

ABSTRAK

Tamara Sausan “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis STREAM (Science, Technology, Religion, Engineering, Art, and Mathematics)”

Kemajuan teknologi berdampak pada berbagai bidang kehidupan, seperti pada bidang pendidikan. Salah satu integrasi teknologi dalam bidang pendidikan adalah pengembangan bahan ajar cetak menjadi bahan ajar berbasis digital. Namun, tidak setiap sekolah telah memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran matematika dan menyediakan bahan ajar berbasis digital. Oleh karena itu, perlu melakukan inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan pengembangan bahan ajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis STREAM (*Science, Technology, Religion, Engineering, Art, and Mathematics*) hingga memperoleh kriteria kelayakan dan meninjau hasil praktikalitas e-modul tersebut. Sumber data diperoleh dari peserta didik kelas X dan kelas XI, guru matematika, dokumen, dosen ahli e-modul, dan guru matematika ahli materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian validasi e-modul dan validasi materi pada saat mengembangkan e-modul berada pada kriteria sangat valid. Tingkat praktikalitas e-modul menurut peserta didik dikategorikan praktis dan menurut guru matematika dikategorikan sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul layak dan praktis untuk diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas.

Kata Kunci: E-Modul, Interaktif, STREAM