Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)
p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860
Volume 4, nomor 1, 2024, hal. 10-21
Doi: https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1405

Pengembangan Modul IPS Berbantuan *QR Code* dengan Menggunakan Model STAD pada Siswa Kelas IV SDN 57 Lubuklinggau

Ayu Noviska*, Rudi Erwandi, Andri Valen
Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

*Coresponding Author: ayunoviska@gmail.com
Dikirim: 31-05-2024; Direvisi: 02-06-2024; Diterima: 05-06-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa modul IPS berbantuan *qr code* dengan menggunakan model STAD pada siswa kelas IV SD negeri 57 Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D, yaitu *define, design, develop,* dan *disseminate.* Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau. Teknik Pengumpulan data menggunakan cara observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi modul dari para ahli bahasa, materi dan media menunjukkan bahwa modul IPS berbantuan *qr code* memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,90. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa menunjukkan bahwa modul IPS berbantuan *qr code* memenuhi kriteria praktis dengan persentase 92%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,76 dengan klasifikasi tinggi dan dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa modul IPS berbantuan *qr code* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Modul; IPS; *QR Code*; Model STAD; Sekolah Dasar

Abstract: This research aims to develop a product in the form of a social studies module assisted by a QR code using the STAD model for class IV students at SD Negeri 57 Lubuklinggau that is valid, practical and effective. This type of research is Research and Development with a 4-D development model, namely defining, designing, developing and disseminating. The subjects of this research were fourth grade students at SD Negeri 57 Lubuklinggau. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. Based on the results of module validation from language, material and media experts, it shows that the social studies module assisted by QR code meets the valid criteria with an average score of 0.90. Meanwhile, the results of the analysis of teacher and student practicality sheet assessments show that the social studies module assisted by QR code meets the practical criteria with a percentage of 92%. In the field test, the N-gain (g) was obtained at 0.76 with a high classification and was declared effective. Based on the research results, it can be concluded that the social studies module assisted by QR code has proven to be valid, practical and effective in social studies learning for fourth grade elementary school students.

Keywords: *Development; Module; QR Code; STAD Model; Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran terencana dimana sekolah berusaha membentuk sikap dan perilaku siswa agar dapat mengembangkan aspek kognitif, emosional, dan psikomotoriknya. Mengingat pentingnya pendidikan untuk memiliki kapasitas intelektual yang baik dan siap berintegrasi ke dalam masyarakat,

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

menjalin hubungan sosial dan bertanggung jawab sebagai individu atau kelompok sosial dalam membangun negara. Oleh karena itu, pendidikan bermutu sangat diperlukan agar tujuan pendidikan sesuai dengan apa yang diharapkan. Soyomukti (2015:30) mengemukakan bahwa pengalaman belajar dapat berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hayat, pendidikan adalah segala sesuatu dalam kehidupan yang mempengaruhi pembentukan berpikir dan bertindak individu. Dengan demikian pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi peserta didik dalam membentuk kepribadiannya, pendidikan dapat diperoleh melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses kerjasama siswa dan guru untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang didukung oleh sumber belajar. Hal ini menjadikan perubahan tingkah laku, sikap, atau kemampuan siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Tujuan pembelajaran adalah untuk membawa perubahan baik tingkah laku maupun pemikiran siswa. Dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, antara lain yaitu, guru, siswa, kurikulum, materi, media dan penilaian, salah satu komponen pembelajaran adalah berupa materi pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari hubungan manusia dengan lingkungan alam maupun hubungan manusia dengan manusia atau masyarakat itu sendiri. Pendidikan IPS dapat membantu siswa menyelesaikan masalah yang dihadapi pada lingkungan sosial di tempat. Menurut Sulistyowati, dkk (2017:1) menjelaskan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan Ilmu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, politik dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk menjadi warga Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai.

Menurut Yusnaldi (2019:1) mengemukakan bahwa Ilmu sosial atau IPS suatu bahan yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan dimodifikasi. IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keahlian, nilai-nilai serta partisipasi sosial. Dengan demikian materi IPS dimanfaatkan oleh guru maupun siswa sebagai sarana pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih lagi kondisi sosial di tengah perkembangan teknologi informasi juga relavan untuk menjadikan momentum dalam mengembangkan pembelajaran IPS agar lebih inovatif lagi sesuai dengan kemajuan zaman. Salah satu tujuan mata pelajaran IPS adalah memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Mata pelajaran IPS mempunyai nilai yang strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia semenjak dini (Andri Valen & Sukenda Egok, 2020).

