

ABSTRAK

Nahla Nailur Rahmi “Pengembangan E-Modul Berbasis Multi Representasi untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Materi Gerak Lurus”

Perkembangan teknologi yang pesat telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu media yang adaptif terhadap perubahan tersebut adalah e-modul berbasis Multirepresentasi, yang diyakini mampu mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis Multirepresentasi pada materi Gerak Lurus serta menguji keefektifan e-modul dalam meningkatkan keterampilan Pemecahan Masalah. Metode yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan didik kelas XI Merdeka di MA di Kabupaten Garut. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, bahan ajar dan lembar kerja peserta didik, angket respons peserta didik, dan soal keterampilan pemecahan masalah. Data dianalisis menggunakan uji validitas *Aiken's V*, perhitungan persentase efektivitas pembelajaran, N-gain, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan valid dengan koefisien validitas 1.0, efektivitas pembelajaran sebesar 91 %. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif ditunjukkan oleh nilai N-gain sebesar 0,90 (kategori sangat tinggi). Uji-t menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, e-modul berbasis Multirepresentasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi Gerak Lurus.

Kata Kunci: E-Modul, Multi representasi, Gerak Lurus, Keterampilan Pemecahan Masalah.