

ABSTRAK

Vian Anotona Giawa, NIM 4202111010 (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flipbook Berbasis *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu, dan mengembangkan kemampuan berpikir manusia. Pandangan bahwa matematika adalah ilmu yang melatih cara berpikir. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah. Bahan ajar digital adalah bahan ajar yang menggunakan perangkat digital, seperti komputer, smartphone. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari e-modul yang dikembangkan. Model pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 21 Medan yang berlokasi di Jl. Bunga Rame Raya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini merupakan murid kelas VII SMP Negeri 21 Medan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa e-modul menggunakan flipbook berbasis *Creative Problem Solving*. E-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dinyatakan sangat valid dengan nilai 3,56 dan berkategori sangat layak. E-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dinyatakan sudah praktis dengan persentase 92,67% dan berkategori sangat praktis. E-modul menggunakan Flipbook berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dinyatakan efektif dengan tercapainya indikator pemecahan masalah pada indikator 1, 2, 3, dan 4 dengan jumlah siswa yang tuntas 65% siswa yang mengikuti pembelajaran. Ketercapaian indikator siswa secara klasikal telah memenuhi 65% siswa yang mengikuti pembelajaran dengan nilai 75. Dan didapat terjadinya peningkatan yang signifikan dari indikator 1, 2, 3, dan 4.

Kata Kunci : Pengembangan, E-Modul, *Creative Problem Solving*

ABSTRACT

Vian Anotona Giawa, NIM 4202111010 (2024). E-Module Development Using Flipbook Based on *Creative Problem Solving* to Improve Students' *Problem Solving Ability*

Mathematics is a universal science that underlies the development of modern technology, plays an important role in various scientific disciplines, and human thinking abilities. The view that mathematics is a science that trains thinking. The *Creative Problem Solving* learning model is a learning model that focuses on teaching and *Problem Solving* skills. Digital teaching materials are use digital devices, such as computers, smartphones. The aim of this research is to see the validity, practicality and effectiveness of the e-module being developed. This teaching material development model uses the ADDIE model. This research was carried out at SMP Negeri 21 Medan which is located on Jl. Rampe Raya flower. The time for the panel research is the even semester of the 2023/2024 academic year. The subjects of this research were class VII students at SMP Negeri 21 Medan. Meanwhile, the object of this research is learning media in the form of e-modules using flipbooks based on *Creative Problem Solving*. The e-module was declared very valid with a score of 3.56 and was categorized as very feasible. The e-module was declared practical with a percentage of 92.67% and was categorized as very practical. The e-module was declared effective by achieving *Problem Solving* indicators in indicators 1, 2, 3 and 4 with 65% of students completing the learning. The achievement of classical student indicators has met 65% of students who took part in learning with a score of 75. And there was a significant increase in indicators 1, 2, 3, and 4.

Keyword : Development, E-Modul, *Creative Problem Solving*