Hasil dari penelitian memperoleh rata-rata nilai validasi perangkat multimedia 3,40 kategori valid. Hasil uji coba praktikalitas diperoleh hasil respon peserta didik kelas IV selama pembelajaran sangat praktis dengan rata-rata 3,67 dalam kategori sangat sesuai. Hasil respon guru terhadap praktikalitas modul IPS dalam kategori praktis dengan rata-rata sebesar 3,38. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dalam satu kali kegiatan pembelajaran dalam kategori tinggi yakni dengan skor rata-rata perolehan sebesar 71,15. Hasil pengamatan aktivitas pada saat penyebaran

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

(*disseminate*) menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik termasuk dalam kategori tinggi diperolehan sebesar 68,33. (Madona & Nora, 2016).

Berdasarkan hasil observasi terlampir pada halaman 91 dan wawancara terlampir pada halaman 78 yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 57 Lubuklinggau pada tanggal 20 November 2023 dengan guru kelas IV Ibu Ria Yuniarti, S. Pd. Informasi pertama yang didapat adalah kurikulum yang digunakan saat ini di kelas IV adalah Kurikulum Merdeka. Kebijakan kurikulum merdeka ini sudah dilakukan sejak tahun ajaran baru periode 2023/2024. Selain itu ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran IPS. Permasalahan yang dihadapi Ibu Ria Yuniarti, S. Pd selaku wali kelas IV pada saat mengajarkan materi IPS adalah bahan ajar yang digunakan berisikan materi tidak lengkap sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan dan guru menggunakan bantuan sumber belajar lain seperti buku pendamping atau mencari dari sumber internet. Adapun permasalahan selanjutnya yang terjadi adalah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyan pada soal yang dikerjakan. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam mempersiapkan alat dan bahan untuk mengerjakan tugas-tugas proyek atau yang disebut dengan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hal tersebut, sekolah mengharapkan adanya sebuah sumber belajar tambahan yang dapat digunakan guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, guru dan siswa menginginkan sebuah bahan ajar yang berisikan materi lebih lengkap mudah untuk dipahami dan tentu lebih menarik dari segi gambar, warna, isi materi yang mudah untuk dipahami. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang mampu menuntun siswa dan memudahkan serta membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Untuk permasalahan tersebut perlu dilakukan sebuah upaya dalam mewujudkan proses pengembanngan kemampuan belajar siswa. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara memanfaatkan produk-produk pendidikan yang mampu menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, solusi yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah pengembangan produk bahan ajar berupa modul.

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi untuk mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Selain itu, modul dirancang agar dapat digunakan siswa secara mandiri, berfungsi sebagai penjabaran materi, pendalaman materi, serta sebagai alat evaluasi yang baik. Widiasworo (2019:180) mengemukakan bahwa modul merupakan "Salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, yang didesain untuk membantu siswa menguasai tujuan belajar yang spesifik". Modul yang dikembangkan adalah modul berbentuk cetak yang di desain dengan menarik dan dilengkapi dengan teknologi berupa *QR Code*. Kosasih (2021:18) menyatakan bahwa modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran.

QR Code merupakan *barcode* dua dimensi yang memberikan beragam jenis informasi secara langsung, untuk mengaplikasikan *QR Code* dibutuhkan *scan* atau pemindahan dengan *smartphone*. Kemudian *barcode* yang muncul di modul diberikan arahan kepada siswa untuk diakses di androidnya masing-masing, yang

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

didalamnya terdapat video-video yang berisi materi, dengan video materi bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang ada di modul. Widayati (2017:66) menjelaskan *Barcode* secara harfiah berasal dari bahasa inggris, *bar* artinya batang sedangkan *code* artinya kode atau sandi. *Barcode* adalah informasi terbacakan mesin (*machine readabl*e) dalam format visual tercetak. *Barcode* dibaca dengan menggunakan sebuah alat baca *barcode* atau lebih dikenal dengan *barcode Scanner*. Sedangkan menurut Nafisah (2020:147-148) menyatakan bahwa *barcode* adalah suatu kumpulan optik yang dibaca mesin. *Barcode* mengumpulkan data dari lebar garis dan spasi garis paralel dan dapat sisebut sebagai kode batang atau simbologi linear atau ID dan 2D. Selain itu, modul berbantuan *QR Code* yang dikembangkan dalam penelitian ini akan digunakan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).

