

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *E-MODUL* PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI EKONOMI KREATIF PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG

OLEH:

VERDYAN NUR AFRIYANTO

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* pembelajaran ekonomi berbasis *Augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman materi ekonomi kreatif pada siswa kelas XI SMK Negeri 9 Bandar Lampung yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD).

Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan desain ADDIE, analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluate*). Pengembangan *e-modul* dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk memastikan kelayakan produk. Uji coba lapangan melibatkan siswa kelas XI SMK Negeri 9 Bandar Lampung untuk menilai kepraktisan dan keefektifan *e-modul*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan dinilai sangat valid berdasarkan penilaian ahli, sangat praktis berdasarkan respon siswa, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi ekonomi kreatif, yang dibuktikan melalui peningkatan signifikan hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, *e-modul* pembelajaran ekonomi berbasis *Augmented reality* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, *E-Modul*, Ekonomi Kreatif, Media Pembelajaran Interaktif, Pemahaman Siswa

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY-BASED ECONOMIC LEARNING E-MODULES TO IMPROVE UNDERSTANDING OF CREATIVE ECONOMY MATERIALS IN GRADE XI STUDENTS OF SMK NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG

BY

VERDYAN NUR AFRIYANTO

This research aims to produce an augmented reality-based economics learning E-module to improve understanding of creative economy materials in grade XI students of SMK Negeri 9 Bandar Lampung that is valid, practical and effective. This research is a type of Research and Development (RnD) research. This research and development uses ADDIE design, analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The development of e-modules is carried out through a validation process by material, media, and language experts to ensure the feasibility of the product. The field trial involved grade XI students of SMK Negeri 9 Bandar Lampung to assess the practicality and effectiveness of the e-module. The results of the study show that the e-modules developed are considered very valid based on expert assessments, very practical based on student responses, and effective in improving understanding of creative economy materials, which is evidenced by a significant increase in pre-test and post-test results. Thus, this Augmented Reality-based economics learning e-module is suitable for use as an innovative learning medium to support students' understanding in the learning process.

Keywords: Augmented Reality, Creative Economy, E-Module, Interactive Learning Media, Student Comprehension