

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED*
REALITY: ASSEMBLR EDU TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
TEKS DESKRIPSI MURID KELAS VII SMP LABSCHOOL JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

Disusun oleh

PUTRI OKTAVIANI (1201622001)

SKRIPSI

Skripsi yang Diajukan Kepada Universitas Negeri Jakarta untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Putri Oktaviani

No. Registrasi : 1201622001

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Proposal: Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality: Assemblr Edu*
Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Murid Kelas VII SMP
Labschool Jakarta

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Dr. Nurita Bayu Kusmayati, M.Pd.
NIP. 198207092008122003

Pembimbing II

Dr. Reni Nur Erivani, M.Pd.
NIP. 197808022008012011

Penguji I

Etsa Purbarani, M.Pd.
NIP. 199202012019032028

Penguji II

Nur Sekhudin, S.Pd., M.Hum.
NIP. 198701102019031006

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji

Dr. Nurita Bayu Kusmayati, M.Pd.
NIP. 198207092008122003

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Putri Oktaviani

No. registrasi : 1201622001

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality*: *ASSEMBLR EDU*
Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Murid Kelas VII SMP
Labschool Jakarta.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya terdapat mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sesungguhnya.

Jakarta, 9 Juli 2026



Putri Oktaviani

1201622001

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Oktaviani
NIM : 1201622001
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni, Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat email : nessaputri396@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality: Assemblr Edu* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Murid Kelas VII SMP Labschool Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Juli 2026
Penulis

(Putri Oktaviani)

ABSTRAK

Putri Oktaviani, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality: ASSEMBLR EDU* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Murid Kelas VII SMP Labschool Jakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, akan tetapi dalam praktiknya masih ditemukan permasalahan seperti keterbatasan waktu, media pembelajaran yang kurang interaktif yang kurang menarik perhatian murid, khususnya pada materi teks deskripsi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan Aplikasi *ASSEMBLR EDU* pada materi teks deskripsi untuk murid kelas VII SMP. Metode yang digunakan adalah *Reaserch and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Data diperoleh melalui observasi, angket validasi ahli media dan ahli materi, serta tanggapan guru Bahasa Indonesia dan murid kelas VII. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 44,4 (kategori sangat layak) dengan persentase 89%, dan validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,54 (kategori sangat layak) dengan persentase 91%,. Tanggapan guru Bahasa Indonesia menunjukkan persentase 88% (kategori sangat layak), dan tanggapan murid memperoleh persentase 98% (kategori sangat layak). Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *ASSEMBLR EDU* mendukung proses menulis teks deskripsi melalui objek tiga dimensi, fitur kuis interaktif, serta video pembelajaran yang diintegrasikan ke dalamnya, serta ruang kegiatan menulis teks deskripsi untuk melatih keterampilan menulis murid. Dengan demikian, media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *ASSEMBLR EDU* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Menulis Teks Deskripsi.

ABSTRACT

Putri Oktaviani, 2025. *Development of Augmented Reality Learning Media: ASSEMBLR EDU on the Writing Skills of Descriptive Texts of Seventh-Grade Students at Labschool Jakarta Junior High School*. Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University.

Writing is an important skill in learning Indonesian. However, in practice, problems still arise, such as time constraints and less interactive learning media that do not attract students' attention, especially for descriptive texts. This study aims to develop Augmented Reality-based learning media using the ASSEMBLR EDU application for descriptive texts for seventh-grade junior high school students. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Development model. Data were obtained through observation, validation questionnaires from media experts and material experts, and responses from Indonesian language teachers and seventh-grade students. Data Analysis techniques used were qualitative and quantitative Analysis. The results showed that the developed Augmented Reality learning media met the eligibility criteria. Media expert validation yielded an average score of 44.4 (very suitable) with a percentage of 89%, and material expert validation yielded an average score of 4.54 (very suitable) with a percentage of 91%. Indonesian language teacher responses showed a percentage of 88% (very suitable), and student responses obtained a percentage of 98% (very suitable). The use of Assemblr Edu-based Augmented Reality learning media supports the process of writing descriptive text through three-dimensional objects, interactive quiz features, integrated learning videos, and a descriptive text writing activity space to practice students' writing skills. Thus, Assemblr Edu-based Augmented Reality learning media for descriptive text writing skills is highly suitable for use as a learning resource in Indonesian language learning.

