

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATERI PEREDARAN DARAHKU SEHAT

Oleh

DESAK KETUT RANI ASTITI ASIH

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas E-modul berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), pengembangan dilakukan mengacu pada teori Borg & Gall. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Gugus Pattimura, Rejo Binangun, Kab. Lampung Timur, Lampung. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 16 peserta didik. Alat pengumpulan data menggunakan instrumen tes yang valid dan reliabel. Hasil analisis data kevalidan menunjukkan E-modul berbasis STEAM sangat valid dan praktis untuk digunakan. Hasil analisis data efektifitas menggunakan *Gain* dengan hasil perhitungan 0,82 dengan hasil uji independen t-test sig. $0,00 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa E-modul berbasis STEAM yang dikembangkan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: E-modul, STEAM, kemampuan berpikir kreatif.

ABSTRACT

STEAM-BASED E-MODULE DEVELOPMENT TO ENHANCE CREATIVE THINKING ABILITYV CLASS STUDENTS IN THE MATERIALMY BLOOD CIRCULATION IS HEALTHY

By

DESAK KETUT RANI ASTITI ASIH

This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of STEAM-based E-modules to improve students' creative thinking skills in elementary schools. This research is a type of Research and Development (R&D) research, the development is carried out according to the theory of Borg & Gall. The population of this study were fifth grade students at Gugus Pattimura Elementary School, Rejo Binangun, East Lampung Regency, Lampung Province. The subjects in this study were 16 students. The data collection tool uses valid and reliable test instruments. The results of the validity data analysis show that the STEAM-based E-module is very valid and practical to use. The results of the analysis of the effectiveness of data using Gain with the calculation results of 0,82 with independent test results t-test sig. $0,00 < 0,05$. Based on the results of this study it can be concluded that the STEAM-based E-module developed is valid, practical and effective for improving the creative thinking skills of elementary school students.

Keywords: *E-module, STEAM, creative thinking ability.*