

## **ABSTRACT**

*This study aims to test the validity and practicality of learning products in the form of interactive e-modules using gender-based augmented reality on the human circulatory system material for class VIII SMP/MTs. Products developed using the ADDIE development model, namely analysis, planning, development, implementation and evaluation, but in this study it was only limited to the development stage. The sample for this study was obtained through a random sampling technique, namely 3 students in the individual trial (one to one) and 10 students in the small group trial. The interactive e-module feasibility test uses an expert validation questionnaire, material, language, gender as well as a response questionnaire from educators and students. The results of the interactive e-module validation carried out by experts were 96.25%, material experts 81.53%, linguists 97.5% gender experts 100% with very valid categories. The results of the recapitulation of the average score from the response questionnaire of educators and students were 94.17% in the very practical category. Thus, the developed interactive e-module is suitable for use as a teaching materials in schools.*

*Keywords: E-module, Interactive, Augmented reality, Gender*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk pembelajaran berupa e-modul interaktif menggunakan *augmented reality* berbasis *gender* pada materi sistem peredaran darah manusia kelas VIII SMP/MTs. Produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*), akan tetapi pada penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap pengembangan (*development*). Sampel penelitian ini didapatkan melalui teknik *random sampling* yaitu 3 peserta didik pada uji coba perorangan (*one to one*) dan 10 peserta didik pada uji coba kelompok kecil (*small group*). Uji kelayakan e-modul interaktif menggunakan angket validasi ahli , materi, bahasa, *gender* serta angket respon pendidik dan peserta didik. Hasil validasi e-modul interaktif yang dilakukan oleh ahli 95%, ahli materi 92,30%, ahli bahasa 97,5% ahli *gender* 100% dengan kategori sangat valid. Hasil rekapitulasi nilai rata-rata dari angket respon pendidik dan peserta didik yaitu 94,17% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, e-modul interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di sekolah.

Kata kunci: E-modul, Interaktif, *Augmented reality*, *Gender*.