi Canva, isi materi perbandingan senilai dan berbalik nilai pada e-modul berbasis tahapan *Project Based Learning* (PjBL) yaitu menentukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal proyek, memonitor siswa dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman. Selain itu didalamnya juga mengandung tahapan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang terdiri dari kelancaran (*fluency*), keluwesan (*Flexibility*), orisinalitas (*originality*) dan Detail (*Elaboration*). E-modul yang didesain termasuk dalam kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi tim ahli dari segi materi yaitu 87% (sangat valid) dan dari segi desain adalah 88% (sangat valid). Hasil angket kepraktisan oleh guru adalah 86% (sangat praktis) dan kepraktisan peserta didik adalah 87% (sangat praktis). Dan hasil angket keefektifan e-modul oleh peserta didik melalui angket respon sebesar 85% (sangat efektif) dan dari hasil tes berpikir kreatif diperoleh skor rata-rata 85,6 dengan besar nilai gain yaitu 0,776055626 yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik meningkat dibanding sebelum menggunakan e-modul berbasis *Project Based Learning* (PjBL).