Model Pembelajaran STAD adalah pembelajaran kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah serta menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal. Tsabita et al (2023:467) menjelaskan Model Pembelajaran Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) adalah salah satu model pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, kreatif, berpikir kritis dan ada kemampuan untuk membantu teman serta merupakan pembelajaran kooperatif yang sangat sederhana. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam berbagai pembelajaran seperti, Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Teknik dan banyak subjek lainnya, dan tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dengan demikian, pendekatan model STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dalam mengaplikasikan modul berbasis *QR Code* yang sedang dikembangkan penulis dalam penelitian ini.

Kebaruan bahan ajar berupa modul berbasis *QR Code* yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain dengan gambar dan warna menarik yang disesuaikan dengan materi sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh siswa. Pada modul terdapat scan *barcode* yang berisi video penjelasan tentang materi dan soal yang dapat dikerjakan siswa melalui *smartphone*. Manfaat lain dari scan barcode adalah mampu menyimpan lebih banyak data sehingga membuatnya lebih praktis untuk digunakan.

Berdasarkan uraian dan penjelasan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Modul IPS Berbantuan *QR Code* dengan Menggunakan Model STAD Pada Siswa Kelas IV SDN 57 Lubuklinggau".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dimana dalam penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keabsahan yang dikembangkan. Salim (2019:235) mengemukakan bahwa pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk-produk tersebut, seperti modul, buku, alat bantu pembelajaran di kelas. Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan karena penelitian ini mengembangkan produk modul berbantuan *QR Code* yang nantinya dapat membantu proses pembelajaran pada Bab 7 materi "Bagaimana

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Mendapatkan Semua Keperluan Kita?". Pada tahap pengembangan modul berbantuan *QR Code* dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri atas 4 tahap yaitu *Define, Design, Delevopment, Disseminate*. Menurut Rajabi, dkk (2015) penelitian yang menggunakan model 4D Thiagarajan berdasarkan pertimbangan tahapan yang sederhana dan terstruktur secara rinci.

Menurut Thiagarajan (Maydiantoro, 2021) model 4D terdiri dari empat tahapan pengembangan. Tahap pertama *define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga *develop*, yaitu tahap pengembangan dengan melakukan validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap *disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian. Model ini diterapkan dengan tujuan menghasilkan produk yang teruji secara sistematis. Oleh karena itu peneliti menggunakan model 4D dalam pengembangan modul berbantuan *QR Code*.

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau yang dijadikan pedoman dalam melakukan pengembangan Modul IPS berbantuan *qr code*. Para ahli memvalidasi media yang dikembangkan. Untuk proses uji validasi ahli terbagi menjadi 3 yaitu: Ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Subjek uji coba dilakukan dengan 2 tahapan, yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang, uji coba kelompok besar yakni seluruh siswa kelas IV, serta guru kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau.

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen pengumpulan data ini sangat penting dilakukan agar data yang diperoleh valid dan kesimpulannya valid pula. Instrumen pengumpulan data ini yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar modul berbantuan *Qr Code* yaitu berupa observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

a. Observasi

   Menurut Hadari (Angreni 2017:233) observasi adalah teknik mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada obyek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa.

b. Wawancara

   Menurut Sudijono (Purnomo, 2016:152) wawancara adalah salah satu teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan tanya jawab untuk menghimpun bahan-bahan, baik secara langsung maupun tatap muka antara sumber data atau secara tidak langsung. Tujuan dari wawancara adalah menggali sebuah data atau informasi, keterangan, mendemonstrasikan serta mengilustrasikannya. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan 9 pertanyaan yang ditujukan kepada kepala sekolah, 18 pertanyaan yang ditujukan kepada guru, dan 7 pertanyaan yang ditujukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau. Dalam peneliti ini yang menjadi responden peneliti adalah siswa dan guru kelas IV dan kepala sekolah SD Negeri 57 Lubuklinggau.

c. Angket

   Sugiyono (2013:142) mengemukakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

digunakan peneliti untuk memvalidasi terdiri dari angket validasi ahli bahasa, materi dan media. Angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa.

d. Tes

Menurut Suwarto & Zain (2022:109) mengemukakan bahwa Tes adalah salah satu alat ukur paling efektif yang digunakan guru untuk mengukur kuantitas dan kualitas pembelajarannya. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini dengan cara tes tertulis melalui soal pilihan ganda sebanyak 10 pertanyaan. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki respon/jawaban yang benar atau salah. Jawaban yang benar akan mendapatkan skor 1 dan jawaban yang salah tidak mendapat skor.

e. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto, data yang relevan penelitian. Dalam penelitian peneliti menggunakan teknik dokumentasi yang digunakan sebagai bukti berupa foto-foto dimulai dari wawancara dan pada waktu penelitian.

Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara. pada tahapan ini produk yang dikembangkan akan diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan modul. Berikut tahapan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan modul berbantaun *QR Code* yang valid, praktis dan efektif.

a. Validasi
   1. Lembar validasi angket ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media menggunakan skala likert dan diisi dengan ketentuan terdalam pada tabel dibawah ini:
   2. Menghitung pemberian nilai validitas dengan menggunakan rumus *Aiken's V* dibawah ini:
   3. Mengubah skor rata-rata validitas, sesuai dengan kriteria kevalidan bahan ajar dengan mengacu pada tabel interpretasi validitas *Aiken's V* sebagai berikut:

b. Praktis
   1. Pada angket kepraktisan menggunakan skala likert dan diisi sesuai dengan ketentuan pada tabel di bawah ini:
   2. Menghitung skor rata-rata dari aspek yang dinilai
   3. Mengubah skor rata-rata seluruh aspek yang telah dinilai menjadi nilai kualitatif

c. Efektivitas

Untuk menentukan skor rata-rata *pre test* dan *post-test* data digunakan rumus sebagai berikut:

1. Siswa akan menjalankan tes berupa *pre-test* (tes awal sebelum menggunakan modul berbantuan *QR Code*) dan *post-test* (tes akhir setelah belajar menggunakan modul berbantuan *QR Code*).
2. Memberikan soal tes berupa 10 soal pilihan ganda dan menghitung skor dari jawaban siswa.
3. Menentukan nilai akhir.
4. Menghitung rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*:
5. Dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain* (g).
6. Perolehan nilai rata-rata *N-gain* yang telah didapatkan kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut ini:

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini merupakan penelitian jenis *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan 4-D. Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan model pengembangan dan disajikan dari hasil yang diperoleh. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi dari hasil penelitian dan laporan hasil penelitian. Tahapan tersebut harus dilalui penulis agar bahan ajar modul IPS berbantuan *qr code* dengan menggunakan model STAD untuk siswa kelas IV valid, praktis, dan efektif. Berikut ini langkah-langkah model pengembangan model 4D yang telah dilaksanakan.

a. Tahap Pendefinisian *(define)*

Tahap Pendefinisian (*define*) meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

1. Analisis Awal

   Peneliti melakukan analisis awal untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau. Analisis ini dilaksanakan pada tanggal 20 November 2023, terdapat beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu guru mempunyai permasalahan pada proses pembelajaran materi IPS yaitu bahan ajar yang digunakan berisikan materi sedikit atau tidak lengkap, dan guru masih mencari materi dari sumber lain, selain itu siswa mempunyai permasalahan dengan sumber ajar yang digunakan berisikan materi sedikit atau kurang lengkap sehingga membuat siswa mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan, kemudian siswa juga mengalami kesulitan saat mengerjakan soal-soal serta mengalami kendala saat mengerjakan tugas P5 (Projek Penguatan Profil Pelajara Pancasila).

2. Analisis Siswa

   Analisis karakter siswa dilaksanakan pada tanggal 20 November 2023, analisis karakteristik siswa dilakukan guna mengetahui karakteristik siswa yang akan menggunakan bahan ajar modul IPS berbantuan *qr code* dengan menggunakan model STAD, analisis ini berguna sebagai acuan dalam proses pengembangan produk sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan karakter peserta didik. Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau. Dari hasil analisis ini didapati bahwa siswa menginginkan bahan ajar yang menarik, dari segi gambar, warna, dan berisikan materi yang lengkap mudah dipahami dan dapat digunakan secara mandiri sesuai yang diharapkan.

3. Analisis Tugas

   Analisis tugas bertujuan untuk merincikan isi materi yang diajarkan secara garis besar dan menyesuaikan isi materi yang diajarkan dengan pengembangan modul. Kemudian penulisan modul dilakukan dengan langkah-langkah yaitu merumuskan capaian pembelajaran, menyusun soal/materi, dan penulisan modul dengan memperhatikan struktur modul.

