

ABSTRAK

Sari, Chitara. 2024. *Pengembangan E-Modul Berbentuk Majalah Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Dra. Mujahidawati, M.Si. (II) Novferma, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: E-Modul, Majalah Interaktif, Canva, STEAM, Berpikir Kreatif

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan e-modul dan menghasilkan kualitas produk berupa e-modul berbentuk majalah interaktif menggunakan aplikasi canva berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 7 Muaro Jambi yang berjumlah 30 orang siswa. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbentuk majalah interaktif menggunakan aplikasi canva berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sesuai dengan tahapan pada model pengembangan ADDIE yang menghasilkan sebuah e-modul yang sesuai dengan kriteria kualitas suatu produk, yakni: 1) kriteria valid dengan persentase kevalidan materi e-modul 89,33% (sangat valid) dan kevalidan desain e-modul 90,66% (sangat valid); 2) kriteria praktis dengan persentase kepraktisan e-modul oleh guru 92% (sangat praktis) dan kepraktisan e-modul oleh siswa 90,22% (sangat praktis); 3) kriteria efektif dengan persentase keefektifan e-modul sebesar 92,04% (sangat efektif) dan berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa sebanyak 18 siswa mengalami peningkatan kemampuan berkategori sedang dan 12 siswa mengalami peningkatan kemampuan berkategori tinggi, yang memiliki nilai *N-Gain* sebesar 67,22% dalam kategori cukup efektif, maka e-modul berbentuk majalah interaktif menggunakan aplikasi canva berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.