**“PENGEMBANGAN E-MODUL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GLIDEAPP* PADA MATERI GERAK DAN GAYA DI KELAS VII SMP”**

**Salsabila Handayani**

**NIM 2020122005**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis *problem based learning* dan melihat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan berupa e-modulberbasis *problem based learning* dengan berbantuan *glideapp* pada materi gerak dan gaya di kelas VII SMP. Jenis penelitian ini menggunakan metode *R&D (Reseach and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 42 Palembang. Subjek penelitian peserta didik kelas VII teknikpengumpulan data menggunakan walkthrough, angket, observasi. Penelitian ini memperoleh skor presentase rata-rata sebesar 84,83% dari 3 validator dengankriteria “valid”. Hasil kepraktisan dengan skor presentase rata-rata 83,95% di dapat dari 3 peserta didik memperoleh skor83,3%, 10 peserta didik kelompok kecil memperoleh skor 84,6% dengan kriteria “praktis”. e-modul berbasis *problem based learning* pada materi gerak dan gaya di kelas VII SMP valid dan praktis. E-modul yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik di kelas.

Kata Kunci : E-Modul, Problem Based Learning, GlideApp, Gerak dan Gaya