

ABSTRAK

NURLIA SIHOMBING. Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis *QR Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 157641 Masnauli 2. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis *QR code* yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 157641 Masnauli 2. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Sampel dalam penelitian ini adalah 26 orang siswa kelas IV SD. Validitas media peta budaya interaktif dilakukan dengan melibatkan tiga ahli validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pendidikan. Hasil validasi oleh ahli materi menghasilkan persentase kelayakan sebesar 90% dan masuk dalam kategori sangat layak. Validasi oleh ahli media menghasilkan persentase kelayakan sebesar 88,8% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian oleh ahli praktisi pendidikan, yaitu guru kelas IV SDN 157641 Masnauli 2, memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya uji efektifitas media dilakukan dengan menganalisa peningkatan hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus *N-gain* dengan skor *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,726 dan persentase *N-gain* sebesar 72,64% yang berada dalam kategori normalitas gain tinggi dan kategori keefektifan “cukup efektif”. Sehingga media pembelajaran ini memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kata Kunci: Pengembangan, Peta Budaya Interaktif, *QR Code*, IPAS



ABSTRACT

NURLIA SIHOMBING. Development of Interactive Cultural Map Learning Media Based on QR Code to Improve IPAS Learning Outcomes For Class IV Students at SDN 157641 Masnauli 2. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to develop interactive cultural map learning media based on QR codes that are valid, practical and effective to improve IPAS learning outcomes for fourth grade elementary school students. The research method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. To ensure the validity of the interactive cultural map media, validation was carried out by three experts, namely material experts, media experts and educational practicality experts. The validation results by material experts produced a feasibility percentage of 90% and was included in the very feasible category. Validation by media experts resulted in a feasibility percentage of 88.8% which is also included in the very feasible category. Assessment by educational practitioner experts, namely class IV teachers at SDN 157641 Masnauli 2, obtained a feasibility percentage of 92% which is classified in the very practical category. Furthermore, the media effectiveness test was carried out by analyzing the increase in student learning outcomes in the pre-test and post-test using the N-gain formula with an N-gain score obtained of 0.726 and an N-gain percentage of 72.64%, which is in the gain normality category. high and the effectiveness category is "quite effective". So that this learning media meets the criteria for validity, practicality and effectiveness.

Keywords: Development, Interactive Cultural Map, QR Code, IPAS