

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Subjek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari subjek pengembangan dan subjek uji coba. Subjek pengembangan adalah validator materi dan validator media, sedangkan subjek uji coba adalah siswa kelas VIII SMP Santo Benediktus Pahauman. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-comic* berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar, menggunakan model desain ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementasi* (pelaksanaan) dan *evaluation* (evaluasi) sudah memiliki kriteria valid dengan persentase kevalidan 82,48%, sangat praktis dengan persentase kepraktisan 94,53%, dan efektif dengan persentase keefektifan 76,67%, sehingga media pembelajaran *e-comic* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan cocok digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *E-Comic, Augmented Reality, Bangun Ruang Sisi Datar*