

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBANTUAN QR-CODE KELAS V SDIT AN-NIDA
LUBUKLINGGAU**

Tiara Sukma Azzahra¹, Dodik Mulyono², R. Angga Bagus Kusnanto³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia
tiarasukmaazzhraa@gmail.com, dodikmulyono99@gmail.com, radenangga4@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan modul pembelajaran tematik berbantuan *qr-code* sebagai bahan ajar pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau serta untuk menghasilkan modul pembelajaran tematik yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa modul pembelajaran tematik memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 0,83. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa permainan engklek memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 95%. Pada uji lapangan diperoleh *N-gain(g)* sebesar 0,71 dengan klasifikasi tinggi, yang artinya modul pembelajaran tematik berbantuan *qr-code* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran tematik berbantuan *qr-code* terbukti valid, praktis dan efektif pada pembelajaran tema 1 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar

Kata Kunci: Modul Pembelajaran, Tematik, QR-Code

Abstract: This study aims to determine the design of developing thematic learning modules assisted by *qr-code* as learning materials on theme 1 sub-theme 1 class V SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau and to produce valid, practical and effective thematic learning modules. The type of research is *Research and Development* with the ADDIE development model. Based on the results of the assessment analysis by the three experts, namely: linguists, material experts and media experts, it showed that the engklek game media met the valid criteria with an average score of 0.83. Meanwhile, from the analysis of the practicality assessment sheets of teachers and students, it was found that the engklek game met the practical criteria with an average score of 95%. In the field test, the *N-gain (g)* of 0.71 was obtained with a high classification, which means that the thematic learning module assisted by *qr-code* has a high level of effectiveness. Based on the results of the study, it can be concluded that the thematic learning module assisted by *qr-code* is proven valid, practical and effective in learning theme 1 sub-theme 1 grade V Elementary School

Keywords: Learning Module, Thematic, QR-Code

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran para peserta didik secara aktif dan mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Mukminan, 2017).

Dunia pendidikan tidak lepas dari sistem pembelajaran yang mengacu pada bahan ajar, contohnya buku paket, modul, LKS (Lembar Kerja Siswa), dll. Kelemahan materi pembelajaran dalam dunia pendidikan lebih ditimpakan pada kualitas guru sebagai penyampai materi pembelajaran. Namun, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh guru melainkan terletak pada bahan ajar. Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar memerlukan bahan ajar yang memadai sehingga dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang terintegrasi dari satu mata pelajaran dengan pelajaran lainnya, serta terhubung dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDIT An-Nida' Lubuklinggau pada tanggal 4 Maret 2022 dengan mewawancarai wali kelas VC yaitu Ibu Sheny Angliri, S.Pd. diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan SDIT An-Nida' adalah kurikulum 2013 edisi revisi. KKM untuk siswa kelas V adalah 75. Jumlah siswa pada kelas V C adalah 20 siswa terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Strategi yang digunakan adalah metode *saintifik*, *talking stick*, *discovery learning*, tanya jawab dan pembelajaran kelompok. Bahan ajar yang digunakan untuk menyampaikan materi yaitu berupa buku cetak yang disediakan sekolah serta mengutip sumber referensi dari buku lain dan internet.

Melalui wawancara dapat diketahui bahwa penggunaan modul pada pembelajaran tematik belum pernah diterapkan pada materi Tema 1 sub tema 1 kelas V di SDIT An-Nida'. Bahan ajar tematik berupa modul belum tersedia disebabkan kurangnya pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penggunaan bahan ajar yang lebih sering digunakan di SDIT An-Nida' yaitu buku cetak dengan cara guru menjelaskan materi yang terhubung langsung pada kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitar siswa.

Karakteristik siswa kelas V C sangat bermacam-macam, ada siswa yang pendiam, aktif dan belajar sambil bermain. Keseluruhan dari berbagai karakter siswa yang sama adalah senang belajar dengan melihat sesuatu yang konkrit (Praktek). Dikarenakan karakteristik siswa yang berbeda-beda tersebut, menimbulkan beberapa permasalahan yang dialami wali kelas V C dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya ialah, guru kesulitan untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak pada saat proses pembelajaran berlangsung karena kurangnya bahan ajar yang digunakan sebagai pendamping pembelajaran di rumah. Terlebih setelah masa pandemi *covid-19* yang berdampak pada siswa yang kurang paham dengan materi yang disampaikan karena keterbatasan bahan ajar yang digunakan.

Menurut pendapat Dian S. & Dedi M. (2019:137) bahwa pemanfaatan *qr-code* dalam dunia pendidikan masih sangat jarang sekali, padahal dapat diupayakan untuk diterapkan khususnya untuk para guru sebagai upaya inovasi teknologi pembelajaran. Selain itu penggunaan teknologi berupa *qr-code* dapat dijadikan upaya guru dalam memberikan arahan pemanfaatan teknologi untuk kemajuan peserta didik serta tidak menyalahgunakan pemanfaatan *smartphone* untuk hal yang tidak berguna. Adanya bahan ajar yang dikemas semenarik mungkin dan dengan

memanfaatkan teknologi *qr-code* dapat menayangkan video pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan ketika dikelas karena sebelumnya mereka sudah belajar secara mandiri dirumah menggunakan buku pendamping berupa modul pembelajaran tematik berbantuan *qr-code*.

Maka dari itu perlu adanya bahan ajar berupa modul yang dapat memfasilitasi belajar siswa secara mandiri ketika siswa belajar di rumah. Dengan adanya bahan ajar modul pembelajaran tematik berbantuan *qr-code* dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, sehingga siswa dapat memahami materi yang mereka pelajari baik itu pembelajaran secara tatap muka maupun ketika belajar secara mandiri. Melalui bantuan teknologi *qr-code* dapat menayangkan video pembelajaran, rangkuman materi, soal-soal, dan evaluasi dalam satu bahan ajar pembelajaran yaitu berupa modul berbantuan *qr-code*.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2017:407) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan modul pembelajaran tematik berbantuan *qr-code* sebagai bahan ajar pembelajaran. Tahapan atau fase model ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*).

Penelitian ini dilakukan di SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau, kelas V SD. Penelitian dilakukan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek penelitian terdiri dari subjek pengembangan dan subjek uji coba. Subjek pengembangan terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan subjek uji coba terdiri dari guru dan siswa-siswi SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif.

Untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan, maka dilakukan validasi oleh 3 ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Instrumen yang akan digunakan yaitu berupa uji angket tertutup. Pada tahap analisis kevalidan akan dianalisis dengan langkah-langkah berikut: 1) Tabulasi data, yang berguna untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi media yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Lembar Validasi Media

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Rozak, dkk., (2018:37)

2) Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus *Aiken's V*, kemudian mengubah rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 2. Interpretasi Validitas *Aiken's V*

Interval Skor	Kriteria
$> 0,80$	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

0,40	
------	--

Febriandi, dkk., (2019:152)

Analisis dilakukan dengan lembar uji kepraktisan menurut guru dan siswa. Lembar uji kepraktisan berupa angket dengan pembobotan menggunakan skala Likert dan skala *Guttman*. 1) Perhitungan data respon peserta didik dan guru dihitung berdasarkan perhitungan skor skala *Guttman* dan skala Likert.

Tabel 3. Pedoman berian Skor Kepraktisan Siswa (Skala *Guttman*)

Jawaban	Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Irsalina & Dwiningsih, (2018:173)

Tabel 4. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Praktis Guru (Skala Likert)

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Rozak, dkk.,(2018:37)

2) Memberikan persentase nilai kepraktisan dengan rumus persen kemudian menginterpretasikan data dengan mencocokkan rata-rata kepraktisan yang diperoleh dengan kriteria kepraktisan media.

Tabel 5. Interpretasi Data Praktikalitas

Presentase (%)	Kategori
0%-20%	Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

Irsalina & Dwiningsih, (2018:174)

Untuk mengetahui tingkat keefektifan modul pembelajaran tematik, dilakukan uji efektifitas penggunaan media pembelajaran. Hal itu dapat dilakukan dengan melakukan pengujian

terhadap penilaian hasil belajar siswa. Data soal tes dianalisis dengan langkah-langkah berikut: 1) Siswa akan menjalankan tes berupa *pretest* (tes awal sebelum menggunakan modul pembelajaran tematik) dan *posttest* (tes akhir setelah belajar menggunakan modul pembelajaran tematik). 2) Menentukan nilai akhir dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Mawartiningsih & Sholikhah, (2018:2)

3) Menghitung rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus rata-rata kemudian dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain* (g) sehingga dapat diketahui keefektifan dari modul pembelajaran tematik.

Tabel 6. Klasifikasi *N-gain*(g)

Besarnya <i>N-gain</i> (g)	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media permainan engklek dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam penelitian pengembangan media permainan engklek ini yaitu:

Pertama, Tahap analisis adalah menetapkan sistem pembelajaran yang diawali dengan menganalisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya yang meliputi tiga langkah, yaitu: 1) Analisis informasi. pada tanggal 4 Maret 2022 dengan salah satu guru kelas, yaitu wali kelas V C SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau. Adapun hasil yang

diperoleh dari tahap ini adalah sebagai berikut: guru kesulitan menyampaikan materi yang bersifat abstrak pada saat proses pembelajaran berlangsung karena kurangnya bahan ajar yang digunakan sebagai pendamping pembelajaran siswa. Selain keterbatasan bahan ajar yang digunakan, masalah lain yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah tidak tersedianya fasilitas belajar siswa secara mandiri ketika siswa belajar di rumah. Sehingga siswa yang belum paham pada materi yang disampaikan di sekolah tidak dapat mengulang pembelajaran secara mandiri karena belum tersedianya fasilitas tersebut.

2) Analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Modul pembelajaran tematik merupakan bahan ajar yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa. Modul pembelajaran tematik dibuat semenarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Pada pengembangan modul pembelajaran tematik terdapat bantuan berupa *QR-Code* sebagai media yang digunakan dalam menyampaikan materi berupa video pembelajaran.

3) Analisis tugas. Analisis yang akan digunakan untuk diterapkan dalam modul pembelajaran tematik guna memudahkan pemahaman siswa dengan baik. Analisis tugas dilakukan peneliti untuk menentukan materi yang akan dipelajari, dalam analisis tugas ini peneliti menentukan materi tema 1, subtema 1 tentang organ gerak hewan.

Kedua, Tahap desain. Hasil tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam membuat desain modul pembelajaran tematik. Berikut tabel penyajian desain modul pembelajaran tematik

Tabel 7. Penyajian Modul Pembelajaran Tematik

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk fisik	1. Modul pembelajaran tematik dicetak menggunakan kertas HVS ukuran A4 dengan ketebalan 75 gram. 2. Dijilid menggunakan kertas foto sebagai cover buku. 3. Kode QR dicetak di beberapa halaman dalam bahan ajar. Kode QR tersebut terhubung dengan video ataupun materi pelajaran yang relevan dengan halaman tersebut.
2	Materi	Tema 1, subtema 1 tentang organ gerak hewan

3	Bahasa	Indonesia
4	Fungsi	Digunakan untuk media pembelajaran
5	Keterangan	Selama pembelajaran di kelas, guru dan siswa menggunakan materi dalam bahan ajar untuk kegiatan belajar mengajar, kemudian siswa dapat memindai kode QR dan mengakses video atau materi pelajaran melalui smartphone di rumah masing-masing sebagai pendukung dari kegiatan belajar mandiri.



Gambar 1. Cover Modul Pembelajaran Tematik

Ketiga, Tahap pengembangan. Pada tahap ini terdiri dari pengembangan modul pembelajaran tematik, validasi dan revisi modul pembelajaran tematik. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran tematik yang sudah di validasikan dan di revisi berdasarkan masukan para ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan juga hasil uji coba pada siswa kelas V SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau.

Keempat, Tahap implementasi, pada tahap implementasi dilakukan dengan uji coba *one to one*, dan uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field testing*) dengan melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa, kemenarikan dan tingkat keefektifan modul pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan uji coba *one to one* dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Agustus 2022, yaitu terdiri dari 3 orang siswa kelas V SDIT AN-NIDA Lubuklinggau diambil secara heterogen, yang memiliki tingkatan kemampuan berbeda-beda. Pada uji coba kelompok kecil (*small group*) dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Agustus 2022 yang terdiri dari 6 orang siswa diambil secara heterogen dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Uji coba lapangan dengan melibatkan 17 orang siswa kelas V di SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 12 Agustus 2022. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan modul pembelajaran tematik yang telah dikembangkan, dari data instrumen soal yang diberikan pada uji coba lapangan (*field testing*).

Kelima, Tahap evaluasi. Setelah melakukan tahapan implementasi, selanjutnya peneliti melakukan tahapan evaluasi terkait hasil uji coba modul pembelajaran tematik pada siswa kelas V SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau.

Keempat, Tahap implementasi, pada tahap implementasi dilakukan dengan uji coba *one to one*, dan uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba

lapangan (*field testing*) dengan melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa, kemenarikan dan tingkat keefektifan modul pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan uji coba *one to one* dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Agustus 2022, yaitu terdiri dari 3 orang siswa kelas V SDIT AN-NIDA Lubuklinggau diambil secara heterogen, yang memiliki tingkatan kemampuan berbeda-beda. Pada uji coba kelompok kecil (*small group*) dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Agustus 2022 yang terdiri dari 6 orang siswa diambil secara heterogen dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Uji coba lapangan dengan melibatkan 17 orang siswa kelas V di SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 12 Agustus 2022. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan modul pembelajaran tematik yang telah dikembangkan, dari data instrumen soal yang diberikan pada uji coba lapangan (*field testing*).

Kelima, Tahap evaluasi. Setelah melakukan tahapan implementasi, selanjutnya peneliti melakukan tahapan evaluasi terkait hasil uji coba modul pembelajaran tematik pada siswa kelas V SDIT AN-NIDA' Lubuklinggau.

