

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MODEL *EXPERIENTIAL*
LEARNING BERBANTUAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SEKOLAH
DASAR**



Intelligentia - Dignitas

Dinda Maemunah

1110822019

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Magister

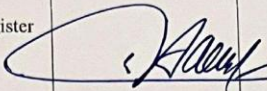
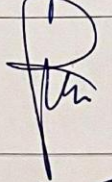
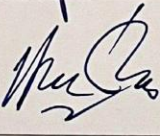
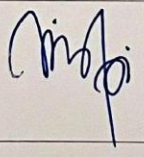
**MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Dinda Maemunah
No. Registrasi : 1110822019
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Khaerudin, M.Pd. (Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan)		5/8/2025
2	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd. (Pembimbing I)		5/8/2025
3	Prof. Dr. Iva Sarifah, M. Pd. (Pembimbing II)		4/8/2025
4	Dr. Uwes Anis Chaeruman, M. Pd. (Penguji)		4/8/2025
5	Dr. RA. Murti Kusuma W., S.IP. (Penguji)		4/8/2025

**Pengembangan Desain Pembelajaran Model *Experiential Learning*
berbantuan Media *Augmented Reality* untuk Materi Sistem Pencernaan
Manusia Kelas V Sekolah Dasar**

Dinda Maemunah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan model *experiential learning* berbantuan media *augmented reality* untuk materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar di SDIT AlMarjan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE (*analyze learners, state standard and objectives, select strategies, technology, media, and materials, utilize technology, media, and materials, require learner participation, evaluate and revise*) yang dikembangkan oleh Smaldino, Russel Heincih, dan Molenda. Produk yang dihasilkan adalah desain pembelajaran model *experiential learning* berbantuan media *augmented reality* untuk materi sistem pencernaan.

Penelitian diawali tahap analisis pemelajar untuk mengumpulkan data dan analisis kebutuhan dengan menggunakan metode wawancara kepada guru dan siswa, observasi, dan studi dokumen. Rancangan pembelajaran model *experiential learning* menggunakan bantuan media *augmented reality* dalam proses pembelajaran yang menggunakan *flashcard* sebagai *marker* dan aplikasi sistem pencernaan manusia yang didalamnya terdapat menu *scan marker*, materi, panduan, dan info aplikasi. Uji kelayakan produk dilakukan melalui *expert review* dan uji *one to one* oleh siswa dengan hasil presentase skor 87-93%. Rentang presentase tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Untuk hasil efektifitas melalui uji lapangan (*field test*) menunjukkan peningkatan pada hasil belajar dengan hasil selisih nilai *post-test* dan *pre-test* rata – rata sebesar 0,81. Nilai rata-rata efektifitas tersebut dalam kriteria N-Gain termasuk kategori tinggi. Presentase sebesar 80.80% termasuk dalam tafsiran efektif. Berdasarkan hasil uji kelayakan dan efektifitas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain pembelajaran model *experiential learning* berbantuan media *augmented reality* untuk mata pelajaran sistem pencernaan manusia layak dan efektif.

Kata kunci: Desain Pembelajaran, Model *Experiential Learning*, Media *Augmented Reality*, Sistem Pencernaan Manusia, Siswa Kelas V Sekolah Dasar

***Development of Experiential Learning Model Learning Design Assisted by
Augmented Reality Media for Human Digestive System Material for Grade V
Elementary School***

Dinda Maemunah

Abstract

This study aims to produce a design of an experiential learning model assisted by augmented reality media for the human digestive system material for grade V elementary school at SDIT AlMarjan. This study is a development research using the ASSURE development model (analyze learners, state standards and objectives, select strategies, technology, media, and materials, utilize technology, media, and materials, require learner participation, evaluate and revise) developed by Smaldino, Russel Heincih, and Molenda. The resulting product is a learning design of an experiential learning model assisted by augmented reality media for the digestive system material.

The study began with the learner analysis stage to collect data and needs analysis using interview methods with teachers and students, observation, and document studies. The experiential learning model learning design uses augmented reality media assistance in the learning process that uses flashcards as markers and human digestive system applications which contain a scan marker menu, materials, guides, and application info. The product feasibility test was carried out through expert reviews and one-to-one tests by students with a score percentage of 87-93%. The percentage range is included in the very feasible category. For the effectiveness results through field tests, it showed an increase in learning outcomes with the difference between post-test and pre-test scores averaging 0.81. The average effectiveness value in the N-Gain criteria is included in the high category. The percentage of 80.80% is included in the effective interpretation. Based on the results of the feasibility and effectiveness tests, it can be concluded that the development of the experiential learning model learning design assisted by augmented reality media for the human digestive system subject is feasible and effective.

