



Pengembangan *Booklet* Berbasis *Qr Code* pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi

Maysa' Puspita Nadalina^{1✉}, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : maysapspt24@gmail.com¹, cindyalfi22@gmail.com², fatih.azix@gmail.com³

Abstrak

Minat belajar siswa menurun yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan malas salah satunya disebabkan karena minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kurangnya sikap toleransi yang tumbuh pada diri siswa sehingga menyebabkan kurangnya nilai persatuan dan kesatuan. Pengembangan media *Booklet* berbasis *QR Code* yang memuat penguatan karakter toleransi siswa merupakan solusi yang ditawarkan peneliti pada penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *Booklet* berbasis *QR Code* yang layak dan baik, guna membantu dalam proses pembelajaran yang dilengkapi dengan penguatan karakter toleransi siswa. Jenis penelitian dan pengembangan (RnD) yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan model *Borg and Gall*, yang memiliki 7 fase pengembangan yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh 97,5%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 92,5%. Sasaran uji coba produk sejumlah 20 siswa kelas V UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar dengan memperoleh jumlah nilai akhir keseluruhan 100 pada penguatan karakter toleransi siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media ini dapat digunakan tanpa revisi dan sangat layak digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, IPS, Toleransi, *Booklet*, *QR Code*.

Abstract

Student interest in learning decreased which resulted in students feeling bored and lazy, one of which was due to the lack of learning media used by the teacher. The lack of tolerance that grows in students causes a lack of unity and oneness values. The development of a QR Code-based Booklet media that contains strengthening the character of student tolerance is a solution offered by researchers in this study. The purpose of this research is to produce proper and good QR Code-based Booklet media, to assist in the learning process which is complemented by strengthening the character of student tolerance. The type of research and development (RnD) used in this study is in accordance with the Borg and Gall model, which has 7 development phases that have been modified to meet the needs. The validation results by material experts obtained 97.5%, media experts 90%, and linguists 92.5%. The target of the product trial was 20 class V UPT SDN Tlogo 02 Blitar Regency by obtaining a total final score of 100 on strengthening the character of student tolerance. Based on the results of this study, it can be concluded that this media can be used without revision and is very suitable to be used to facilitate the learning process.

Keywords: learning media, social studies, tolerance, booklet, QR code.

Copyright (c) 2023 Maysa' Puspita Nadalina, Cindya Alfi, Mohamad Fatih

✉ Corresponding author :

Email : maysapspt24@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5238>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran harus disampaikan dengan cara yang menarik sehingga siswa dapat dengan cepat menangkap informasi yang diberikan dan tetap terlibat selama proses pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran dasar di Sekolah Dasar yang membahas mengenai segala hal yang berhubungan dengan lingkungan masyarakat. Susanto (2016) berpendapat bahwa IPS merupakan suatu konsep pemikiran yang dikembangkan dari keadaan realita lingkungan sekitar siswa. Pentingnya pembelajaran IPS pada Sekolah Dasar guna mengajarkan siswa untuk mengenal lingkungan sosial yang ada di sekitar dengan baik. Hal tersebut sependapat dengan Utama (2016) yang berpendapat bahwa materi pembelajaran IPS seharusnya dikembangkan sesuai dengan lingkungan sekitar kehidupan mereka.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar, diketahui bahwa kecenderungan siswa untuk belajar menurun disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penyampaian pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar-mengajar, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Hal ini sejalan dengan Chusnah et al., (2023) bahwa pembelajaran akan membosankan ketika guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran di kelas maupun saat belajar mandiri (Fatih & Alfi, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting bagi peserta didik agar dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Menurut Setiawati media pembelajaran dapat dimanfaatkan guru untuk mengkongkritkan materi-materi IPS. Selain itu pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan hanya menggunakan metode ceramah dapat membuat siswa bosan dan tidak akan memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Setiawati et al., 2019). Pendapat tersebut didukung oleh Rivai dkk yang berpendapat bahwa penyampaian materi IPS dianggap membosankan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan menekankan hafalan semata, sehingga siswa menjadi bosan dan menjadi kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran (Rivai & Wulandari, 2018).

Media pengajaran adalah sebuah sarana pendukung yang dapat membantu guru meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa dengan kenyataan yang diwujudkan secara konkret. Diharapkan penggunaan media pengajaran ini dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih mudah. Masalah yang biasanya dihadapi oleh guru tingkat Sekolah Dasar adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran. Padahal dengan media pembelajaran guru akan terbantu dalam menjelaskan materi pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar diketahui bahwa di sekolah tersebut terdapat program penguatan karakter toleransi, namun dalam penerapannya masih sering dijumpai beberapa siswa yang membedakan atau memilih-milih teman terutama saat pembelajaran berkelompok. Toleransi merupakan sikap saling menghormati antara individu yang satu dengan yang lain, tidak mengganggu orang lain, berteman dengan orang lain tanpa membedakan agama, suku, etnis dan menerima perbedaan pendapat dengan orang lain (Djuniasih & Kosasih, 2019). Penguatan sikap toleransi sangatlah penting terutama bagi kalangan anak-anak, mengingat pada masa ini sikap toleransi sudah mulai luntur.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Media tersebut bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, terutama dalam materi Bentuk-bentuk Interaksi Manusia dengan Lingkungan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu dalam memperkuat karakter toleransi siswa. Menurut Hamid media pembelajaran yang menarik, bagus, dan efektif dapat merangsang kamauan, sehingga siswa dapat terdorong secara aktif untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut (M, 2020). Media alternatif yang dipilih dalam menyelesaikan masalah sesuai dengan observasi dan wawancara yang telah dilakukan yaitu menggunakan media *Booklet*, media ini dapat mempermudah pembelajaran siswa yang bersifat menarik dan relevan bagi pembelajaran.

Menurut Putri & Saino (2020) *Booklet* merupakan buku dengan ukuran kecil yang memuat informasi dan wawasan mengenai ilmu tertentu yang memiliki tujuan agar pembaca dapat memahami pesan yang terkandung dalam *Booklet*. Sedangkan menurut Intika (2018) media *Booklet* merupakan media yang dapat digunakan sebagai pendamping kegiatan pembelajaran yang ada di kelas untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Booklet* merupakan media pembelajaran cetak dengan tampilan seperti buku minimalis yang di dalamnya terdapat informasi yang ringkas dan ditunjang dengan berbagai gambar menarik. *Booklet* dapat menyampaikan materi dalam bentuk ringkasan dan gambar yang menarik serta dapat digunakan sebagai alat untuk memahami materi IPS serta dapat menarik siswa senang belajar IPS. Media *Booklet* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu dengan penyajian isi materi secara ringkas dan penyusunan bahasa yang sesuai dengan pemahaman siswa, dilengkapi dengan gambar berwarna dan menarik serta dilengkapi dengan *QR Code* yang isinya berhubungan dengan materi pelajaran IPS sehingga dapat menarik minat siswa untuk mempelajarinya. *QR Code* adalah *image* berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya (Rubiati & Harahap, 2019). Media *Booklet* berbasis *QR Code* yang berisi materi dilengkapi dengan langkah-langkah penguatan karakter toleransi dan juga *QR Code* yang berisi video penjelasan materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial.

Media *Booklet* terdiri dari beberapa sub materi yang disajikan secara efektif, efisien dan menarik. Selain itu desain dan ukuran *Booklet* juga disesuaikan dengan siswa, agar siswa mudah untuk menggunakan dan ditunjang dengan tampilan yang menarik. Sehingga siswa mudah, senang, dan tertarik dalam mempelajari materi yang disajikan menggunakan *Booklet*. Maka dari itu, pengembangan media *booklet* dipilih sebagai pilihan yang tepat agar penyampaian materi terkemas secara lebih menarik, inovatif, dan praktis yang dapat mempermudah siswa dalam belajar, memahami, dan mengingat materi. Menurut Arista & Pratiwi (2017) Media *Booklet* memiliki beberapa kelebihan yaitu 1) buku yang berukuran tipis, kecil, mudah untuk menyampaikan pesan secara langsung; 2) dapat digunakan untuk interaksi dua orang atau lebih; 3) dikemas secara menarik serta mudah dipahami dalam penggunaannya. Sedangkan menurut Renmaur (2020) keunggulan *Booklet* ialah materi pembelajaran tertentu secara ringkas, sehingga mudah dipahami, harga media *Booklet* terjangkau, *Booklet* dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok, memudahkan siswa dalam mengulang dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru, ukuran *Booklet* yang kecil, dan mudah dibawa.

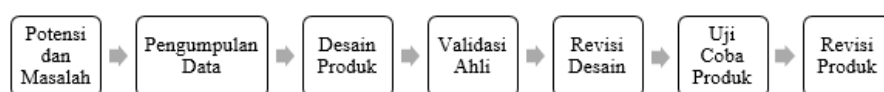
Penelitian dengan variabel yang sama sudah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Eti Setyaningsih, Ari Sunandar (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Booklet* Berbasis Potensi Lokal Kalimantan Barat Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak” diperoleh hasil kevalidan aspek bahasa sebesar 85,3% dengan kategori sangat valid, kevalidan aspek materi sebesar 95,3% dengan kategori sangat valid, kevalidan aspek media sebesar 90,6% dengan kategori sangat valid, kepraktisan siswa diperoleh sebesar 90% dengan kategori sangat positif, kepraktisan guru diperoleh sebesar 90,4% dengan kategori sangat positif. Media *Booklet* sudah memenuhi aspek kevalidan dari ahli dan aspek kepraktisan dari respon siswa dan guru. Sehingga dapat diketahui bahwa Media *Booklet* menunjukkan layak dan baik digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan terkait media *Booklet* juga dilakukan oleh Nurhidayah (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Booklet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Gagasan Pokok Siswa kelas IV SDN Patemon 01 Semarang” yang diperoleh hasil kelayakan oleh ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat layak, komponen isi materi diperoleh sebesar 85% dengan kategori sangat layak, serta media *Booklet* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat diketahui bahwa media *Booklet* menunjukkan layak dan baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, solusi yang diberikan oleh peneliti yaitu perlunya pengembangan media *Booklet* berbasis *QR Code* untuk membantu proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa. Khususnya

untuk memahami materi dan menambah pengetahuan serta dapat menguatkan karakter toleransi antar siswa dengan materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial. Maka peneliti merumuskan judul penelitian “Pengembangan *Booklet* Berbasis *Qr Code* Materi Bentuk-Bentuk Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial dengan Penguatan Karakter Toleransi di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar”. Adapun pembaruan dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nahria (2019) adalah media *booklet* yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan basis *QR Code*. Media *Booklet* berbasis *QR Code* dibuat menarik, inovatif dan efisien, serta terdapat langkah-langkah untuk menguatkan karakter toleransi siswa. Ukurannya dibuat minimalis yang tidak terlalu besar seperti pada umumnya sehingga dapat memudahkan siswa dalam penggunaan *booklet* sebagai media belajar. Pengembangan media *Booklet* berbasis *QR Code* diharapkan dapat menarik minat belajar siswa, serta dapat memudahkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan apabila dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andreansyah (2015) penelitian ini berfokus pada siswa kelas V di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar.

METODE

Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model *Research and Development (R&D)*. Pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini merujuk pada model pengembangan *Borg and Gall* dengan menggunakan 7 tahapan pengembangan sebagai berikut.



Gambar 1 : 7 Tahapan Model *Borg and Gall* yang Telah Di Modifikasi

Penelitian ini menggunakan data primer yang berasal dari hasil wawancara dengan pendidik dan pengamatan secara langsung pada kelas V di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar, selain itu juga digunakan data sekunder yang diperoleh dari dokumen dan arsip data UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar. Subjek penelitian *research and development (R&D)* ini merupakan validator ahli materi pelajaran IPS, dan validator media pembelajaran *Booklet*, yaitu siswa kelas V di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui wawancara dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi mengenai masalah yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, selain itu digunakan kuesioner yang ditujukan kepada ahli produk berupa materi, media, dan materi untuk menguji kevalidan produk. Angket juga ditujukan kepada siswa untuk mengevaluasi peningkatan nilai toleransi di antara mereka.

Angket penguatan toleransi siswa menggunakan skala Guttman, dengan menggunakan analisis akhir memakai rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2013) yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor
 $\sum x$ = Jumlah pilihan jawaban
 $\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengembangkan penelitian ini sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *Booklet* berbasis

QR Code materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial dengan penguatan karakter toleransi di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar.