4. Analisis Konsep

   Analisis konsep adalah pengidentifikasian konsep-konsep utama yang diajarkan serta menyusun secara sistematis dan mengaitkan suatu konsep

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

mengenai materi tentang "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?" secara sistematis. Melalui capaian pembelajaran (CP) yang telah dirumuskan dikembangkanlah peta kebutuhan judul, tujuan pembelajaran, dan urutan modul. Teridentifikasinya konsep-konsep yang digunakan kemudian membentuk suatu peta konsep maka akan terbentuk juga keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki siswa. Keterampilan-keterampilan siswa inilah yang merupakan sebagai bentuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

5. Perumusan Tujuan Pembelajaran

   Data hasil analisis tugas dan analisis konsep dapat digunakan sebagai acuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran, sebagai penjabaran dari capaian pembelajaran (CP) yang telah ditentukan berdasarkan kurikulum merdeka pada fase B. perumusan tujuan pembelajaran inilah yang akan digunakan sebagai dasar dalam mendesain modul. Capaian pembelajaran (CP) yang telah ditentukan berdasarkan kurikulum merdeka yaitu peserta didik mampu mengenali kebutuhan atau keinginanya, nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat yang dibutuhkan.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan produk berupa modul IPS berbantuan *qr code*. Adapun dalam perancangan modul yaitu sebagai berikut.

1. Penyusunan Tes Acuan Patokan

   Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan maka disusunlah tes acuan patokan berupa soal-soal essay dan pilihan ganda yang berkaitan dalam materi tentang kebutuhan manusia yang akan dijadikan tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan.

2. Pemilihan media

   Pemilihan media dalam penelitian pengembangan ini adalah modul. Modul dipilih sebagai media atau sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS, dalam modul ini disajikan sesuai capaian pembelajaran kurikulum merdeka.

3. Pemilihan Format

   Format modul yang dikembangkan tentang kebutuhan manusia yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) kurikulum merdeka. Modul IPS berbantuan *qr code* dikembangkan dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara aktif, mandiri dan kreatif dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuan sehingga siswa dapat memahami materi tentang kebutuhan manusia dengan baik. Adapun bagian dari modul yang telah disusun ini terdiri dari tiga bagian yaitu: 1) bagian awal, 2) bagian isi dan 3) bagian akhir.

c. Pengembangan (*Development*)

Hasil penelitian ini, peneliti menghasilkan sebuah produk berupa modul IPS berbantuan *qr code* yang telah di uji keabsahan secara sistematis. Pada penelitian ini pengumpulan data uji coba dilakukan dengan cara melakukan validasi, uji kepraktisan, dan efektivitas modul yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil keseluruhan penilaian dari uji validasi, praktis, dan efektivitas modul yang telah dikembangkan.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

1. Validasi

Tabel 1. Hasil Kevalidan Modul

No	Nama Validator	Skor yang Diperoleh	Rata-Rata	Kategori
1	Dr. Yohana Satinem, M.Pd	65	0,95	Tinggi
2	Ria Yuniarti, S. Pd	55	0,88	Tinggi
3	Dr. Leo charli, M.Pd	115	0,89	Tinggi
Jumlah		**228**	**2,72**	**Tinggi**
Rata-Rata V			**0,90**	

Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian yang diberikan oleh para ahli validasi yaitu ahli bahasa, materi, dan media terhadap bahan ajar berupa modul IPS berbantuan *qr code* yang dikembangkan menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah disusun memperoleh skor rata-rata 0,90 dengan tabel interpretasi validasi *Aiken*'s *V* termasuk ke dalam > 0.8 dengan kriteria **Tinggi**. Demikian dapat disimpulkan bahwa modul berbantuan *qr code* yang telah dikembangkan dikatakan layak digunakan dan di uji cobakan pada pembelajaran di dalam kelas sesuai masukan dan saran dari ahli validasi.

2. Praktis

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Modul

No	Penilai	Butir Pertanyaan	Skor	Presentase	Kategori
1	Kelompok Kecil	360	343	95,3%	Sangat Praktis
2	Guru	70	62	88,6%	Sangat Praktis
Total				**92%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan hasil penilaian dari keseluruhan uji kepraktisan yang telah dilakukan oleh guru dan siswa terhadap bahan ajar modul IPS berbantuan *qr code* yang telah dikembangkan memperoleh nilai sebesar 92% dengan kategori **Sangat Praktis.** Demikian dapat disimpulkan bahwa modul IPS berbantuan *qr code* yang telah dikembangkan dikatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran di dalam kelas.

