



Rizwan Rohaeri  
 Anwar<sup>1</sup>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET MULTIMEDIA BERBASIS KODE QR PADA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS XI MIPA SMA NEGERI 1 DEPOK KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA

### Abstrak

Media pembelajaran yang bervariasi dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah agar pembelajaran sejarah berlangsung lebih menarik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mengetahui pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta, (2) mengembangkan media pembelajaran booklet multimedia berbasis kode QR pada pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta, (3) mengetahui kelayakan media pembelajaran booklet multimedia berbasis kode QR pada pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta menurut ahli materi, ahli media, guru sejarah dan peserta didik. Penelitian ini menggunakan tujuh langkah-langkah penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang diadaptasi Sugiyono. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan teknik Miles dan Huberman untuk menganalisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan skala likert untuk menganalisis data kuantitatif. Hasil penelitian ini, yaitu (1) pada pembelajaran sejarah peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran sejarah dikarenakan kurang variasi media pembelajaran dan peserta didik berasumsi materi sejarah masih terlalu banyak. (2) Diperoleh produk akhir berupa *booklet* multimedia berbasis kode QR. (3) Validasi ahli materi tahap I diperoleh skor sebesar 90,77% dengan kategori sangat layak namun masih terdapat revisi mengalami peningkatan setelah dilakukan perbaikan dan validasi materi tahap II menjadi 92,31%. Validasi ahli media tahap I diperoleh skor sebesar 94,74% dengan kategori sangat layak namun masih terdapat revisi. Setelah dilakukan perbaikan dan validasi ahli media tahap II mendapatkan hasil yang sama sebesar 94,74% dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Validasi menurut guru sejarah diperoleh skor sebesar 85,43% dengan kategori sangat layak dan tanpa revisi. Validasi menurut peserta didik diperoleh skor sebesar 90,53% dengan kategori sangat layak dan tanpa revisi. Sehingga menurut ahli materi, ahli media, guru sejarah dan peserta didik *booklet* multimedia berbasis kode QR sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, menunjukkan bahwa *booklet* multimedia berbasis kode QR sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Sejarah, Media Pembelajaran, Booklet Multimedia Berbasis Kode QR

### Abstract

Various learning media are needed to overcome problems in learning history so that history learning takes place more interestingly. This study aims to (1) find out the learning of Indonesian History in Class XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Sleman Regency Yogyakarta, (2) develop a QR code-based multimedia booklet learning media on Indonesian History learning in Class XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Sleman Regency Yogyakarta, (3) determine the feasibility of QR code-based multimedia booklet learning media on Indonesian History learning in Class XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Sleman Regency Yogyakarta according to material experts, media experts, history teachers and students. This study uses seven steps of research and development of the

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta  
 email: rizwan26rohaeri01a00@gmail.com

Borg and Gall model adapted by Sugiyono. The data collection techniques used were unstructured observations, unstructured interviews and questionnaires. The data analysis technique uses qualitative data analysis techniques with Miles and Huberman techniques to analyze qualitative data and quantitative data analysis techniques using a Likert scale to analyze quantitative data. The results of this study, namely (1) in learning history, students are less interested in learning history due to lack of variations in learning media and students assume that historical material is still too much. (2) The final product is obtained in the form of a QR code-based multimedia booklet. (3) Validation of stage I material experts obtained a score of 90.77% with a very feasible category but there were still revisions that increased after improvement and validation of stage II material to 92.31%. Media expert validation phase I obtained a score of 94.74% with a very feasible category but there were still revisions. After making improvements and validation of stage II media experts, the same results were obtained at 94.74% with a very feasible category and can be used without revision. Validation according to the history teacher obtained a score of 85.43% with a very feasible category and without revision. Validation according to students obtained a score of 90.53% with a very feasible category and without revision. So that according to material experts, media experts, history teachers and students QR code-based multimedia booklets are very feasible to use. Based on the results obtained, it shows that the QR code-based multimedia booklet is very feasible to use as a history learning media.

**Keywords:** History Learning, Learning Media, QR Code-Based Multimedia Booklets

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang sebuah peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan berperan dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi manusia itu sendiri, bangsa dan negaranya. Alasan mengapa pendidikan memegang sebuah peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia adalah sebagai berikut.

Pertama, pendidikan membantu manusia atau peserta didik mendapatkan sebuah pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan ekonomi yang kompetitif. Secara umum seseorang yang berpendidikan akan lebih produktif dan menghasilkan pendapatan yang dapat mengembangkan perekonomian dirinya dan perekonomian negaranya dibandingkan dengan seseorang yang tidak berpendidikan (Nurkholis, 2013: 28). Sehingga, pendidikan berperan dalam memberikan keterampilan kepada manusia agar lebih produktif dan menghasilkan sesuatu yang berguna bagi perekonomian dirinya maupun perekonomian negaranya.

Kedua, pendidikan membantu manusia atau peserta didik agar memiliki pola pikir yang maju, pengetahuan yang luas serta menghapuskan semua kebingungan sehingga dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dengan tepat dan benar (Alpian dan Anggraeni, 2019: 71). Sehingga, pendidikan berperan dalam memberikan pengetahuan kepada manusia agar dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupannya dengan benar.