Hasil

Metode pengembangan yang diterapkan oleh peneliti adalah model *Borg and Gall* yang telah disesuaikan dengan keperluan penelitian (Novitasari, 2019). Ketujuh langkah model pengembangan ini telah dimodifikasi sebagai berikut: Masalah potensial ditangani terlebih dahulu, diikuti dengan pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Adapun data yang telah diperoleh dari 7 tahapan pengembangan yaitu:

1. Potensi masalah

Sesuai dengan hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa minat belajar siswa yang menurun dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung, guru lebih sering mengacu buku modul yang dibantu dengan LKS dan LKPD yang dalamnya didominasi dengan evaluasi tanpa adanya penjelasan materi dan pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Peneliti juga menemukan bahwa kurangnya kesadaran siswa terhadap penerapan penguatan karakter toleransi yang diterapkan oleh sekolah. Hal ini kemudian mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Booklet* berbasis QR Code yang berisi video penjelasan yang menarik bagi siswa dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan bersifat menarik dan relevan serta memuat pengembangan sikap toleransi pada siswa.

2. Pengumpulan data

Sumber referensi yang digunakan yaitu jurnal, buku dan internet yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam proses pembuatan produk.

3. Desain produk

Desain produk dibagi menjadi 2 tahapan yaitu pemilihan materi dan perencanaan desain awal. Pemilihan materi pada pengembangan produk media *Booklet* berbasis QR Code ini melalui buku, jurnal, dan internet yang relevan dengan materi yang dipilih. Hal tersebut juga melalui pertimbangan oleh guru kelas dan ahli media yang disesuaikan dengan KI dan KD pembelajaran yang diberikan dalam menunjang pembelajaran. Sedangkan perencanaan desain awal, tahapan pertama yang dilakukan yaitu menentukan kebutuhan siswa dalam menunjang media pembelajaran yang sesuai dari permasalahan yang didapat. Tahapan kedua yaitu pemilihan materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial dengan penguatan karakter toleransi sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar. Tahapan ketiga yaitu menentukan susunan media *Booklet* sesuai dengan susunan pada umumnya.

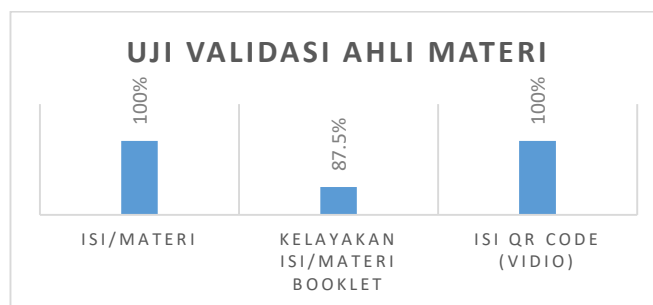


Gambar 2: Perencanaan Desain Awal

4. Validasi ahli

a. Ahli materi

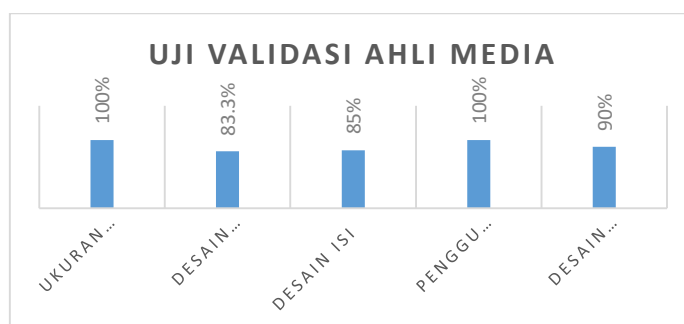
Uji validasi materi pada produk *Booklet* berbasis QR Code memperoleh penilaian dari aspek-aspek validasi dengan rincian sebagai berikut sehingga diperoleh kesimpulan bahwa produk *Booklet* berbasis QR Code dari segi materi bisa digunakan tanpa revisi.



Gambar 3 : Grafik Uji Validasi Ahli Materi

b. Ahli media

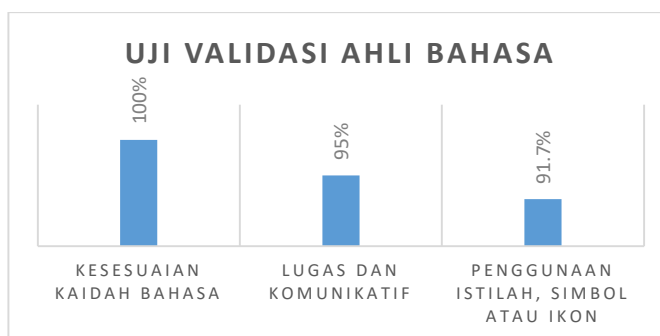
Uji validasi media pada produk *Booklet* berbasis QR Code memperoleh penilaian dari aspek-aspek validasi dengan rincian sebagai berikut sehingga diperoleh kesimpulan bahwa produk *Booklet* berbasis QR Code dari segi materi bisa digunakan tanpa revisi.



Gambar 4 : Grafik Uji Validasi Ahli Media

c. Ahli bahasa

Uji validasi bahasa pada produk *Booklet* berbasis QR Code memperoleh penilaian dari aspek-aspek validasi dengan rincian sebagai berikut sehingga diperoleh kesimpulan bahwa produk *Booklet* berbasis QR Code dari segi materi bisa digunakan tanpa revisi.

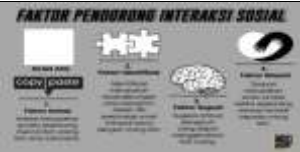


Gambar 5 : Grafik Validasi Instrumen Ahli Bahasa

5. Revisi desain

Berikut merupakan hasil dari revisi media *Booklet* berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Adapun hasil revisi desain dari para ahli yang disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Revisi desain

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
	Penggunaan font harus disamakan	Font telah disamakan
2.		
	Pilih background yang sesuai dan tidak terlalu ramai	Background telah diganti
3.		
	Ukuran gambar dan font diperbesar	Ukuran gambar dan font sudah diperbesar

6. Uji coba produk

Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSS 27 guna mendapatkan tingkat validitas dan reliabilitas instrumen angket yang akan dibagikan untuk melihat tingkat penguatan karakter toleransi siswa.

a. Uji Skala Kecil Angket Respon Penguatan Karakter Toleransi Siswa

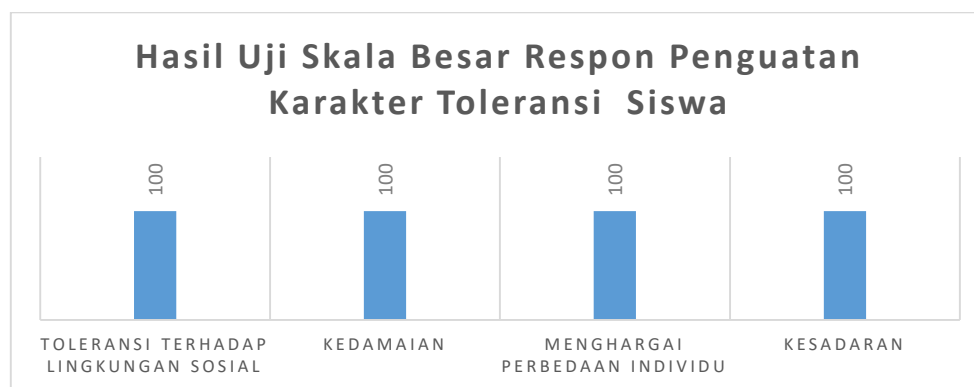
Uji coba produk skala kecil *Booklet* berbasis *QR Code* dilakukan dengan memperoleh hasil dari beberapa aspek sebagai berikut.



Gambar 6 : Grafik Hasil Uji Skala Kecil Respon Penguatan Karakter Toleransi Siswa

b. Uji skala besar angket respon penguatan karakter toleransi siswa

Uji coba produk skala besar *Booklet* berbasis QR Code memperoleh hasil dari beberapa aspek sebagai berikut.



Gambar 7: Grafik Hasil Uji Skala Besar Respon Siswa

7. Revisi produk

Pada uji coba produk skala kecil terdapat masukan dari responden yaitu berupa soal bisa ditambah lagi dan penggunaan QR Code pada *Booklet* juga diperbanyak agar siswa bisa lebih mengetahui dan mengerti lebih banyak pengetahuan dan informasi.