Keywords: *Learning Design, Experiential Learning Model, Augmented Reality Media, Human Digestive System, Fifth Grade Elementary School Students*

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Maemunah
NIM : 1110822019
Tempat/Tanggal Lahir: Kuningan, 3 November 2000
Program : Magister
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul "**Pengembangan Desain Pembelajaran Model *Experiential Learning* berbantuan Media *Augmented Reality* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar**" merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 5 - 8 - 2025

Yang menyatakan,


Dinda Maemunah

1110822019

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon: (021) 4755115, (021) 3897535. Fax: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Dinda Maemunah

NIM : 1110822019

Fakultas/Prodi : Magister Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan

Alamat email : dindamaemunah109@gmail.com

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

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

yang berjudul:

Pengembangan Desain Pembelajaran Model *Experiential Learning* berbantuan Media Augmented Reality untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan 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, 5 Agustus 2025

Penulis

Dinda Maemunah

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat rahmat dan ridho-Nya, penulisan tesis berjudul “Pengembangan Desain Pembelajaran Model *Experiential Larning* berbantuan Media *Augmented Reality* untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Siswa Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini tidak mungkin disusun tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi selama proses penyusunannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengungkapkan rasa terima kasih dan apresiasi yang mendalam kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta beserta jajarannya, yang telah mendukung terselenggaranya studi ini melalui berbagai kemudahan dan fasilitas yang diberikan.
2. Bapak Dr. Khaerudin, M. Pd., selaku Koordinator Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Cecep Kustandi, M. Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, nasehat, masukan, dan bimbingan selama penyusunan tesis ini.
4. Prof. Dr. Iva Sarivah, M. P.d., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, nasehat, masukan, dan bimbingan selama penyusunan tesis ini.
5. Para Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah berdedikasi penuh untuk mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan.
6. Bapak Muhammad Saifurrohman, S. H. I., M. Sos selaku Kepala Sekolah SDIT AlMarjan yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian ini serta memberikan dukungan.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan penulis kesempatan untuk mendapatkan kesempatan belajar di jenjang S2 ini dengan diiringi do'a tulus tiada henti, dukungan moral dan material, serta apresiasi berharga.
8. Teman – teman Prodi Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2022 atas dukungan, suka duka, dan kebersamaan dalam berjuang meraih kesuksesan.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan selama proses penyusunan tesis ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu perbaikan di masa depan. Dengan rendah hati, penulis menyampaikan karya sederhana ini kepada mereka yang selalu menjadi Cahaya ditengah kegelapan, doa dalam kesendirian, dan kekuatan dalam kelelahan. Semoga tesis ini tidak hanya menjadi bentuk pertanggungjawaban akademik, tetapi juga ungkapan rasa Syukur atas setiap langkah perjalanan yang penuh makna.

Jakarta, 2025

Dinda Maemunah



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS	i
Abstrak	ii
<i>Abstract</i>	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	8
C. Perumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. <i>State of The Art</i>	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Pengembangan	14
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	16
C. Kajian Teori.....	20
1. Kajian Desain Pembelajaran	20
2. Kajian Model <i>Experiential Learning</i>	22
a. Pengertian Model <i>Experiential Learning</i>	22
b. Tahapan Model <i>Experiential Learning</i>	23
c. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Experiential Learning</i>	27
3. Kajian Media Pembelajaran	28
a. Pengertian Media Pembelajaran	28
b. Pemanfaatan Media Pembelajaran	28
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	29
4. Kajian Media <i>Flashcard</i>	31

a. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	31
b. Manfaat Media <i>Flashcard</i>	32
c. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Flashcard</i>	33
5. Kajian <i>Augmented Reality</i>	34
a. Pengertian <i>Augmented Reality</i>	34
b. Software Pendukung <i>Augmented Reality</i>	35
c. Kelebihan dan Kelemahan <i>Augmented Reality</i>	36
6. Hasil Belajar Pembelajaran IPAS	37
a. Pengertian Hasil Belajar	37
b. Pengertian Pembelajaran IPAS	38
c. Karakteristik Peserta Didik SD	39
D. Kerangka Teoritik	41
E. Rancangan Model	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Waktu dan Tempat Penelitian	44
C. Rancangan Pengembangan	44
D. Prosedur Pengembangan	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. <i>Analyze Learners</i>	56
2. <i>State Standards and Objectives</i>	58
3. <i>Select Strategies, Technology, Media, and Materials</i>	59
4. <i>Utilize Technology, Media, and Materials</i>	64
5. <i>Require Learner Participation</i>	81
6. <i>Evaluate and Revise</i>	83
B. Pembahasan Penelitian	85
C. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	98

