

Nabillah Choirun Nisa, 2024. *Pengembangan E-module Berbasis Kontekstual pada Materi Ekologi untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Eva Ari Wahyuni

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, respons siswa dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap media pembelajaran *E-module* berbasis kontekstual pada Materi Ekologi untuk melatih kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sampel pada penelitian ini ialah sampling jenuh. Desain penelitian ini yaitu *one shot*. Instrumen uji coba yang digunakan meliputi validasi media, materi, tes berpikir kreatif dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) *E-module* berbasis kontekstual telah memenuhi kriteria kevalidan kelayakan dengan kategori sangat tinggi, 2) respons siswa pada media pembelajaran *e-module* sebesar 89,91% dengan kategori sangat baik, 3) Nilai rata-rata hasil kemampuan berpikir kreatif yaitu 55,79 dengan kategori cukup kreatif. Oleh karena itu, media pembelajaran *e-module* berbasis kontekstual layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *E-module*, berbasis kontekstual, kemampuan berpikir kreatif

Nabillah Choirun Nisa, 2024. *Development of contextually based e-module on ecological material to train students' creative thinking abilities*. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: Eva Ari Wahyuni

ABSTRACT

This research is a Research and Development (R&D) research. This study aims to determine the feasibility, response and creative thinking ability of students to contextual-based *E-module* learning media in Ecology Materials to train creative thinking skills. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The sample in this study is saturated sampling. The design of this study is One shot. The trial instruments used included media validation, materials, creative thinking test and student response questionnaires. The results of the study showed that 1) the contextual-based *e-module* had met the eligibility validity criteria with a very high category, 2) the response of students to the *e-module* learning media was 89.91% with a very good category, 3) The average score of creative thinking ability is 55.79 with the category of quite creative. Therefore, contextual-based *e-module* learning media is suitable for use in learning activities

Keyword: *E-module*, contextually based, creative thinking skills