

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan peneliti ialah berupa e-modul berbasis inkuiri untuk siswa kelas XII SMA pada materi mengenal program coreldraw x4, untuk mengetahui efektifitas implementasi e-modul dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi coreldraw x4 materi mengenal program coreldraw x4 di sekolah SMA Raudlatul'Ulum

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D (pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran), produk yang dikembangkan berupa e-modul berbasis inkuiri untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi mengenal coreldraw x4. Subjek uji coba penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, guru materi dan 20 siswa kelas XII SMA Raudaltul'Ulum Kapedi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara lembar validasi untuk para ahli dan guru materi, lembar respon siswa, dan lembar soal tes kemampuan berpikir kreatif siswa dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media yaitu 90% dan 92% dengan katagori "Sangat baik", hasil dari respon guru materi yaitu 92.60% dengan katagori "Sangat Baik", dan rata-rata hasil dari respon siswa yaitu 89 % berada pada katagori "Sangat Baik", dan hasil tes kemampuan kreatif setelah penerapan e-modul berbasis inkuri yaitu terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi mengenal program coreldraw x4 dengan katagori tinggi 67,14

Kata kunci : E-Modul, Inkuiri, Berpikir kreatif.

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of the product developed by the researcher in the form of an inquiry-based e-module for student of class XII high school students in the material about the CorelDraw x4 program, to determine the effectiveness of the e-module implementation in improving students' creative thinking in the CorelDraw x4 material program at Raudlatul'Ulum High School

This type of research uses research and development and the development model used is the 4D development model (definition, design, development, and dissemination), the product developed is an inquiry-based e-module to improve students' creative thinking in the material about coreldraw x4. The subjects of this research trial were material experts, media experts, materials teachers and 20 class XII students of SMA Raudaltul'Ulum Kapedi. The instruments used in this study were observation, interview validation sheets for material experts and teachers, student response sheets, and student creative thinking ability test question sheets and documentation. The data analysis used is descriptive qualitative and quantitative analysis.

The results obtained from the validation of material experts and media experts are 90% and 92% with the "Very good" category, the results of the material teacher's response are 92.60% with the "Very Good" category, and the average results of the student responses are 89% are in the "Very Good" category, and the results of the creative ability test after the application of inquiry-based e-modules, namely there is an increase in students' creative thinking skills in the material about the coreldraw x4 program with a hight category 67.14

Keywords: *E-Module, Inquiry, Creative thinking.*