

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN APLIKASI
ASSEMBLR EDU PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER
KELAS XI IPS SMA NEGERI 5 BANJARBARU**



**SKRIPSI
Oleh:**

**NIDA NUR AZKIA
2210113120006**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
JULI 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN APLIKASI
ASSEMBLR EDU PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER
KELAS XI IPS SMA NEGERI 5 BANJARBARU**

SKRIPSI

Oleh:

**NIDA NUR AZKIA
2210113120006**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Ekonomi**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
JULI 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nida Nur Azkia

NIM : 2210113120006

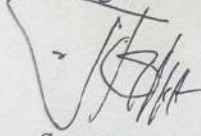
Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MENGGUNAKAN APLIKASI *ASSEMBLR EDU* PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER KELAS XI IPS SMA NEGERI 5 BANJARBARU”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Mengetahui

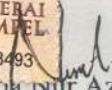
Orang Tua/Wali


Suparno

Banjarmasin, 06 Juli 2026

Membuat Pernyataan




Nida Nur Azkia
NIM. 2210113120006

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nida Nur Azkia

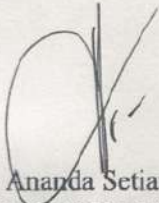
NIM : 2210113120006

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis
Augmented Reality Menggunakan Aplikasi *Assemblr Edu* pada
Materi Kebijakan Moneter Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Banjarbaru

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 06 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.
NIP 19940509 201903 1 009

Pembimbing II



Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd.
NIP 19950427 202406 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Aplikasi *Assemblr Edu* pada Materi Kebijakan Moneter Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Banjarbaru

Yang disusun oleh : Nida Nur Azkia, NIM : 2210113120006, ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada 06 Juli 2026.

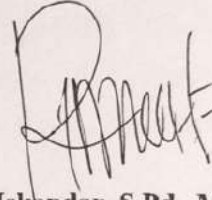
Dewan Penguji

Pembimbing I



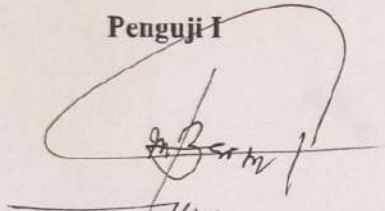
Dr. Ananda Setiawan, M.Pd
NIP 19940509 201903 1 009

Pembimbing II



Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd
NIP 19950427 202406 1 001

Penguji I



Dr. Baseran Nor, M.Pd
NIP 19820321 200604 1 001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi**



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Nida Nur Azkia, 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu pada Materi Kebijakan Moneter Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Banjarbaru.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. (Pembimbing I: Dr. Ananda Setiawan, M.Pd Pembimbing II: Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran ekonomi di SMAN 5 Banjarbaru masih didominasi metode ceramah dan media konvensional, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep kebijakan moneter secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi materi kebijakan moneter kelas XI IPS di SMAN 5 Banjarbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli, dan angket respons peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* memperoleh persentase kevalidan sebesar 85% dari ahli media dan 87,85% dari ahli materi, keduanya berada pada kategori Sangat Valid. Hasil uji coba lapangan terbatas memperoleh persentase kepraktisan sebesar 92,54% dan uji coba lapangan operasional memperoleh persentase 84,80%, keduanya berada pada kategori Sangat Praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *augmented reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* pada materi kebijakan moneter dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 5 Banjarbaru.

Kata Kunci: media pembelajaran, *augmented reality*, *Assemblr Edu*, kebijakan moneter

ABSTRACT

Nida Nur Azkia, 2026. *Development of Augmented reality-Based Learning Media Using the Assemblr Edu Application on Monetary Policy Material for Class XI IPS SMA Negeri 5 Banjarbaru. Thesis, Department of Economics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Lambung Mangkurat. (Supervisor I: Dr. Ananda Setiawan, M.Pd Supervisor II: Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd)*

Learning media is one of the important components in supporting the success of the learning process. Economics learning at SMAN 5 Banjarbaru is still dominated by lecture methods and conventional media, causing students to have difficulty understanding monetary policy concepts concretely. This study aims to develop augmented reality-based learning media using the Assemblr Edu application for use in economics learning on monetary policy material for Class XI IPS at SMAN 5 Banjarbaru. This study uses a Research and Development method with a 4D development model consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data collection instruments used include interview guides, observation sheets, expert validation sheets, and student response questionnaires. The results showed that the augmented reality-based learning media obtained a validity percentage of 85% from media experts and 87.85% from material experts, both in the Very Valid category. The limited field trial obtained a practicality percentage of 92.54% and the operational field trial obtained a percentage of 84.80%, both in the Very Practical category. Based on these results, the augmented reality-based learning media using the Assemblr Edu application on monetary policy material is declared valid and practical for use in the economics learning process for Class XI IPS SMAN 5 Banjarbaru.