Negara telah mengatur tujuan pendidikan nasionalnya di dalam Undang-Undang. Tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan nasional harus meningkatkan kualitas iman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, memiliki etos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif, serta sehat jasmani dan rohani. Pendidikan nasional yang baik seharusnya dapat meningkatkan jiwa patriotisme, rasa nasionalisme, kesetiakawanan sosial, kesadaran sejarah bangsa serta berorientasi pada kehidupan di masa depan (Syamsir dkk., 2014: 3). Agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan baik, maka dari itu pernyataan di atas harus ditanamkan kepada peserta didik, salah satunya melalui pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki peranan penting untuk menanamkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, rasa cinta tanah air serta membentuk karakter dalam dunia pendidikan. Hal tersebut senada dengan pendapat dari Pirena (2020: 209), yang mengatakan bahwa pembelajaran sejarah berperan dalam membentuk karakter bangsa, menumbuhkan sikap kebangsaan, serta rasa cinta tanah air. Dengan kata lain mata pelajaran sejarah merupakan sarana untuk menanamkan dan memupuk nilai-nilai karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia dan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Oleh karena itu, penting bagi kita semua untuk belajar

sejarah. Kemudian dalam rangka menerapkan hal tersebut pada pembelajaran sejarah tidak dapat terlepas dari peran seorang guru.

Setiap guru memiliki tantangan, hambatan dan kesulitan dalam melakukan pembelajaran di setiap mata pelajarannya masing-masing tak terkecuali guru yang mengampu mata pelajaran sejarah. Guru sejarah memiliki tantangan dalam meningkatkan ketertarikan atau minat belajar sejarah yang masih rendah. Guru sejarah memang sudah berusaha untuk melakukan pembelajaran dengan sebaik mungkin, namun apabila tidak didukung oleh media pembelajaran yang baik maka guru sejarah tidak bisa menarik ketertarikan belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dapat dikatakan masih rendah. Menurut Suswandari (2010: 32) tidak sedikit guru sejarah masih menggunakan metode ceramah yang mempertebal kesan materi sejarah sebagai materi luas yang penuh hafalan dan membosankan, seharusnya karakter guru sejarah tidak lemah dalam menyampaikan motivasi maupun informasi (materi pembelajaran) dengan model dan media pembelajaran yang inovatif serta disesuaikan kebutuhan dan persoalan kontekstual kesejarahan yang melingkupinya. Sedangkan menurut Sayono (2013: 9) Ada sebuah *image* mengenai mata pelajaran sejarah yang sangat kuat di sekolah, yaitu sebagai mata pelajaran yang berisi hafalan, membosankan dan kurang menarik. Jadi terdapat beberapa alasan mengapa ketertarikan untuk belajar sejarah dikatakan rendah, yaitu sejarah dianggap sebagai materi pelajaran yang hanya menghafal saja, mata pelajaran sejarah dianggap kurang *prestise*, guru hanya menerangkan atau berceramah dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran serta kurang inovasinya guru dalam menggunakan variasi media pembelajaran yang menarik. Sehingga pembelajaran sejarah terkesan membosankan dan kurang menarik. Peserta didik terlihat kurang antusias dan malas mengikuti pembelajaran sejarah.

Padahal ketertarikan belajar peserta didik merupakan fondasi penting dalam pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pernyataan Kurt Singer (2009: 78) ketertarikan atau minat adalah sebuah landasan yang paling meyakinkan demi kesuksesan proses belajar peserta didik agar lebih paham dan mengingat materinya. Salah satu cara untuk merangsang ketertarikan belajar peserta didik adalah dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Sayangnya, beberapa guru sejarah memiliki batasan dalam mengembangkan maupun menggunakan media pembelajaran yang terlalu sulit dalam pengoperasiannya.

Penyampaian materi atau informasi dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan metode mengajar. Hal ini dikarenakan menurut Yuniastuti dkk. (2021: 20) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, keterbatasan verbal atau lisan, serta dapat menarik minat peserta didik. Kemudian menurut Supriyono (2018: 44-45) media pembelajaran mampu menjelaskan materi abstrak menjadi lebih konkrit dan jelas, serta dapat mendukung peserta didik ketika belajar bersama dengan guru atau ketika belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Selain itu menurut Abdullah (2016: 47) media pembelajaran yang bervariasi mampu membangkitkan motivasi dan merangsang minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna menyampaikan materi atau informasi dengan lebih efektif dan efisien, serta dapat merangsang ketertarikan atau minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2022 dengan guru sejarah dan peserta didik di SMA Negeri 1 Depok, peneliti menemukan beberapa masalah yang mendukung untuk dilakukannya penelitian dan pengembangan di SMA Negeri 1 Depok. Oleh karena itu peneliti memilih lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Depok. Hasil wawancara dan observasi awal peneliti adalah sebagai berikut.

