

## ABSTRAK

**Sarah Nisrina Raehana. (2024). “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flip HTML5* untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis dan *Self Regulated Learning* Peserta Didik”**

Pendidikan berperan sangat penting dalam membentuk individu yang berwawasan luas dan berkarakter baik melalui pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, guru disarankan untuk memanfaatkan teknologi sebagai media agar pembelajaran lebih menarik dan menerapkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Pengembangan e-modul interaktif menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sumber belajar berupa e-modul interaktif berbasis *Flip HTML5* untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis dan *self regulated learning* peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sumber data didapatkan dari validator materi, validator media, peserta didik kelas VIII D SMPN 1 Serang Baru. Analisis data untuk pengembangan e-modul interaktif berbasis *Flip HTML5* mendapatkan kriteria sangat valid dari ahli materi dan ahli media, memperoleh kriteria sangat praktis dari peserta didik, dan efektif dalam peningkatan kemampuan representasi matematis dan *self regulated learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis *Flip HTML5* bisa menjadi sumber belajar dimanapun dan kapanpun karena praktis, efisien, dan mampu meningkatkan kemampuan representasi matematis dan *self regulated learning* peserta didik. E-modul interaktif berbasis *Flip HTML5* memiliki kontribusi untuk proses pembelajaran sebagai sumber belajar yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis dan *self regulated learning* peserta didik.

**Kata Kunci : E-Modul Interaktif, *Flip HTML5*, Representasi Matematis, *Self Regulated Learning***

## **ABSTRACT**

**Sarah Nisrina Raehana. (2024). “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip HTML5 untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis dan Self Regulated Learning Peserta Didik”**

*Education plays a crucial role in shaping individuals with broad insights and good character through mathematics learning. Therefore, teachers are advised to utilize technology as a medium to make learning more engaging and to instill character values in students. The development of interactive e-modules has emerged as an alternative for teachers to introduce more innovative learning experiences. The aim of this research is to develop a learning resource in the form of interactive e-modules based on Flip HTML5 to enhance students' mathematical representation abilities and self-regulated learning. The method employed is research and development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data sources include material validators, media validators, and students from class VIII D of SMPN 1 Serang Baru. Data analysis for the development of interactive e-modules based on Flip HTML5 shows high validity ratings from content experts and media experts, practicality ratings from students, and effectiveness in improving mathematical representation abilities and self-regulated learning. The research findings indicate that interactive e-modules based on Flip HTML5 can serve as a learning resource anytime and anywhere due to their practicality, efficiency, and ability to enhance students' mathematical representation abilities and self-regulated learning. These e-modules contribute significantly to the learning process as accessible learning resources that can be utilized anywhere and anytime to improve students' mathematical representation abilities and self-regulated learning.*

**Keywords: Flip HTML5, Interactive E-Module, Mathematical Representation, Self-Regulated Learning**