Keywords: *learning media, augmented reality, Assemblr Edu, monetary policy, development research*

MOTTO

“Sesungguhnya, bersama kesulitan ada kemudahan.”

– Qur’an (Al-Insyirah : 5-6)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji hanya milik Allah SWT, Dzat yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Atas izin dan pertolongan-Nya lah setiap halaman skripsi ini bisa tertulis, setiap kesulitan bisa dilewati, dan setiap doa yang dipanjatkan di saat lelah selalu dijawab dengan cara-Nya yang indah. Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk mereka yang paling berharga:

1. Untuk Ayah, Suparno. Ayah mungkin tidak selalu mengucapkan kata-kata penyemangat, tapi penulis tahu betul bahwa setiap tetes keringat yang Ayah keluarkan adalah bentuk cinta yang paling nyata. Terima kasih, Yah, sudah menjadi alasan terkuat untuk tidak menyerah. Skripsi ini adalah salah satu cara kecil anakmu membuktikan bahwa perjuanganmu tidak sia-sia. Semoga Allah senantiasa menjaga Ayah dalam kesehatan dan keberkahan di setiap harinya.
2. Untuk Ibu, Dariah Aida. Di saat penulis merasa hampir menyerah, ingatan tentang Ibu yang selalu berdoa dan percaya selalu menjadi penguat yang paling ampuh. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, atas semangat yang selalu diberikan bahkan di saat Ibu sendiri sedang lelah, dan atas kasih sayang yang tidak pernah berkurang sedikit pun. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan umur panjang yang penuh keberkahan untuk Ibu.
3. Untuk keluarga kecilku tersayang. Kalian adalah alasan mengapa pulang selalu terasa menyenangkan. Terima kasih sudah menjadi rumah.
4. Untuk Afifah, Novi, Desy. Terima kasih sudah memilih untuk tetap ada di hari-hari yang tidak mudah, dan sudah menjadi penyemangat yang tulus. Kalian adalah keluarga yang penulis pilih sendiri.
5. Untuk kucingku tersayang, Boncel dan Casper. Terima kasih telah menjadi tempat pulang di tengah dunia yang sibuk. Kalian mengajarkanku arti ketenangan dan menjadi alasan untuk tetap tersenyum. Kehadiran kalian mungkin sederhana di mata orang lain, tetapi bagiku kalian tidak hanya hewan peliharaan, kalian adalah rumah dan keluarga. Semoga kalian selalu sehat dan senantiasa menemani setiap langkahku.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER KELAS XI IPS SMA NEGERI 5 BANJARBARU "** ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes, AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis selama menempuh studi.
4. Bapak Dr. Ananda Setiawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dan kepercayaan yang selalu diberikan kepada penulis.
5. Bapak Rizal Iskandar, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji, memberikan koreksi, serta menyampaikan masukan dan saran yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini, serta sebagai validator ahli media yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.
7. Bapak Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T validator ahli media yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.
8. Ibu Sharfina Puteri Amima, S.E., S.AB., M.A.B dan Bapak Ahmad Ridhani Ahsan, S.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian dan saran yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan materi kebijakan moneter dalam media pembelajaran ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Lambung Mangkurat.
10. Bapak Muhdi Harto, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 5 Banjarbaru.
11. Ibu Siti Syuha, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 5 Banjarbaru yang telah memberikan bantuan, informasi, dan kemudahan selama proses penelitian berlangsung.
12. Peserta didik kelas XI IPS 4 dan XI IPS 5 SMA Negeri 5 Banjarbaru yang telah bersedia meluangkan waktu dan berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung.
13. Teman-teman seperjuangan di bawah bimbingan Bapak Dr. Ananda Setiawan, M.Pd yang telah menemani dan saling menyemangati selama proses penyusunan skripsi ini.

Banjarmasin, Juli 2026

Nida Nur Azkia

NIM 2210113120006

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Media Pembelajaran.....	7
B. <i>Augmented reality</i> dalam Pembelajaran.....	15
C. Aplikasi <i>Assemblr Edu</i>	19
D. Pembelajaran Ekonomi	24
E. Materi Kebijakan Moneter	25

