

## ABSTRAK

**Lala Andari:** Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Berbasis Pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* dan Soal Kemampuan Literasi Numerasi Menggunakan *Canva*. **Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Malikussaleh, 2024.**

Minimnya sumber belajar yang guru gunakan serta kurang terhubungnya pembelajaran dalam dunia nyata menyebabkan pembelajaran menjadi lebih abstrak sehingga sulit untuk dipahami dan diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa bahan ajar *handout* berbasis pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics* (STEAM) dan soal kemampuan literasi numerasi menggunakan *canva* yang valid, praktis dan efektif melalui model pengembangan 4D, yaitu: 1) *define*, 2) *design*, 3) *development* dan 4) *disseminate*. Teknik pengumpulan data berupa data uji ahli media dan ahli materi, data angket respon peserta didik, data hasil wawancara bersama guru matematika serta data hasil jawaban peserta didik terhadap soal tes. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Swasta Bangun Mulia, P. Brandan. Data hasil rata-rata skor uji validasi oleh 2 dosen ahli media 97,8% dengan kriteria sangat valid dan hasil rata-rata skor validasi ahli materi 87% dengan kriteria valid. Kepraktisan diperoleh melalui hasil respon peserta didik sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis. Data hasil ketuntasan peserta didik secara klasikal sebesar 79,4% dengan kriteria cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *handout* berbasis pendekatan STEAM dan soal kemampuan literasi numerasi menggunakan *canva* valid, sangat praktis dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

**Kata kunci:** *Canva*; *Handout*; Kemampuan Literasi Numerasi; Pendekatan STEAM.