Lampiran. 1 Tahap Pengembangan Desain Pembelajaran Model <i>Experiential Learning</i> berbantuan Media <i>Augmented Reality</i> dengan Model ASSURE.....	109
Lampiran. 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara	110
Lampiran. 3 Instrumen Wawancara Guru.....	111
Lampiran. 4 Instrumen Wawancara Siswa	112
Lampiran. 5 Hasil Analisis Pemelajar	113
Lampiran. 6 Alur Tujuan Pembelajaran Materi IPAS Kelas V Sekolah Dasar.....	114
Lampiran. 7 Modul Ajar	119
Lampiran. 8 GBIM dan JM	122
Lampiran. 9 Kisi-kisi dan Soal Pre-test dan Post-test	129
Lampiran. 10 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Produk Desain Pembelajaran Model <i>Experiential Learning</i> berbantuan Media <i>Augmented Reality</i>	135
Lampiran. 11 Instrument Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran.....	137
Lampiran. 12 Instrument Evaluasi Ahli Media Pembelajaran.....	140
Lampiran. 13 Evaluasi Ahli Materi	143
Lampiran. 14 Lembar Validasi Instrumen	146
Lampiran. 15 Validasi Ahli Desain Pembelajaran	149
Lampiran. 16 Validasi Instrumen Ahli Materi	151
Lampiran. 17 Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	154
Lampiran. 18 Surat Penelitian dari Sekolah	156
Lampiran. 19 Rubrik Penilaian.....	157
Lampiran. 20 Dokumentasi Penelitian	159
Lampiran. 21 Daftar Riwayat Hidup	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Model Pengembangan ASSURE	18
Gambar 2. 2 <i>Experiential Learning Cycle</i>	23
Gambar 4. 1 Tahap Model ASSURE.....	56
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Aplikasi Sistem Pencernaan Manusia	60
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Aplikasi	60
Gambar 4. 4 Tampilan Isi Menu pada Materi	61
Gambar 4. 5 Tampilan pada Menu “Mulai AR”.....	61
Gambar 4. 6 Tampilan pada menu Aplikasi “Panduan”	61
Gambar 4. 7 Tampilan pada Menu Aplikasi “Tentang”	62



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 <i>State of The Art</i>	12
Tabel 2. 1 Tahp - Tahap Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman.....	25
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Pemelajar	50
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Desain Pembelajaran	50
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran	51
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	52
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Skor Angkat Validasi Produk.....	54
Tabel 3. 6 Pembagian Skor Gain.....	55
Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Tahap Pengembangan Desain Pembelajaran Model <i>Experiential Learning</i> berbantuan Media Augmented Reality dengan Model ASSURE	109
Lampiran. 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	110
Lampiran. 3 Instrumen Wawancara Guru	111
Lampiran. 4 Instrumen Wawancara Siswa	112
Lampiran. 5 Hasil Analisis Pemelajar	113
Lampiran. 6 Alur Tujuan Pembelajaran Materi IPAS Kelas V Sekolah Dasar ...	114
Lampiran. 7 Modul Ajar.....	119
Lampiran. 8 GBIM dan JM.....	122
Lampiran. 9 Kisi-kisi dan Soal Pre-test dan Post-test.....	129
Lampiran. 10 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Produk Desain Pembelajaran Model <i>Experiential Learning</i> berbantuan Media <i>Augmented Reality</i>	135
Lampiran. 11 Instrument Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran	137
Lampiran. 12 Instrument Evaluasi Ahli Media Pembelajaran	140
Lampiran. 13 Evaluasi Ahli Materi	143
Lampiran. 14 Lembar Validasi Instrumen	146
Lampiran. 15 Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	149
Lampiran. 16 Validasi Instrumen Ahli Materi.....	151
Lampiran. 17 Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	154
Lampiran. 18 Surat Penelitian dari Sekolah.....	153
Lampiran 19. Rubrik Penilaian.....	154
Lampiran. 20 Dokumentasi Penelitian.....	156
Lampiran. 21 Daftar Riwayat Hidup.....	161