3. Efektivitas

Tabel 3. Hasil Efektivitas Modul

Subjek Penelitian	Jumlah Pre Test	Jumlah Post Test	Klasifikasi
30 Siswa SD Negeri 57 Lubuklinggau	1.470	2.640	Tinggi
Rata-Rata	49,0	88,0	
N-Gain	0,76		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan modul diperoleh nilai rata-rata *pre test* 49,0 dalam hal ini banyak siswa tidak tuntas dalam menjawab pertanyaan dengan perolehan skor/nilai yang berbeda-beda. Setelah *pre test*, siswa diberikan perlakuan melalui kegiatan belajar dengan menggunakan modul IPS berbantuan *qr code* dan menjadikan siswa semangat dan aktif untuk mengikuti pembelajaran. Kemudian setelah belajar menggunakan modul

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

tersebut, siswa kembali mengerjakan soal *post test* dengan soal yang sama dengan *pre test* dan memperoleh nilai rata-rata *post test* yaitu sebesar 88,0. Kemudian diketahui bahwa hasil tes yang diperoleh dari 30 peserta didik kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau, menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,76 dengan kategori "Tinggi". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata nilai *Pre test* dengan nilai *Post test.* Sehingga disimpulkan bahwa modul IPS berbantuan *qr code* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata patokan KKTP memiliki efektifitas dengan kategori "Efektif".

d. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran (*Disseminate*) adalah tahap terakhir dari proses pengembangan modul IPS berbantuan *qr code*. Modul IPS berbantuan *qr code* yang telah direvisi sesuai kritik dan saran dari para ahli validator dan dianalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektivitasan, sehingga modul berbantuan *qr code* dapat digunakan pada pembelajaran IPS di kelas IV. Penyebaran modul IPS berbantuan *qr code* ini dilakukan secara terbatas hanya ke sekolah SD Negeri 57 Lubuklinggau, penyebarannya dilakukan dengan menyebarkan modul IPS berbantuan *qr code* ke wali kelas IV dan ke perpustakaan sekolah. Peneliti melakukan penyebaran modul dalam skala kecil sebanyak 7 buah modul di SD Negeri 57 Lubuklinggau.

KESIMPULAN

Andri Valen, & Sukenda Egok, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Student Team Achievement Division Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Bengkulu. *Inventa*, *4*(2), 181–189. https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2593

Madona, A. S., & Nora, Y. (2020). Pengembangan Modul Ips Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, *4*(2), 221–228. https://doi.org/10.37301/jcp.v4i2.9934

Angreni Siska & Rona Taula Sari. (2017). Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Komponen Instrumen Terpadu (Kit) Ipa Di Sd Negeri Kecamatan Nanggalo Kota Padang. *Jurnal Pendidika Dasar Nusantara*, 2(2), 234-242.

Annisa, A.Y., Aminuddin. P., Dharmono. (2020) Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72-80.

Febriandi, R. F., Susanta, A. S., & Wasidi, W. W. (2019). Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, *2*(2), 148–158. https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i2.10612.

Hartati, Risa. (2016). Peningkatan Aspek Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pendidikan*, 8(01).

Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(1), 394–405. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.628.

Madona, A. S., & Nora, Y. (2016). Pengembangan Modul IPS Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pelangi*, 8(2), 221-228. https://dx.doi.org/10.22202/jp.v8i2.1048.

Mawartingsih, L., & Sholikah, U. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Nurul Anwar Desa Pakel Kecamatan Montong Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Edusains*, 10(1), 2.

Maydiantoro Albet. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan. *Jurnal FKIP Unversitas Lampung*

Nafisah, D., & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, *1*(2), 144–152. https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2. 1985

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.

Purnomo, P., & Palupi, MS. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan MasalahYang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian*, 20(2), 151-157.

Rajabi, M., Ekohariadi, & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori Dan Praktek*, *3*(1), 48–54.

Salim & Hadir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan jenis*. Jakarta: Penerbit kencana.

Soyomukti, N. (2015). *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sulisytowati, P. & Yasa, A, D. (2017). *Pengembangan Pembelajaran IPS Sd*. Malang: Penerbit Ediide Infografika.

Suwarto & Zain, M. (2022). Karakkteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan.* 3(1), 109-120. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269.

Tsabita, D. W., Zulkarnain, F. O., Dewi, I. G. A. R. K., & Evaldus, J. D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Siswa dengan Metode Kajian Literatur. *Jurnal Griya Journal Of Mathematics Education and Application*, 3(2), 466-474.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Widayati, T. Y. (2017*).* Aplikasi QR (Quick Response) Code Implementasi yang Universal. *Universitas AKI. Komputaki*, 3(1), 66-82.

Widiasworo, E. (2019). *Guru Ideal di Era Digital*. Yogyakarta: Penerbit Noktah.

Yuslnadi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional