

# **DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-MODULES USING GENDER BASED AUGMENTED REALITY ON ADDITIVES AND ADDICTIVE SUBSTANCES FOR CLASS VIII SMP/MTs**

## **ABSTRACT**

*Interactive E-Modules using gender-based augmented reality are innovative teaching materials developed to increase students' interest in learning, as well as introduce teaching materials that are not gender biased so that they can be well received by male and female students, without distinguishing between the two in the learning process specifically in the availability of teaching materials/learning media in schools either explicitly or implicitly. This study uses the Research and Development research method, namely research that makes, produces or develops a product in the form of planning up to evaluating the validity of the product that has been produced. This study uses the ADDIE model, which in the ADDIE model consists of 5 stages which include analysis, design, development, implementation and evaluation. However, this research only reached the development stage. Data collection techniques were carried out by observing, interviewing and questionnaires given to respondents. The results of the development of this interactive e-module were validated by experts including media experts with 98.75% results (very valid), material experts 98.88% (very valid), linguists 95% (very valid), and gender experts 98.46% (very valid) with an average validation result of 97.77% "very valid" and feasible to use. The results of interactive e-module practical trials obtained educator scores of 94.44% (very practical), one to one 88.71% (very practical) and small group 92.71% (very practical) with an average result of 91.95 % which is categorized as very practical to apply during the learning process.*

**Keywords:** *Interactive E-Module, Augmented Reality, Gender, Addictive Additives*

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS  
*GENDER* PADA MATERI ZAT ADITIF DAN ADIKTIF KELAS  
VIII SMP/MTs**

**ABSTRAK**

E-Modul interaktif menggunakan *augmented reality* berbasis *gender* merupakan bahan ajar inovatif yang dikembangkan guna meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, serta mengenalkan bahan ajar yang tidak bias *gender* agar bisa diterima dengan baik oleh peserta didik laki-laki maupun perempuan, tanpa membedakan antara keduanya dalam proses pembelajaran khususnya dalam ketersediaan bahan ajar/media pembelajaran yang ada disekolah baik secara tersurat maupun tersirat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* yakni penelitian yang membuat, menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk dalam bentuk perencanaan sampai ke evaluasi validitas terhadap produk yang sudah dihasilkan. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, dimana pada model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi, wawancara dan angket yang diberikan kepada reponden. Hasil dari pengembangan e-modul interaktif ini divalidasi oleh para ahli diantaranya ahli media dengan hasil 98,75 % (sangat valid), ahli materi 98,88 % (sangat valid), ahli bahasa 95 % (sangat valid), dan ahli *gender* 98,46 % (sangat valid) dengan hasil rata-rata validasi 97,77% “sangat valid” dan layak digunakan. Hasil uji coba praktikalitas e-modul interaktif memperoleh nilai pendidik 94,44% (sangat praktis), *one to one* 88,71% (sangat praktis) dan *small group* 92,71% (sangat praktis) dengan hasil rata-rata 91,95% yang dikategorikan sangat praktis untuk diterapkan saat proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *E-Modul Interaktif, Augmented Reality, Gender, Zat Aditif Adiktif*