

ABSTRAK

Zahria, Desma Latifah. 2024. *Pengembangan E-Modul Berbentuk Interaktif Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Pada Siswa SMP*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Husni Sabil, M.Pd., (II) Ade Kumalasari, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : STEAM , E-Modul, Komunikasi Matematis

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan e-modul berbentuk interaktif berbasis STEAM dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*).

Hasil dari penelitian menunjukkan adanya tingkat keefektifan e-modul dievaluasi berdasarkan respon siswa setelah menggunakan produk dalam kegiatan pembelajaran di kelas VIII C SMP N 14 kota Jambi yang melibatkan 29 orang siswa. Hasilnya menunjukkan persentase sebesar 90,1% dengan kriteria “Sangat Efektif”. Selain itu, untuk mengukur kemampuan komunikasi matematis siswa, dilakukan *pretest* dan *posttest* setelah menggunakan e-modul. Perhitungan *N-Gain* menunjukkan bahwa 22 siswa termasuk dalam kriteria “Tinggi” sementara 7 siswa termasuk dalam kriteria “Sedang”. Rata-rata nilai *N-Gain* yaitu diperoleh sebesar 0,75 dengan kriteria peningkatan “Tinggi” dengan rata-rata persentase sebesar 75% dengan kriteria “sangat efektif”. Dengan demikian, e-modul efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis.