

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QR CODE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI MTS BANDAR AGUNG**

**Oleh**

**AMANDA MUSTIKA DEHANA**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *QR-Code* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Metode dalam penelitian ini yaitu metode *quasy eskperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah peserta didik MTs Bandar Agung. Sampel penelitian ini berjumlah 69 responden yang terdiri dari 35 responden kelas eksperimen dan 34 responden kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes sebagai teknik pokok sedangkan angket dan wawancara sebagai teknik penunjang. Teknik penghitungan data menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan *N Gain Score* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *QR-Code* memiliki nilai rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen sebesar 73% yang dapat dikategorikan cukup efektif. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *QR-Code* terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, dengan presentase sebesar 69,9% dengan indikator variabel independen (X) yaitu : relevansi, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatn. Kemudian dalam indikator variabel dependen (Y) yaitu : mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *QR-Code* berpengaruh positif sebesar 69,9% terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

***Kata Kunci : Media Pembelajaran, QR-Code, Prestasi Belajar.***

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF USING QR CODE-BASED LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT IN PPKN SUBJECTS AT MTS BANDAR AGUNG***

*This research aims to determine the effect of using QR-Code based learning media on student learning achievement in Civics subjects. The method in this research is the quasi-experiment method with a quantitative approach. The population of this study were MTs Bandar Agung students. The research sample consisted of 69 respondents consisting of 35 experimental class respondents and 34 control class respondents. Data collection techniques use tests as the main technique while questionnaires and interviews as supporting techniques. The data calculation technique uses SPSS. Based on the results of the N Gain Score calculation, it shows that the use of QR-Code learning media has an average (mean) value for the experimental class of 73% which can be classified as quite effective. This shows that there is an influence of the use of QR-Code based learning media on students' learning achievement in Civics subjects, with a percentage of 69.9% with independent variable indicators (X), namely: relevance, ease of use and usefulness. Then the dependent variable indicators (Y) are: remembering, understanding, applying, analyzing and playing. Thus, it can be concluded that the influence of using QR-Code based learning media has a positive effect of 69.9% on student learning achievement in Civics subjects.*

***Keywords: Learning Media, QR-Code, Learning Achievement.***