Peneliti melakukan wawancara dengan T. P. Wibowo, S. Pd. (guru sejarah SMA Negeri 1 Depok) di SMA Negeri 1 Depok. T. P. Wibowo, S. Pd. mengatakan bahwa SMA Negeri 1 Depok menerapkan kurikulum 2013 dan pembelajaran sejarah dilaksanakan secara PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) dengan jurusan MIPA yang kurang ketertarikannya dalam belajar sejarah dan kelas XI MIPA 4 sebagai kelas yang paling kurang tingkat ketertarikannya dalam pembelajaran sejarah dan paling heterogen dari segi intelegensi, ketertarikan dan keaktifannya dalam belajar sejarah. Kemudian media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah berupa *powerpoint* dan buku paket sejarah dikarenakan guru sejarah

merasa memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri maupun menggunakan media pembelajaran yang terlalu sulit dalam pengoperasiannya. Sedangkan Lalita (Peserta didik SMA Negeri 1 Depok) mengatakan bahwa pembelajaran sejarah dilaksanakan secara PTMT sebagian peserta didik belajar secara daring dan sebagian peserta didik belajar secara luring. Kemudian pada pembelajaran sejarah secara PTMT, guru sejarah menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* dan buku paket sejarah, padahal peserta didik kurang tertarik dan bosan belajar hanya dengan media *powerpoint* dan buku sejarah yang dilakukan secara terus menerus disamping itu peserta didik menganggap materi sejarah masih terlalu banyak dan lebih menyukai media pembelajaran yang bervariasi dan lebih memperhatikan materi pembelajaran apabila media pembelajarannya disisipi ilustrasi tertentu. Selain itu guru sejarah dan peserta didik sama-sama mengatakan bahwa terdapat beberapa fasilitas yang berpotensi untuk menunjang pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Depok berupa akses wifi yang stabil, perpustakaan SMA Negeri 1 Depok dan Lab. Komputer.

Setelah dilakukan wawancara kepada guru sejarah dan peserta didik, peneliti melakukan observasi ketika pembelajaran sejarah berlangsung pada tanggal 6 Januari 2022 di kelas XI MIPA 4, SMA Negeri 1 Depok. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa guru sejarah hanya menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* dan buku paket sejarah. Kemudian, peserta didik terlihat bosan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi dan perilaku peserta didik yang menguap. Selain itu, peserta didik terlihat mengobrol dan kurang memperhatikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas diketahui bahwa permasalahan utama yang ditemukan peneliti pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Depok adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan peserta didik menganggap materi sejarah masih terlalu banyak mengakibatkan peserta didik kurang tertarik, bosan dan kurang memperhatikan materi pembelajaran sejarah. Oleh karenanya perlulah media pembelajaran yang variatif, menarik, berisi inti materi agar peserta didik senang, tidak cepat bosan, serta memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran sejarah.

Berbagai permasalahan di atas dapat diatasi dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi karena media pembelajaran mampu menyampaikan materi secara efektif dan mampu merangsang ketertarikan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang variatif, menarik, serta berisi inti materi akan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti merekomendasikan media pembelajaran *booklet*. Pada penelitian *Research and Development* (R&D) ini, peneliti melakukan sebuah inovasi atau pengembangan dengan membuat *booklet* multimedia berbasis kode QR.

Media pembelajaran *booklet* multimedia berbasis kode QR sangat cocok digunakan untuk menunjang pembelajaran sejarah dikarenakan ada hal-hal yang menarik dalam *booklet* multimedia berbasis kode QR ini, seperti adanya ilustrasi desain grafis yang menarik, berisi ringkasan atau inti materi, ditambah dengan ilustrasi-ilustrasi berupa video animasi dan kuis *online* interaktif yang akan muncul setelah kita mengscan kode QR yang terdapat di dalam *booklet*. Hal ini diharapkan dapat memberikan variasi media pembelajaran sehingga dapat mengurangi rasa bosan dari peserta didik, serta merangsang ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Oleh karena itu penting untuk mengembangkan *booklet* multimedia berbasis kode QR. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta.

## METODE

Model pengembangan pada penelitian *booklet* multimedia berbasis kode QR ini adalah penelitian dan pengembangan (Research And Development). Sugiyono (2019:30) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode atau langkah-langkah ilmiah dalam meneliti, mendesain, menghasilkan produk dan menguji validitas produk yang telah diproduksi tersebut. Sedangkan menurut Putra (2019: 67) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan, memproduksi serta menguji suatu produk, model, maupun metode tertentu yang lebih unggul. Penelitian dan pengembangan memiliki

tujuan untuk memperbaiki dan memperbaharui produk yang telah ada atau menciptakan produk baru yang lebih efektif dan efisien serta telah tervalidasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru sejarah dan peserta didik di SMA Negeri 1 Depok pada tanggal 6 Januari 2022, diketahui bahwa ketika masa pandemi Covid-19 pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta dilaksanakan secara PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) dengan sebagian peserta didik belajar secara daring dan sebagian peserta didik belajar secara luring. Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Depok adalah kurikulum 2013 (K13) dengan jurusan MIPA memiliki ketertarikan belajar sejarah yang lebih rendah dibandingkan dengan jurusan IPS. Kelas XI MIPA 4 merupakan kelas yang paling rendah tingkat ketertarikan belajar sejarahnya dan kelas yang paling heterogen.

Pada pembelajaran sejarah, guru sejarah kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran dimana sebagian besar hanya terpaku pada media powerpoint dan buku paket sejarah yang kurang menarik dan terlalu banyak tulisan tanpa disisipi dengan ilustrasi yang menarik membuat peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan menurut T. P. Wibowo, S.Pd. (guru sejarah SMA Negeri 1 Depok) guru sejarah merasa memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri maupun menggunakan media pembelajaran yang terlalu sulit dalam pengoperasiannya. Menurut Lalita (peserta didik SMA Negeri 1 Depok) mengatakan bahwa pada pembelajaran sejarah secara PTMT guru sejarah menggunakan media pembelajaran berupa powerpoint dan buku paket sejarah, padahal peserta didik kurang tertarik dan bosan belajar hanya dengan media powerpoint dan buku sejarah yang dilakukan secara terus menerus. Disamping itu, peserta didik menganggap materi sejarah masih terlalu banyak dan lebih menyukai media pembelajaran yang bervariasi dan lebih memperhatikan materi pembelajaran apabila media pembelajarannya disisipi ilustrasi tertentu. Hal itu terbukti ketika peneliti melakukan observasi saat pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat kurang tertarik dan bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) di dalam kelas, peserta didik juga terlihat mengobrol dan kurang memperhatikan materi pembelajaran.

Kebutuhan guru sejarah dan peserta didik untuk belajar dengan media pembelajaran yang variatif dan menarik pada pembelajaran sejarah mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Oleh karena itu, dilaksanakan penelitian dan pengembangan guna menghasilkan produk sesuai kebutuhan guru sejarah dan peserta didik yang telah tervalidasi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Depok dilaksanakan secara PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan peserta didik menganggap materi sejarah masih terlalu banyak sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) di dalam kelas, peserta didik mengobrol dan kurang memperhatikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan penelitian dan pengembangan guna menghasilkan produk sesuai kebutuhan guru sejarah dan peserta didik yang telah tervalidasi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

### **Pengembangan media pembelajaran booklet multimedia berbasis kode QR pada pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta**

Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media adalah mengidentifikasi berbagai potensi dan masalah di SMA Negeri 1 Depok, khususnya di kelas XI MIPA. Potensi merupakan segala sesuatu yang mempunyai sebuah energi, daya, maupun kapasitas tertentu yang dapat dikembangkan sehingga akan menghasilkan nilai tambah (Sugiyono, 2019: 55). Sedangkan masalah merupakan penyimpangan antara apa yang terjadi dengan apa yang diinginkan, sehingga perlu untuk dieliminasi atau diperbaiki (Sugiyono, 2019: 79). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 6 Januari 2022 dengan guru

sejarah dan peserta didik di SMA Negeri 1 Depok, peneliti menemukan potensi dan masalah sebagai berikut.

Potensi di SMA Negeri 1 Depok yang ditemukan oleh peneliti berupa potensi sekolah, yaitu adanya fasilitas wifi yang stabil untuk guru, dan peserta didik, fasilitas perpustakaan dan lab. komputer. Kemudian potensi guru dan peserta didik, yaitu guru mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas, peserta didik cenderung memperhatikan materi yang diiringi oleh ilustrasi-ilustrasi tertentu, ketertarikan peserta didik terhadap media media pembelajaran bervariasi yang menarik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik akan lebih memperhatikan dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran bervariasi atau multimedia.

Selain potensi, peneliti juga menemukan masalah di SMA Negeri 1 Depok. Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah kurangnya variasi dan inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran dimana sebagian besar hanya terpaku pada media powerpoint dan buku paket sejarah yang kurang menarik dan terlalu banyak tulisan tanpa disisipi dengan ilustrasi yang menarik membuat peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran, guru sejarah memiliki batasan dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri maupun menggunakan media pembelajaran yang terlalu sulit dalam pengoperasiannya, peserta didik kurang tertarik dan bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) di dalam kelas, peserta didik mengobrol dan kurang memperhatikan materi pembelajaran, peserta didik menganggap materi sejarah yang diberikan juga masih terlalu banyak. Hal tersebut mengindikasikan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengatasi berbagai permasalahan di atas. Media pembelajaran yang dibutuhkan harus disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik, yaitu media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kemampuan operasional guru sejarah, memiliki ilustrasi yang menarik, mampu merangsang ketertarikan belajar peserta didik dan mengurangi rasa bosan dari peserta didik dalam pembelajaran sejarah, mampu menarik perhatian peserta didik untuk menyimak dan mempelajari materi pembelajaran, serta media yang dapat menyampaikan materi sejarah secara ringkas dan menarik tanpa menghilangkan substansi materinya.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi potensi dan masalah di SMA Negeri 1 Depok, peneliti memperoleh data hasil observasi dan wawancara untuk dikumpulkan dan dianalisis. Dengan data yang telah dikumpulkan, peneliti menentukan media dan materi yang cocok untuk mengatasi masalah yang ada.

Berdasarkan hasil identifikasi potensi dan masalah, media yang dibutuhkan oleh guru sejarah dan peserta didik SMA Negeri 1 Depok adalah media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kemampuan operasional guru sejarah, memiliki ilustrasi yang menarik, mampu merangsang ketertarikan belajar peserta didik dan mengurangi rasa bosan dari peserta didik dalam pembelajaran sejarah, mampu menarik perhatian peserta didik untuk menyimak dan mempelajari materi pembelajaran, serta media yang dapat menyampaikan materi sejarah secara ringkas dan menarik tanpa menghilangkan substansi materinya.

Peneliti juga menentukan materi yang terkandung dalam media yang didasarkan pada kebutuhan guru sejarah dan peserta didik SMA Negeri 1 Depok. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru sejarah dan peserta didik pada 13 April 2022 di SMAN 1 Depok, guru sejarah mengatakan bahwa belum adanya ilustrasi yang membantu peserta didik dalam menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di SMA Negeri 1 Depok dan pembahasan materi proklamasi kemerdekaan kurang mendalam serta peserta didik mengatakan agar terdapat media pembelajaran menarik yang membahas materi proklamasi kemerdekaan.

Dengan data yang telah diidentifikasi dan dikumpulkan, peneliti memulai untuk mendesain produk atau media. Desain produk pada penelitian ini, yakni desain booklet multimedia berbasis kode QR pada materi “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya bagi Kehidupan Sosial, Budaya, Ekonomi, Politik, dan Pendidikan Bangsa Indonesia”.

Booklet multimedia berbasis kode QR merupakan booklet yang didalamnya terdapat video animasi dan quizizz (game kuis online interaktif) yang diintegrasikan dengan bantuan kode QR. Untuk rancangan desain booklet multimedia berbasis kode QR adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan Booklet Multimedia Berbasis Kode QR

No	Desain	Keterangan
----	--------	------------

1.	Bentuk fisik <i>booklet</i> multimedia berbasis kode QR	<i>Booklet</i> multimedia berbasis kode QR berukuran setengah dari A4 (10cm x 14 cm), desain yang menarik disesuaikan dengan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia kemudian di print berwarna pada kertas HVS 80 gram dengan <i>cover</i> kertas HVS 80 gram.
2.	Materi <i>booklet</i> multimedia berbasis kode QR	KD 3.7 Kurikulum 2013 kelas XI Sejarah Indonesia “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya bagi Kehidupan Sosial, Budaya, Ekonomi, Politik, dan Pendidikan Bangsa Indonesia”
3.	Bagian <i>booklet</i> multimedia berbasis kode QR	a. Pendahuluan: <i>cover</i> , petunjuk teknis penggunaan <i>booklet</i> , daftar isi, kompetensi inti dan kompetensi dasar pada <i>booklet</i> . b. Isi: penyajian materi dan kode QR. c. Penutup: daftar pustaka
4.	Fungsi	Digunakan sebagai media pembelajaran dimana saja baik secara mandiri maupun bersama pengajar agar pembelajaran lebih menarik.

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam membuat *booklet* multimedia berbasis kode QR, yaitu:

1. Menyusun materi *booklet* multimedia berbasis kode QR  
Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam membuat *booklet* multimedia berbasis kode QR adalah menyusun materi dengan memanfaatkan MS Word 2013 dan laptop ASUS X441N. Peneliti mencari sumber referensi dan menyusun keseluruhan materi untuk *booklet* multimedia berbasis kode QR.
2. Membuat desain cover *booklet* multimedia berbasis kode QR  
Langkah kedua yang dilakukan peneliti dalam membuat *booklet* multimedia berbasis kode QR adalah membuat desain *cover booklet*. *Cover booklet* terdiri dari *cover* depan dan *cover* belakang. Pada *cover* depan peneliti membuat desain yang menonjolkan tentang pembacaan teks proklamasi kemerdekaan oleh Soekarno sebagai simbol materi yang dipelajari, yaitu materi “Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya bagi Kehidupan Sosial, Budaya, Ekonomi, Politik, dan Pendidikan Bangsa Indonesia”. Pada *cover* belakang peneliti memberikan penjelasan mengenai definisi *booklet* multimedia berbasis kode QR. Peneliti membuat *cover booklet* multimedia berbasis kode QR dengan memanfaatkan Coreldraw X7 dan laptop ASUS X441N.
3. Membuat desain layout *booklet* multimedia berbasis kode QR  
Langkah selanjutnya, peneliti membuat desain *layout booklet* multimedia berbasis kode QR dengan memanfaatkan Coreldraw X7 MS Word 2013, dan laptop ASUS X441N. Dalam mendesain *layout booklet* multimedia berbasis kode QR peneliti memperhatikan pendapat Arsyad (2014: 85) mengenai konsistensi (konsisten), format (tampilan satu kolom), organisasi (disusun sedemikian rupa agar informasinya mudah dimengerti), daya tarik (menampilkan tampilan yang berbeda-beda), serta penggunaan huruf dan spasi yang telah diuraikan pada kajian teori. Peneliti mendesain tiga belas jenis *layout* yang berbeda agar menambah daya tarik, memberi batasan antar halaman, dan merapikan *booklet* multimedia berbasis kode QR.
4. Mengumpulkan bahan untuk membuat video animasi  
Pada langkah keempat, peneliti membuat sebuah video animasi dengan memanfaatkan Kinemaster, Coreldraw X7, *handphone* Redmi Note 9 dan laptop ASUS X441N. Sebelum membuat video animasi, peneliti mengumpulkan bahan untuk membuat video animasi, yaitu *background*, SFX (efek suara), transisi video, font, serta stiker.
5. Membuat desain latar dan karakter video animasi  
Setelah semua bahan terkumpul, peneliti membuat desain latar dan karakter video animasi menggunakan Kinemaster, Coreldraw, *handphone* Redmi Note 9 dan laptop ASUS X441N X7. Peneliti mendesain tiga belas latar dan lima belas karakter dengan memanfaatkan Coreldraw X7 pada laptop ASUS X441N. Kemudian karakter tersebut dianimasikan dengan menggunakan Kinemaster pada *handphone* Redmi Note 9.
6. Editing dan dubbing video animasi

Langkah selanjutnya, peneliti melakukan *editing* dan *dubbing* terhadap karakter animasi menggunakan Kinemaster dan *handphone* Redmi Note 9. Proses *editing* peneliti meliputi: penyusunan latar video animasi yang disesuaikan dengan materi, penyesuaian komponen video animasi (*backsound*, SFX (efek suara), transisi video, font, dan stiker), serta penyesuaian *dubbing*. Video animasi yang telah selesai diupload oleh peneliti ke platform Youtube.

7. Membuat kuis interaktif pada Quizizz

Pada tahap ketujuh, peneliti membuat kuis interaktif dengan memanfaatkan situs *Quizizz* pada laman <https://quizizz.com/> dan laptop ASUS X441N X7.

8. Membuat kode QR

Langkah selanjutnya dalam pembuatan *booklet* multimedia berbasis kode QR adalah membuat kode QR. Peneliti membuat kode QR dengan memanfaatkan situs *QR Monkey* melalui laman <https://www.qrcode-monkey.com/>. *QR Monkey* memberikan inovasi berupa pembuatan kode QR instan melalui URL dengan desain yang lebih unik dari kode QR biasa, oleh karena itu peneliti menggunakan situs *QR Monkey* ini untuk menambah keunikan, estetika dan daya tarik pada *booklet* multimedia berbasis kode QR.

9. Kompilasi dan Editing booklet multimedia berbasis kode QR

Langkah terakhir dalam pembuatan *booklet* multimedia berbasis kode QR adalah kompilasi dan *editing*. Dalam melakukan kompilasi dan *editing* peneliti memanfaatkan MS Word 2013 dan laptop ASUS X441N X7. Semua desain dan materi digabungkan pada MS Word 2013, kemudian peneliti mengedit daftar isi, petunjuk teknis, kompetensi inti dan kompetensi dasar, sajian materi, daftar pustaka serta memasukan kode QR ke dalam *booklet* multimedia berbasis kode QR. Setelah itu, menyimpan file dalam bentuk PDF dan mengeprint *booklet* multimedia berbasis kode QR dengan ukuran setengah A4 (10cm x 14 cm) pada kertas HVS 80 gram dengan *cover* kertas HVS 80 gram. *Booklet* multimedia berbasis kode QR siap digunakan.

Validasi ahli materi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan materi yang akan diterapkan pada *booklet* multimedia berbasis kode QR berdasarkan pendapat ahli materi. Ahli materi pada penelitian ini berasal dari Dosen Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Dr. Zulkarnain, M.Pd. Hasil validasi ahli materi pada *booklet* multimedia berbasis kode QR adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Penilaian	Indikator	Sub Indikator	Skor Hasil Angket	Skor per Aspek	Rata-rata Skor (%)	Kategori Kelayakan
1.	Kevalidan materi	Kesesuaian materi	1	4	41	91,11	Sangat Layak
			2	5			
			3	4			
		Penjabaran materi	4	4			
			5	4			
			6	5			
		Kedalaman materi	7	5			
			8	5			
		Sahih	9	5			
2.	Tingkat kepentingan materi	Kepentingan pemilihan materi	10	4	4	80	Layak
3.	Kebermanfaatan	Materi bermanfaat bagi kehidupan	11	5	5	100	Sangat Layak
4.	<i>Learnability</i>	Memungkinka	12	5	5	100	Sangat

	(memungkinkan untuk dipelajari)	n untuk dipelajari					Layak
5.	Menarik minat	Menarik minat peserta didik	13	4	4	80	Layak
Jumlah					59	90,77	Sangat Layak

Berdasarkan data di atas menyatakan bahwa hasil penilaian atau validasi materi tahap I (sebelum revisi) berdasarkan aspek kevalidan materi mendapat skor rata-rata 91,11% dengan kategori sangat layak, skor rata-rata tingkat kepentingan materi 80% dengan kategori layak, skor rata-rata kebermanfaatan 100% dengan kategori sangat layak, skor rata-rata learnability 100% dengan kategori sangat layak, serta skor rata-rata menarik minat 80% dengan kategori layak.

Berdasarkan data di atas total rata-rata penilaian ahli materi tahap I sebesar 90,77%. Berdasarkan kategori kelayakan Riduwan untuk hasil penilaian yang berada pada rentang 81%-100% adalah sangat layak. Sehingga, kesimpulan dari hasil validasi ahli materi tahap I berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh materi pada booklet multimedia berbasis kode QR dinyatakan sangat layak.

Validasi atau penilaian media dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan media booklet multimedia berbasis kode QR berdasarkan pendapat ahli media. Ahli media pada penelitian ini berasal dari Dosen Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Alifi Nur Prasetya, M.Pd. Hasil validasi ahli media booklet multimedia berbasis kode QR tahap I adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek Penilaian	Indikator	Sub Indikator	Skor Hasil Angket	Skor Per Aspek	Rara-rata Skor (%)	Kategori Kelayakan
1.	Media Pembelajaran	Fungsi media pembelajaran	1	4	34	97,14	Sangat Layak
			2	5			
		Manfaat media pembelajaran	3	5			
			4	5			
		Jenis media pembelajaran	5	5			
		Ciri media pembelajaran	6	5			
7	5						
2.	Multimedia	Karakteristik multimedia	8	5	28	93,33	Sangat Layak
			9	4			
			10	5			
		Jenis multimedia	11	4			
		Fungsi dan manfaat multimedia	12	5			
13	5						
3.	Booklet	Komponen booklet	14	5	34	97,14	Sangat Layak
			15	5			
			16	4			
			17	5			
			18	5			
		Kelebihan booklet	19	5			
	20	5					

4.	Kode QR	Manfaat kode QR	21	4	4	80	Layak
5.	Media Pendukung <i>Booklet</i> Multimedia Berbasis Kode QR	Kelebihan video animasi	22	4	109	94,78	Sangat Layak
			23	4			
		Kelebihan <i>quizizz</i>	24	5			
			25	4			
			26	4			
			27	5			
			28	4			
			29	4			
			30	5			
		Prinsip pembuatan media pendukung <i>booklet</i> multimedia berbasis kode QR	31	5			
			32	5			
			33	5			
			34	5			
			35	5			
			36	5			
			37	5			
			38	5			
39	5						
40	5						
41	5						
42	5						
43	5						
44	5						
6.	<i>Booklet</i> Multimedia Berbasis Kode QR	Unsur <i>booklet</i> multimedia berbasis kode QR	45	4	61	93,85	Sangat Layak
			46	5			
		Pembuatan media cetak ( <i>booklet</i> )	47	4			
			48	5			
			49	4			
			50	5			
			51	5			
		Kelebihan <i>booklet</i> multimedia berbasis kode QR	52	5			
			53	5			
			54	5			
			55	5			
			56	4			
		Petunjuk teknis <i>Booklet</i> multimedia berbasis kode QR	57	5			
Jumlah					270	94,74	Sangat Layak

Berdasarkan data di atas menyatakan bahwa hasil validasi media Tahap I (sebelum revisi) berdasarkan aspek media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 97,14% dengan kategori sangat layak, skor rata-rata aspek multimedia 93,33% dengan kategori sangat layak, skor rata-rata aspek booklet 97,14% dengan kategori sangat layak, skor rata-rata aspek kode QR 80% dengan kategori layak, skor rata-rata aspek media pendukung booklet multimedia berbasis kode QR

94,78% dengan kategori sangat layak, serta skor rata-rata aspek booklet multimedia berbasis kode QR 93,85% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan data di atas total rata-rata penilaian ahli media tahap I sebesar 94,74%. Berdasarkan kategori kelayakan Riduwan untuk hasil penilaian yang berada pada rentang 81%-100% adalah sangat layak. Sehingga, kesimpulan dari hasil validasi ahli media tahap I berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh media booklet multimedia berbasis kode QR dinyatakan sangat layak.

## SIMPULAN

Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Depok dilaksanakan secara PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan peserta didik berasumsi bahwa materi sejarah masih terlalu banyak sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan penelitian dan pengembangan guna menghasilkan produk sesuai kebutuhan guru sejarah dan peserta didik yang telah tervalidasi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Pengembangan booklet multimedia berbasis kode QR dikembangkan melalui tujuh tahapan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang diadaptasi Sugiyono. Tujuh tahapan penelitian dan pengembangan model Sugiyono, meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, serta revisi produk. Setelah melakukan tujuh tahapan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang diadaptasi Sugiyono diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran booklet multimedia berbasis kode QR.

Booklet multimedia berbasis kode QR sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran menurut ahli materi, ahli media, guru sejarah dan peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi tahap I diperoleh skor sebesar 90,77% dengan kategori sangat layak namun masih terdapat revisi mengalami peningkatan setelah dilakukan perbaikan dan validasi materi tahap II menjadi 92,31% dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Kelayakan booklet multimedia berbasis kode QR menurut ahli media tahap I sebesar 94,74% dengan kategori sangat layak namun masih terdapat revisi selanjutnya dilakukan perbaikan dan validasi media tahap II diperoleh skor yang sama sebesar 94,74% dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Kelayakan booklet multimedia berbasis kode QR menurut guru sejarah sebesar 85,43% dengan kategori sangat layak dan tanpa revisi serta hasil uji kelayakan booklet multimedia berbasis kode QR menurut peserta didik SMA Negeri 1 Depok sebesar 90,53% dengan kategori sangat layak tanpa revisi.

Total nilai rata-rata kelayakan booklet multimedia berbasis kode QR menurut ahli materi, ahli media, guru sejarah dan peserta didik adalah 90,75% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh disimpulkan bahwa booklet multimedia berbasis kode QR sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anah Suhaenah Nurohmat. (2021). "Motif Jepang Sebelum Menginvasi Hindia-Belanda Tahun 1942-1945". *Jurnal: Pendidikan Sejarah dan Sejarah FKIP Universitas Jambi*. Vol. 1 No. 2
- Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyono. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V". *JPGSD*. Vol. 8 No. 5
- Hanifah Salsabila, dkk. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Siswa SMA". *Ilmu-ilmu Terapan Universitas Jambi*. Vol. 4 No. 2
- Haryono Rinardi. (2017). "Proklamasi 17 Agustus 1945 : Revolusi Politik Bangsa Indonesia". *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, Vol. 2 No. 1.
- Haryono Rinardi. (2017). "Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia". *Sejarah Citra Lekha*. Vol. 2 No. 1
- Heri Rohayuningsih. (2009) "Peranan BPUPKI dan PPKI dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia". *Forum Ilmu Sosial*. Vol. 36 No. 2
- Herlina Pusparani. (2020). "Media Quizizz sebagai aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon". *Jurnal Tunas Nusantara* Vol. 2 No. 2
- Hotma P. Sibuea. (2002). "Memahami Jiwa dan Semangat Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia". *Jurnal YUSTITIA*. Vol. 2 No. 2

- Isran Rasyid dan Rohani. (2018). "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *AXIOM*. Vol. 7 No. 1
- Ivan Prapanca Wardhana dan Siti Samsiyah. (2019). "Content Analysis Of High school History Textbook From Hans Kohn's Nasionlism Perspective". *Jurnal Historika*. Vol. 22 No. 2
- Joko Sayono. (2013). "Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis". *Sejarah dan Budaya*. Vol. 7 No. 1
- Kusniawati, dkk. (2021). "Dampak Sosial dan Keamanan Masyarakat Hiroshima dan Nagasaki Pasca dijatuhkannya Bom Atom Tahun 1945". *POSKO LEGNAS*. Vol. 3 No. 4
- Lutfi Ali Muharom. (2016). "Penerapan Model Presensi Ujian Semester Berbasis Quick Response Code (QR Code) di Universitas Muhammadiyah". *Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia*. Vol. 1 No. 2
- Miftah Farid Adiwisastro. (2015). "Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Informatika*. Vol. 2 No. 1
- Muhammad Ridwan Apriyansyah, dkk. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta". *Jpensil*. Vol. 9 No. 1
- Mustika Zahro. (2017). "The Implementation Of The Character Education In History Teaching". *Jurnal Historika*. Vol. 1 No. 1
- Nabilah Hamudiana Saski dan Tri Sudarwanto. (2021). "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Vol. 9 No. 1
- Nanik Purwanti. (2018). "Pendudukan Jepang Pada Tahun 1942-1945 di Rembang". *Jurnal Noken*. Vol. 3 No. 2
- Nirmalasari Meilia Putri. (2020). "Pengembangan Booklet Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel Materi Perlindungan Konsumen Kelas XI BDP Di SMKN Mojoagung". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. Vol. 8 No.3
- Nisrina Najikhah, dkk. (2021). "Perancangan Alat Peraga Kincir Air Berbasis Android Pada Pembelajaran Fluida Dinamis". *JIPS*. Vol. 2 No. 1
- Novia Elmoza Putri dan Aisiah. (2021). "Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Quizizz di SMA Negeri 2 Padang". *Jurnal Kronologi*. Vol. 3 No. 4
- Nuhaerul Hikam. (2017). "Pengibaran Bendera Merah Putih Oleh Pemuda Disepanjang Jalan Kembang Jepun Surabaya Pasca Proklamasi Tahun 1945". *Jurnal AVATARA*. Vol. 5 No. 3
- Nur Azizah Bana Tussifa, dkk. (2021). "Pegembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon". *Jurnal Education and Development*. Vol. 9 No. 3
- Nurkholis. (2013). "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi". *Jurnal Kependidikan* Vol. 1 No. 1
- Ramli Abdullah. (2016). "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Lantanida*. Vol. 4 No. 1
- Ratna Paramita, dkk. (2018). "Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati". *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*. Vol. 2 No. 2
- Rosma Fitriasih dkk. (2019). "Pengembangan Booklet Keanekaragaman Pteridophyta Di Kawasan Suban Air Panas Untuk Peserta didik SMA". *Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*. Vol. 3 No. 1
- Septy Nurfadhillah, dkk. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika VI SD Karang Tengah 06". *Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 3 No. 2
- Sigit Purnama. (2013). "Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)". *LITERASI*. Vol. 4 No. 1
- Sri Mulyati dan Haniv Efendi. (2020). "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 3 No. 1
- Sri Wilda Alfabet, dkk. (2020). "Peranan Turnamen Berbasis ICT dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia". *Ejournal of PJK*. Vol. 5 No. 1
- Supriyono. (2018). "Pentingnya media pembelajaran untuk Meningkatkan minat belajar peserta

- didik SD". *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 No. 1
- Talizaro Tafonao. (2018). "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik". *Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2
- Teguh Prasetyo, dkk. (2015). "Kebangkitan Jepang Pasca Pendudukan Amerika Serikat Tahun 1952-1964. *Jurnal Artikel Ilmiah Mahasiswa*. Vol. 1 No. 1
- Tejo Nurseto. (2011). "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8 No. 1
- Unik Hanifah Salsabila, dkk. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Peserta didik SMA". *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Vol. 4 No. 2
- Wimona Talitha Fendya dan Setya Chendra Wibawa. (2018). "Pengembangan Sistem Kuisisioner Daring Dengan Metode *Weight Product* Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada LPK *Cyber Computer*". *Jurnal IT-Edu* Vol. 3 No. 1
- Yasmis. (2007). "Jepang dan Perjuangan Kemerdekaan Indonesia". *Jurnal Sejarah Lontar*. Vol. 4 No. 2
- Yayan Alpian dan Sri Wulan Anggraeni. (2019). "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Buana Pengabdian*". Vol. 1 No. 1.