

Miftahul Jannah. 2024. *Pengembangan E-Module Tema Tambak Udang Socah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dwi Bagus Rendy Astid Putera.

ABSTRAK

Jenis penelitian adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, peningkatan kemampuan berpikir kreatif, dan respons siswa terhadap bahan ajar *e-module* tema tambak udang Socah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Desain penelitian yaitu *One Group Pretest Posttest*. Uji coba produk terdiri dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil uji validasi media dan materi memperoleh skor sebesar 1,00 dengan kriteria sangat valid. Hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh rata-rata skor sebesar 0,78 dengan kategori tinggi, dan rata-rata skor indikator diperoleh sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Hasil respons siswa pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar memperoleh skor senilai 89%, 90%, dan 96%. Oleh karena itu, bahan ajar *e-module* tema tambak udang Socah dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: E-Modul, Kemampuan Berpikir Kreatif, Tambak Udang Socah

Miftahul Jannah. 2024. *Development of an E-Module Theme Farm Shrimp Socah to Improve Students' Creative Thinking Abilities*. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: Dwi Bagus Rendy Astid Putera.

ABSTRACT

The type of research is Research and Development (R&D) research. This research aims to determine validity, increase creative thinking abilities, and student responses to e-module teaching materials on the theme of Socah shrimp ponds. This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The research design is One Group Pretest Posttest. Product trials consist of individual, small group and large group trials. The media and material validation test results obtained a score of 1.00 with very valid criteria. The results of increasing students' creative thinking abilities obtained an average score of 0.78 in the high category, and the average indicator score was 0.71 in the high category. The results of student responses in individual trials, small group trials and large group trials obtained scores of 89%, 90% and 96%. Therefore, e-module teaching materials on the Socah shrimp pond theme can be used in learning activities.

Keywords: *E-Module, Creative Thinking Ability, Farm Shrimp Socah*