Keywords: Learning Media Development, Augmented Reality, Writing Descriptive Text

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang diberikan sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality: ASSEMBLR EDU* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Murid Kelas VII SMP Labschool Jakarta” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari doa, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nurita Bayu Kusmayati M.Pd., selaku dosen pembimbing I atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama proses penulisan skripsi.
2. Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd., selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, arahan serta waktu yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Edi Puryanto, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang senantiasa memberikan arahan, dukungan administratif, dan motivasi sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi.
4. Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan semangat selama masa studi.
5. Kepala SMP Labschool Jakarta, Ibu Dr. Yati Suwartini, M.Pd., beserta seluruh guru dan staf yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan selama pelaksanaan penelitian.
6. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan inspirasi selama masa studi.
7. Ibu Dra. Lita Lestari selaku guru Bahasa Indonesia SMP Labschool Jakarta yang telah membantu dalam proses pengambilan data yang mendukung penyusunan skripsi.
8. Murid kelas VII E SMP Labschool Jakarta Angkatan 32 yang telah memberikan dukungan, waktu, dan membantu dalam proses pengambilan data yang mendukung penyusunan skripsi.
9. Kedua orang tua tercinta, Ibu Wisdanita dan Bapak Sunardi, atas doa, cinta, dan dukungan yang tiada henti diberikan dan sangat berarti untuk penulis dalam proses penyusunan skripsi.

10. Abang dan Kakak penulis, Rahmat Widi dan Dwita Pratiwi, yang selalu menjadi penyemangan dan teladan dalam perjuangan pendidikan.
11. Kekasih penulis beserta keluarganya, Muhammad Nata Saputra, Papi, Mami, Cici Ayu, Mas Yaki, dan Adik-adik, atas cinta dan kehangatan serta dukungan secara verbal maupun nonverbal yang sangat berarti untuk penulis dalam proses penyusunan skripsi.
12. Natasya S.Ak., Graceia Sianipar, dan Michelle Firman, atas pengalaman bersama dari SMP hingga masa studi, atas waktu dan dukungan yang diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
13. Jelita Sianturi dan Alvita Astuti N, atas pengalaman bersama dari SMA hingga Kuliah di bawah Almamater yang sama, pengalaman yang tak terlupakan menjadi rekan kost selama dua tahun, serta dukungan lainnya selama masa studi.
14. Monica Syafitri, Nawa Ayu, Tamara Aulia, dan rekan Magang Brader atas pengalaman, bantuan, dukungan, dan waktu yang telah diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
15. Teman-teman seperjuangan di PBSI UNJ Angkatan 2022 yang telah memberikan semangat dan dukungan dari masa studi hingga penyusunan skripsi.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik secara praktis maupun teoritis, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran terhadap menulis teks deskripsi. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 04 Juli 2026

Putri Oktaviani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Batasan Masalah Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Keaslian Penelitian	8
BAB II	12
TINJAUAN PUSTAKA	12

2.1 Kajian Teori dan Konsep	12
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Media Pembelajaran Digital	18
2.1.3 Augmented Reality.....	23
2.1.4 Komponen <i>Augmented Reality</i>	27
2.1.5 Assemblr Edu	27
2.2 Menulis Teks Deskripsi.....	30
2.2.1 Keterampilan Menulis	30
2.2.2 Langkah-langkah Menulis yang Baik	33
2.2.3 Tujuan Menulis	34
2.2.4 Manfaat Menulis	35
2.2.5 Indikator Keterampilan Menulis.....	36
2.2.6 Jenis-jenis Tulisan.....	37
2.2.7 Teks Deskripsi	38
2.2.8 Jenis-jenis Teks Deskripsi	39
2.2.9 Ciri-ciri Teks Deskripsi	42
2.2.10 Struktur Teks Deskripsi	43
2.2.11 Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi	44
2.3 Kajian Penelitian Relevan	45
2.4 Kerangka Berpikir	48
BAB III.....	51

