

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *FLASHCARDS* BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI GERAK LURUS

Oleh

INTAN KHASANA

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan *Desain Research and Development (R&D)* model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan. *Flashcards* berbantuan *augmented reality* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Kevalidan produk dinilai oleh 3 orang ahli yang terdiri dari aspek penilaian materi dan konstruk serta aspek penilaian media dan desain dengan hasil skor rata-rata keseluruhan 3,64 dengan kategori sangat valid. Kepraktisan produk dinilai dari aspek keterbacaan dan aspek persepsi guru dengan memperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan analisis hasil data disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan *flashcards* berbantuan *augmented reality* pada materi gerak lurus telah valid dan praktis untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata kunci: *Flashcards, Augmented Reality, Minat Belajar, Gerak Lurus.*