

ABSTRAK

Amila Ashabul Jannah : Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* dengan Konsep *Escape Room* Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Materi Fluida Statis

E-Module merupakan media pembelajaran digital yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam mencapai keterampilan tertentu, contohnya keterampilan pemecahan masalah. Penelitian pengembangan *e-module* berbasis PBL dengan konsep *escape room* bertujuan untuk mengetahui 1) kelayakan *e-module*; 2) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *e-module*; 3) peningkatan keterampilan pemecahan masalah. Penelitian dilakukan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Populasi dari penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 13 Garut dengan sampel 31 orang. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi, lembar observasi, dan soal keterampilan pemecahan masalah. Teknik analisis data dilakukan melalui pengolahan skor lembar validasi, skor lembar observasi, perhitungan *n-gain*, dan uji-t *paired sample test*. Hasil penelitian yang diperoleh 1) *E-Module* sangat layak digunakan dalam pembelajaran fluida statis dengan nilai rata-rata Aiken's V pada aspek penilaian media dan materi adalah 0,9 dengan interpretasi sangat tinggi, 2) Keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase keterlaksanaan rata-rata tiga pertemuan sebesar 91% untuk aktivitas guru dan 90% untuk aktivitas peserta didik, 3) *E-Module* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada kategori tinggi dengan *n-gain* 0,71 dan Sig (*2-tailed*) 0.000 dengan taraf signifikansi 0,05 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan pemecahan masalah sebelum dan setelah menggunakan *e-module*.

Kata Kunci: *e-module*, *escape room*, fluida statis, keterampilan pemecahan masalah, *problem based learning*.