F. Teori Belajar yang Relevan.....	26
G. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Waktu dan Tempat Penelitian	33
B. Jenis Penelitian.....	33
C. Objek dan Subjek Penelitian	34
D. Model Pengembangan 4D	36
D. Prosedur Pengembangan	37
E. Metode Pengumpulan Data	44
F. Jenis Data	47
G. Instrumen Penelitian.....	48
H. Metode Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Deskripsi Penelitian.....	54
B. Hasil Pengembangan.....	54
C. Pembahasan.....	96
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	100
A. Kesimpulan	100
B. Implikasi.....	100
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Angket dengan Skala Likert	45
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	49
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	50
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Guru Ekonomi SMAN 5 Banjarbaru.....	51
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	52
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	53
Tabel 4.1 Identitas Validator Ahli Materi dan Ahli Media	54
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas	92
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
Gambar 2.2 Fitur <i>Create Project</i>	21
Gambar 2.3 Alat Peraga	21
Gambar 2.4 Slide Interaktif.....	22
Gambar 2.5 Printable Interaktif.....	22
Gambar 2.6 Fitur <i>Marker Based</i>	23
Gambar 2.7 Pengaturan Ukuran dan Posisi Objek.....	23
Gambar 2.8 Mode Tampilan AR.....	24
Gambar 2.9 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D	36
Gambar 4.1 Rancangan Halaman Sampul Buku Saku Siswa	61
Gambar 4.2 Rancangan Kata Pengantar Buku Saku Siswa	61
Gambar 4.3 Rancangan Daftar Isi Buku Saku Siswa.....	62
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Pengenalan AR.....	62
Gambar 4.5 Rancangan Tujuan Pembelajaran Buku Saku Siswa.....	63
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Petunjuk Penggunaan Media.....	63
Gambar 4.7 Rancangan Peta Konsep Buku Saku Siswa.....	64
Gambar 4.8 Rancangan Materi Pengertian Kebijakan Moneter	64
Gambar 4.9 Rancangan Materi Tujuan Kebijakan Moneter	65
Gambar 4.10 Rancangan Materi Jenis Kebijakan Moneter	65
Gambar 4.11 Rancangan Materi Instrumen Kebijakan Moneter	66
Gambar 4.12 Rancangan Daftar Pustaka Buku Saku Siswa	66
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Sampul Buku Panduan Guru.....	67
Gambar 4.14 Rancangan Kata Pengantar Buku Panduan Guru	68

Gambar 4.15 Rancangan Daftar Isi Buku Panduan Guru	68
Gambar 4.16 Rancangan Latar Belakang Pengembangan Media	69
Gambar 4.17 Rancangan Deskripsi Singkat Media AR.....	69
Gambar 4.18 Rancangan Deskripsi Media AR	70
Gambar 4.19 Rancangan Kelebihan Media AR	70
Gambar 4.20 Rancangan Keterbatasan Media AR	71
Gambar 4.21 Rancangan Sasaran Pengguna	71
Gambar 4.22 Rancangan Tujuan Pembelajaran	72
Gambar 4.23 Rancangan Skenario Pembelajaran	72
Gambar 4.24 Rancangan Bagian II Buku Saku Siswa	73
Gambar 4.25 Rancangan Video Animasi Pengertian Kebijakan Moneter.....	74
Gambar 4.26 Rancangan Video Animasi Tujuan Kebijakan Moneter	75
Gambar 4.27 Rancangan Video Animasi Jenis Kebijakan Moneter	76
Gambar 4.28 Rancangan Video Animasi Instrumen Kebijakan Moneter.....	77
Gambar 4.29 Rancangan Media AR Pengertian Kebijakan Moneter	78
Gambar 4.30 Rancangan Media AR Tujuan Kebijakan Moneter	79
Gambar 4.31 Rancangan Media AR Jenis Kebijakan Moneter	80
Gambar 4.32 Rancangan Media AR Instrumen Kebijakan Moneter	81
Gambar 4.33 Perbaikan Font pada Judul Halaman dan Tata Letak.....	89
Gambar 4.34 Perbaikan Tata Cara Penggunaan Media	90
Gambar 4.35 Perbaikan Penambahan Contoh di Kehidupan Sehari-Hari	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	120
Lampiran 2 Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	104
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru.....	122
Lampiran 3 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media.....	123
Lampiran 4 Hasil Lembar Instrumen Validasi Ahli Media I.....	126
Lampiran 5 Hasil Lembar Instrumen Validasi Ahli Media II.....	127
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	128
Lampiran 7 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	129
Lampiran 8 Hasil Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi I.....	132
Lampiran 9 Hasil Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi II	133
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli Materi	134
Lampiran 11 Lembar Angket Respon Siswa	135
Lampiran 12 Data Subjek Penelitian Terbatas.....	137
Lampiran 13 Hasil Uji Coba Terbatas	138
Lampiran 14 Data Subjek Penelitian Operasional	139
Lampiran 15 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	140
Lampiran 16 Penyebaran Buku Saku Siswa dan Buku Panduan Guru.....	141
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	142