

## ABSTRAK

### **Lukki Dewi Fariana, 2010610005, Pengembangan *E-Module* Berpenampilan *E-Magazine* Berpendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel**

Sering kali ditemui situasi di mana peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan karena kurangnya ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran matematika. Akibatnya, kegiatan pembelajaran matematika menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, pengembangan *e-module* matematika dengan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) yang memiliki tampilan seperti majalah dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan keberagaman bidang ilmu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. menjabarkan tahapan pengembangan *e-module* 2. mendeskripsikan kelayakan *e-module* 3. menggambarkan kepraktisan *e-module*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen pengumpulan data meliputi wawancara, lembar validasi, dan angket di MTs NU Muallimat Kudus. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-module* ini memperoleh nilai sebesar 89% dan 85% dari ahli materi dan ahli media dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, *e-module* ini memperoleh nilai sebesar 97% dan 90,79% pada uji coba skala kecil dan skala besar dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-module* matematika dengan tampilan seperti majalah dan pendekatan STEAM pada materi sistem persamaan linear dua variabel layak dan praktis digunakan sebagai alternatif sumber belajar matematika.

**Kata Kunci** : *E-Module* Matematika, *E-Magazine*, STEAM, Persamaan Linear Dua Variabel