ABSTRAK

Tesis dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis QR Code untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri" ini ditulis oleh Salsabila Aida Hasya, NIM. 1880505230003 dengan pembimbing Prof. Dr. H. Nur Kholis, S.Ag, M.Pd, dan Dr. Adi Wijayanto, M.Pd,

Kata Kunci : Bahan Ajar Interaktif, QR *Code,* Motivasi Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam kurikulum merdeka dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi tersebut dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai sejarah, budaya, dan kondisi sosial di Indonesia dan dunia. Pengembangan ini dimaksudkan untuk memenuhi ketersediaan buku ajar di sekolah.

Penelitian ini bertujuan 1) untuk menganalisis desain produk pengembangan bahan ajar interaktif berbasis QR Code mata pelajaran IPAS Kelas 3 Semester II, 2) untuk menganalisis proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis QR Code mata pelajaran IPAS Kelas 3 Semester II, 3) untuk menganalisis efektivitas bahan ajar interaktif berbasis QR Code untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajarn IPAS Semester II di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi beberapa tahap yaitu: *Analysis, Design, Development,* dan *Evaluation.* Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri, dengan subjek penelitian kelas 3A sebagai kelas kontrol dan kelas 3B sebagai kelas eksperimen.

Hasil validasi produk bahan ajar dari ahli materi 1 sebesar 92%, ahli materi 2 sebesar 96%, dan ahli materi 3 memperoleh hasil 90%. Hasil yang diperoleh dari ketiga ahli materi menunjukkan kategori sangat valid. Ahli media 1 sebesar 96%, ahli media 2 mendapatkan hasil 95%, dan ahli media 3 mendapatkan hasil 92%. Dari ketiga validasi tersebut menunjukkan kategori sangat valid atau layak. Ahli pembelajaran 1 sebesar 87%, dari ahli pembelajaran 2 mendapatkan hasil 88% dan dari ahli pembelajaran 3 memperoleh hasil 97%, dari ketiga validasi tersebut menunjukkan kategori sangat valid dan layak. Hasil pengisian angket pada uji coba terbatas didapatkan hasil sebesar 92% dengan kategori sangat valid atau sangat layak. Dari uji coba lapangan didapatkan hasil yang sama dengan uji coba terbatas yaitu sebesar 92%, dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan lebih lanjut. Hasil analisis data menunjukkan nilai sig.(2 tailed) 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya, bahan ajar interaktif berbasis QR Code berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

ABSTRACT

The thesis, entitled "Development of QR Code-Based Interactive Teaching Materials to Enhance Learning Motivation of Grade 3 Students in the IPAS Subject at SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri" was written by Salsabila Aida Hasya, Student ID Number 1880505230003, with advisors Prof. Dr. H. Nur Kholis, S.Ag, M.Pd, and Dr. Adi Wijayanto, M.Pd,

Keywords: Interactive Teaching Materials, QR Code, Learning Motivation

This research was driven by the integration of natural sciences (IPA) and social sciences (IPS) within the Merdeka Curriculum, which aims to help students understand the interconnection between natural and social aspects of everyday life. The integration of IPA and IPS is expected to increase the relevance of learning by fostering essential skills needed in the era of globalization, such as communication, critical thinking, collaboration, and innovation. Additionally, the integration of these subjects is also intended to strengthen multicultural education and enhance students' understanding of diverse histories, cultures, and social conditions in Indonesia and around the world. This development was carried out to support the availability of adequate learning materials in schools.

The objectives of this study were: (1) to analyze the design of the QR Code-based interactive teaching material for the IPAS subject in Grade 3 Semester II, (2) to analyze the development process of the QR Code-based interactive teaching material, and (3) to analyze the effectiveness of the teaching material in increasing students' learning motivation. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, and Evaluation stages. The research was conducted at SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri, with class 3A as the control group and class 3B as the experimental group.

The product validation results from material experts were 92%, 96%, and 90%, respectively, indicating a "very valid" category. Media expert validation results were 96%, 95%, and 92%, also falling into the "very valid" or "feasible" category. Learning expert validation results were 87%, 88%, and 97%, which also indicated a "very valid and feasible" category. A limited trial yielded a score of 92%, indicating the material is "very valid or very feasible". The same score (92%) was obtained in the field trial, confirming the material's validity and feasibility for broader use. Data analysis showed a significance value of 0.000 (2-tailed), which is less than the 0.05 threshold, indicating a significant difference in learning motivation between the experimental and control groups. This means that the QR Code-based interactive teaching material had a positive impact on improving students' learning motivation.