

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 3D PETA BUTA BUDAYA
INDONESIA BERBASIS *QR CODE* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MUATAN IPAS
KELAS IV SD**

OLEH

I Made Sukiana, NIM 2011031024

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *qr code* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan IPAS kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) dan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Metode dari pengumpulan data menggunakan instrument kuisioner dan tes uraian. Data dari validitas media bersumber dari ahli media pembelajaran dan ahli materi IPAS SD. Data dari kepraktisan media bersumber pada praktisi (guru) kelas IV SD dan 10 orang siswa kelas IV SD. Pengujian untuk mengukur efektivitas produk dilakukan dengan menggunakan desain *one group pretest posttest* pada jumlah sampel sebanyak 28 orang siswa kelas IV SD. Hasil dari data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *qr code* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD dinyatakan (1) valid ditinjau pada aspek isi, desain, dan media pembelajaran IPAS; (2) praktis ditinjau dari perspektif praktisi (guru) dan siswa; (3) efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 3D peta buta budaya Indonesia berbasis *qr code* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD yang telah dikembangkan, dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sehingga layak digunakan secara berkelanjutan pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, *qr code*, kemampuan berpikir kritis, IPAS, sekolah dasar

ABSTRACT

This research aims to develop a 3D learning media for a QR code-based map of Indonesian cultural blindness to improve students' critical thinking skills in class IV elementary school science content that is valid, practical and effective. The research carried out is research and development (Research & Development) and uses the ADDIE development model. The method for collecting data uses questionnaire instruments and description tests. Data on media validity comes from learning media experts and elementary school science material experts. Data on media practicality comes from practitioners (teachers) of class IV elementary school and 10 students of class IV elementary school. Testing to measure product effectiveness was carried out using a one group pretest posttest design on a sample size of 28 fourth grade elementary school students. The results of the data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results of research into the 3D learning media of Indonesian cultural blind maps based on QR codes to improve students' critical thinking skills in science and science learning for grade IV elementary school were stated to be (1) valid in terms of the content, design and media aspects of science and science learning; (2) practical from the perspective of practitioners (teachers) and students; (3) effective in improving students' critical thinking skills in fourth grade elementary school science and science learning. Based on these results, it can be concluded that the QR code-based 3D learning media for Indonesian cultural blind maps in science and science learning for class IV elementary school has been developed and is declared valid, practical and effective in improving critical thinking skills, so it is suitable for continuous use in learning activities.

Keywords: learning media, QR code, critical thinking skills, science, elementary school