

ABSTRAK

Hasnaa' Aanisah, 1222050057, 2026 “Pengembangan *Digital Storybook* Berbasis STEAM Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang masih perlu ditingkatkan, didukung oleh hasil studi penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media inovatif *digital storybook* berbasis STEAM yang mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan interaktif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui: (a) Proses dan Hasil pengembangan *digital storybook* berbasis STEAM, (b) Tingkat validitas media, (c) Tingkat kepraktisan media, dan (d) Tingkat efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa *logbook* pengembangan, lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan tes kemampuan pemahaman matematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) Media *digital storybook* berbasis STEAM berhasil dikembangkan sesuai tahapan model ADDIE, (b) Media memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, (c) Media memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan hasil uji coba skala kecil dan skala besar, serta (d) Media efektif meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik berdasarkan nilai N_{gain} dan *effect size* dengan kriteria efek tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, *digital storybook* berbasis STEAM layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

Kata Kunci : *Digital Storybook*, STEAM, Kemampuan Pemahaman Matematis