

ABSTRAK

Novita, Amalia. 2024. *Pengembangan E-Komik Matematika Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Dr. Dra. Nizlel Huda, M.Kes., (II) Ranisa Junita, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Media Pembelajaran, E-Komik Matematika, STEM, Berpikir Kreatif Matematis, Bangun Ruang Sisi Datar, Kubus dan Limas

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas e-komik matematika berbasis STEM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP yang ditinjau dari kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian hanya terbatas pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan limas. Subjek uji coba penelitian ini adalah dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jambi sebagai tim ahli, guru matematika kelas VIII SMP Negeri 56 Merangin, serta siswa kelas VIII SMP Negeri 56 Merangin yang berjumlah 29 orang siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik matematika berbasis STEM yang didesain telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Uji kualitas e-komik matematika menunjukkan hasil tingkat kevalidan dari segi media sebesar 100% dengan kriteria “sangat valid” dan tingkat kevalidan dari segi materi yang didapatkan sebesar 95,24% dengan kriteria “sangat valid”. Kemudian tingkat kepraktisan dilihat dari hasil angket kepraktisan e-komik matematika oleh guru yaitu sebesar 100% dengan kriteria “sangat praktis” dan tingkat kepraktisan dilihat dari angket kepraktisan e-komik matematika oleh siswa yaitu sebesar 96,82% dengan kriteria “sangat praktis”. Selanjutnya tingkat keefektifan dilihat dari hasil angket efektivitas e-komik matematika diperoleh tingkat keefektifan sebesar 83,91% dengan kriteria “sangat efektif”, sementara berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis diperoleh bahwa 17 siswa mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan kriteria “tinggi” dan 12 siswa mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan kriteria “Sedang” yang memiliki skor *N-Gain* sebesar 0,65 dengan kriteria efektivitasnya “cukup efektif”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat dikembangkan dengan menggunakan e-komik matematika berbasis STEM dalam pembelajaran.