

ABSTRAK

Febiyanti Puspitaningrum. *PENGEMBANGAN APLIKASI SOCIAL EXPLORE MENGGUNAKAN WEB KODULAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SOSIAL.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV menggunakan media pembelajaran aplikasi digital yaitu *Social Explore*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 9 peserta didik dari SD Negeri 2 Padi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu diperoleh dari hasil observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus *skala likert*.

Hasil analisis data menyimpulkan bahwa: 1) Media aplikasi *Social explore* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) berhasil dikembangkan; 2) Tingkat keefektifan media pembelajaran aplikasi *Social Explore* sangat efektif dengan perolehan rata-rata *N-Gain score* yaitu 0,86 atau 86%, serta hasil dari angket minat belajar peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 60,01% yang termasuk dalam kategori minat dengan baik. ; 3) Media pembelajaran aplikasi *Social Explore* dinyatakan sangat layak digunakan untuk meningkat minat belajar peserta didik dengan perolehan skor 100% dari validasi ahli media dan 75% dari validasi ahli materi.

Kata Kunci: Pembelajaran digital, minat belajar, dan aplikasi *Social Explore*.

ABSTRACT

Febiyanti Puspitaningrum. *THE DEVELOPMENT OF SOCIAL EXPLORE APPLICATION USING THE CODULAR WEB AS A DIGITAL LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS' LEARNING INTEREST IN SOCIAL NATURAL SCIENCE LESSONS.* Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2024.

This research aims to increase students' interest in learning class IV science subjects using digital applications and learning media, namely Social Explore. This research is research and development (R&D), using the ADDIE development model. This research and development used quantitative and descriptive qualitative analysis. The subjects of this research were nine students from SD Negeri 2 Padi. The data collection method in this research is obtained from the results of observations, tests (pretest and posttest), questionnaires, and documentation.

The data analysis technique used the Likert scale formula. The results of the data analysis can be concluded that: 1) The Social Explore media application, which was developed using the ADDIE development model with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation, was successfully developed; 2) The level of effectiveness of the Social Explore application learning media is very effective, with an average N-Gain score of 0.86, or 86%, and the results of the student learning interest questionnaire obtained an average of 60.01%, which is included in the interest category well. 3) The Social Explore application learning media was declared very suitable to increase students' interest in learning with a score of 100% from media expert validation and 75% from material expert validation.

Keywords: *Digital learning, interest in learning, and Social Explore applications.*