

ABSTRAK

Della Pitriani Putri – 1212050041 (2025) “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dengan Integrasi Nilai-Nilai Agama untuk Meningkatkan Literasi Matematis Peserta Didik”

Di era digital, tantangan pembelajaran bukan hanya terletak pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut dikemas agar bermakna dan relevan bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, dipadukan dengan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dengan integrasi nilai-nilai agama untuk meningkatkan literasi matematis, menjadi strategi potensial untuk meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik, khususnya dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan e-modul interaktif berbasis STEAM dengan integrasi nilai-nilai agama untuk meningkatkan literasi matematis peserta didik pada materi statistika. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang telah dikembangkan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu, uji kepraktisan oleh peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis pada uji skala kecil dan uji skala besar, kemudian diperoleh efektivitas dengan kriteria efektif pada uji skala kecil dan uji coba skala besar dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian, e-modul ini dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang interaktif, inovatif, kontekstual, dan berlandaskan pada nilai-nilai keagamaan.

Kata kunci: *E-modul* Interaktif, STEAM, Integrasi Nilai-Nilai Agama, Kemampuan Literasi Matematis