Penyajian Data Uji Coba

Hasil validasi modul pembelajaran tematik kelas V tema 1 subtema 1 dijabarkan melalui penyajian dan analisis hasil validasi oleh ketiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media pada tabel berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Penilaian dari Validator

No	Nama	Perolehan Skor			Klasifikasi
		Mat eri	Me dia	Bah asa	
1	Sheny Angliri, S.Pd.	0,80	-	-	Sangat Tinggi
2	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.	-	0,90	-	Sangat Tinggi
3	Rusmana Dewi, M.Pd.	-	-	0,80	Sangat Tinggi
	Jumlah	0,80	0,90	0,80	Sangat Tinggi
	Rata-rata	0,83			Sangat

			Tinggi
--	--	--	--------

Hasil evaluasi dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media terhadap modul pembelajaran tematik pada pembelajaran tema 1 subtema 1 memperoleh skor 0,83 yang masuk kategori interval skor rata-rata $\geq 0,80$ dengan klasifikasi **Sangat Tinggi**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran tematik pada pembelajaran tema 1 subtema 1 valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil analisis kepraktisan terhadap modul pembelajaran tematik kelas V tema 1 subtema 1 dijabarkan melalui penyajian pada tabel berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi dari Penilaian Respon Guru dan Siswa

N o	Penilai	Butir Pertany aan	Sk or	Persentase	Klasifi kasi
1	Sheny Angliri, S.Pd	10	55	91%	Sangat Praktis
2	3 siswa kelas V SDIT An-Nida' Lubuklinggau	30	29	96%	Sangat Praktis
3	6 siswa kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau	60	60	100%	Sangat Praktis
Total		100	144	95%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 9 penilaian kepraktisan melalui angket respon guru dan juga siswa diketahui mendapatkan tingkat kepraktisan sebesar 95% yang termasuk kategori interval rata-rata skor 81%-100%. Perolehan persentase tersebut termasuk dalam klasifikasi **Sangat Praktis**. Sehingga modul pembelajaran tematik pada kelas V tema 1 subtema 1 dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis pada uji keefektifan dari modul pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 1 dilakukan oleh 17 orang siswa kelas V. Langkah awal yaitu

melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus $N\text{-gain}(g)$. Berikut tabel penyajian hasil nilai analisis uji keefektifan:

Tabel 10. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Subjek	Jumlah Nilai <i>Pretest</i>	Jumlah Nilai <i>Posttest</i>
1	17 siswa kelas V SDIT An-Nida' Lubuklinggau	733	1.429
	Rata-rata	43,11	84,05
	$N\text{-gain}$ (g)	0,71	
	Klasifikasi	Tinggi	

Berdasarkan tabel 10 di atas, diketahui bahwa $N\text{-gain}$ (g) yang didapat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0,71 yang termasuk kategori interval $(g) \geq 0,71$ dengan klasifikasi Tinggi. Sehingga modul pembelajaran tematik pada kelas V tema 1 subtema 1 memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai modul pembelajaran tematik terdapat bantuan QR-Code untuk mengakses video pembelajaran melalui *scan barcode* yang telah tersedia disertai akhir penjelasan materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam belajar baik disekolah maupun ketika sedang dirumah secara individu. Desain yang digunakan dalam mengembangkan modul pembelajaran tematik berbantuan *qr-code* kelas V SDIT An-Nida' Lubuklinggau, yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*).

Berdasarkan penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media diperoleh skor 0,80 yang masuk kategori interval skor rata-rata $\geq 0,80$ dengan

klasifikasi tinggi. Berdasarkan analisis keseluruhan skor yang diperoleh dari hasil uji *one to one* dan kelompok kecil (*small group*), dan uji kepraktisan guru, diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 96% dengan klasifikasi sangat praktis. Berdasarkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah siswa lakukan, diperoleh $N\text{-gain}$ (g) sebesar 0,71 yang masuk kategori interval $(g) \geq 0,7$ dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran tematik berbantuan *qr-code* kelas V pada tema 1 subtema 1 memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *JP3D (Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar)*, 2(2), 152.
- Hartati, R. (2016). *Peningkatan aspek sikap literasi sains siswa SMP melalui penerapan model Problem Based Learning pada pembelajaran IPA Terpadu. Edusains*, 8 (1), 90-97.
- Irsalina, A., Dwiningsih, K. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 173-174.
- Maryanti, E., Egok, A.S., Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5), 4213. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>

- Mawartingsih, L., Sholikhah, 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
- Rozak, A., Darmadi., Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 37.
- Sugiana, D., & Muhtadi, D. (2019, November). Augmented Reality Type QR-CODE: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Surahman, E., & Mukminan, M. (2017). Peran guru IPS sebagai pendidik dan pengajar dalam meningkatkan sikap sosial dan tanggung jawab sosial siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1-13.