

ABSTRAK

Sipayanti : Pengembangan E-LKPD Terintegrasi Komik Etnosains untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Materi Momentum dan Impuls

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran fisika, penggunaan bahan ajar yang kurang menarik, serta kurangnya integrasi konteks kehidupan nyata dan budaya lokal. Penelitian bertujuan mengetahui kelayakan, keterlaksanaan, serta efektivitas E-LKPD terintegrasi komik etnosains dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE dan melibatkan 32 peserta didik sebagai sampel. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi, dan tes keterampilan pemecahan masalah. Teknik analisis data menggunakan uji validitas Aiken's V, analisis lembar observasi, perhitungan nilai *n-gain*, dan uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan E-LKPD memiliki validitas tinggi, dengan skor validasi ahli media 0,88 dan ahli materi 0,92. Keterlaksanaan penggunaan E-LKPD mencapai 96% dengan kategori sangat baik. Peningkatan keterampilan pemecahan masalah berada pada kategori sedang dengan nilai *n-gain* 0,63. Hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, E-LKPD terintegrasi komik etnosains efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi momentum dan impuls.

Kata kunci: E-LKPD, Komik Etnosains, Keterampilan Pemecahan Masalah, Momentum dan Impuls.