METODOLOGI PENELITIAN	51
3.1 Metode Penelitian	51
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	51
3.3 Prosedur Penelitian	52
3.3.1 <i>Analyze</i> (analisis)	52
3.3.2 <i>Design</i> (merancang)	54
3.3.3 <i>Development</i> (mengembangkan).....	55
3.3.4 <i>Implementation</i> (implementasi)	56
3.3.5 <i>Evaluation</i> (evaluasi)	56
3.4 Data dan Sumber Data	57
3.4.1 Data Primer	57
3.4.2 Data Sekunder	57
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.5.1 Observasi.....	58
3.5.2 Angket (Kuesioner).....	59
3.6 Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV	75
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	75
4.1 Hasil Penelitian.....	75
4.1.1 <i>Analisis (Analysis)</i>	75
4.1.2 <i>Perancangan (Design)</i>	86

4.1.3 Implementasi (<i>Implementation</i>)	111
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	118
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	118
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	123
BAB V	124
PENUTUP.....	124
5.1 Simpulan	124
5.2 Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	161



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
Gambar 4. 1 Pengembangan Model 3D Augmented Reality	89
Gambar 4. 2 Pengembangan Model 3D Augmented Reality	89
Gambar 4. 3 Fitur Place It In Your Room	90
Gambar 4. 4 Fitur Rotasi.....	90



DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Rancangan Media Pembelajaran.....	14
---	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Murid	60
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru	63
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	66
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	67
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Indonesia	69
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Penilaian Murid	71
Tabel 3. 7 Pemberian Skor Untuk Ahli Media dan guru Bahasa Indonesia	72
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian	74
Tabel 3. 9 Rentang dan Kriteria Kualitas Produk	74
Tabel 3. 10 Range Persentase dan Kriteria Kualitas Produk	74
Tabel 4. 1 Rancangan Materi Ajar	77
Tabel 4. 2 Rancangan Ruang Materi dalam Media Pembelajaran	78
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Kebutuhan Murid	80
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	83
Tabel 4. 5 Ruang Materi, Ruang Berlatih, Ruang Menulis Berbasis Media <i>Augmented Reality</i> , dan Ruang Evaluasi	87
Tabel 4. 6 Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi	91
Tabel 4. 7 Data Uji Kelayakan dari Ahli Media Sebelum Revisi	98
Tabel 4. 8 Data Uji Kelayakan dari Ahli Materi Sebelum Revisi	99
Tabel 4. 9 Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia Sebelum Revisi	101
Tabel 4. 10 Perbedaan Produk sebelum dan Sesudah Revisi	103
Tabel 4. 11 Data Uji Kelayakan Produk dari Ahli Media Setelah Revisi	107
Tabel 4. 12 Data Uji Kelayakan Produk dari Ahli Materi Setelah Revisi	109
Tabel 4. 13 Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia Setelah Revisi	112
Tabel 4. 14 Penilaian Murid	114
Tabel 4. 15 Tanggapan dan Komentar Murid	115
Tabel 4. 16 Perbandingan Penilaian Ahli Media, Materi, dan Guru Bahasa Indonesia Sebelum Revisi	121
Tabel 4. 17 Perbandingan Penilaian Ahli Media, Materi, dan Guru Bahasa Indonesia Setelah Revisi	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Murid.....	131
Lampiran 2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru	134
Lampiran 3 Hasil Observasi Pembelajaran di Kelas.....	138
Lampiran 4 Hasil Instrumen Tanggapan Murid	139
Lampiran 5 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	142
Lampiran 6 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	143
Lampiran 7 Surat Izin Validasi Ahli Media	144
Lampiran 8 Surat Izin Validasi Ahli Materi	145
Lampiran 9 Hasil Validasi Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi.....	146
Lampiran 10 Hasil Validasi Penilaian Ahli Media Sesudah Revisi	147
Lampiran 11 Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi Sebelum Revisi	148
Lampiran 12 Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi Sesudah Revisi.....	149
Lampiran 13 Hasil Validasi Penilaian Guru Bahasa Indonesia Sebelum Revisi	150
Lampiran 14 Hasil Validasi Penilaian Guru Bahasa Indonesia Sesudah Revisi	151
Lampiran 15 Tampilan Media Pembelajaran	152
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	159