Pembahasan

Proses pengembangan

Berdasarkan uraian hasil diatas terdapat 7 tahapan pengembangan yang dilakukan peneliti. Tahap pertama yaitu potensi masalah. Pada tahap ini peneliti hasil dari kegiatan observasi dan wawancara di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar pada kelas V bahwa belum adanya media pembelajaran yang relevan dan dapat menjelaskan materi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial yang dilengkapi penguatan karakter toleransi di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *booklet* berbasis QR code sebagai perangkat pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. *Booklet* dapat menyampaikan materi berupa rangkuman dan gambar yang menarik, serta dapat dijadikan sebagai alat untuk memahami materi IPS dan mendorong siswa untuk senang belajar IPS. Media *Booklet* dapat digunakan sebagai pendamping kegiatan pembelajaran yang ada di kelas untuk meningkatkan pembelajaran siswa (Intika, 2018). Tahap kedua adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan kegiatan wawancara dan observasi secara langsung. Peneliti menggunakan jurnal, buku dan internet sebagai referensi untuk mendukung pengembangan *booklet QR code* ini. Produk *Booklet* berbasis kode. Tahap ketiga desain produk awal yang terdiri dari 2 bagian yaitu a) pemilihan materi melalui buku, jurnal, skripsi, dan internet yang relevan dengan materi yang dipilih, sehingga dapat memudahkan peneliti untuk membuat produk media tersebut. b) perencanaan desain awal yang meliputi analisis awal yang dilakukan peneliti untuk menentukan kebutuhan yang sesuai dari beberapa permasalahan, pemilihan materi yang sesuai dengan analisis kebutuhan penelitian dan solusi yang diberikan oleh peneliti saat wawancara. penyusunan *Booklet* yang sesuai dengan susunan *Booklet* pada umumnya. Hal tersebut selaras dengan keunggulan *Booklet* menurut Renmaur (2020) yaitu *Booklet* mudah terjangkau dengan materi pembelajaran tertentu secara ringkas, sehingga mudah dipahami, harga media *Booklet* terjangkau, *Booklet* dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok, memudahkan siswa dalam mengulang dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru, ukuran *Booklet* yang kecil, dan mudah dibawa.

Tahap keempat yaitu validasi ahli. Pada tahap ini dibagi menjadi 3, yaitu a) validasi ahli media, b) validasi ahli materi, c) validasi ahli bahasa. Tahap kelima yaitu revisi desain. Setelah memperoleh penilaian dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para validator ahli agar terciptanya produk *Booklet* berbasis *QR Code* yang baik dan layak untuk diberikan kepada siswa. Tahap keenam yaitu uji coba produk skala kecil dan skala besar. Tahap uji coba produk skala kecil dilakukan guna memberikan penilaian produk awal *Booklet* berbasis *QR Code* yang sudah dikembangkan. Sedangkan uji coba produk skala besar digunakan untuk menilai produk akhir yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba produk skala kecil dan skala besar ini dilakukan di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar, dengan masing-masing responden yaitu 10 siswa untuk melakukan uji coba produk skala kecil dan 20 siswa untuk uji coba produk skala besar. Tahap ketujuh yaitu revisi produk. Dimana setelah melakukan uji coba produk dengan skala kecil maupun besar, *Booklet* berbasis *QR Code* akan dinilai oleh siswa. Pada hasil uji coba produk skala kecil terdapat masukan yaitu berupa soal bisa ditambah lagi dan penggunaan *QR Code* pada *Booklet* juga diperbanyak agar siswa bisa lebih mengetahui dan mengerti lebih banyak pengetahuan dan informasi. Pada skala besar tidak terdapat masukan dari responden yang artinya produk *Booklet* berbasis *QR Code* layak dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Kevalidan Produk Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis *QR Code*

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Pada tahap uji validasi ahli materi memperoleh keputusan uji yang telah disesuaikan dengan hasil perhitungan bahwa dapat digunakan tanpa revisi dan penilaian yang didapat berdasarkan total skor keseluruhan mencapai 97,5% dengan mendapat kriteria sangat valid tanpa revisi.

b. Ahli Media

Pada uji validasi media produk *Booklet* ini memperoleh keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi dengan memperoleh kriteria sangat valid tanpa revisi yang memperoleh jumlah presentase sebanyak 90% dengan ketercapaian interval 85,01 – 100%.

c. Ahli Bahasa

Uji instrumen validasi ahli bahasa memperoleh hasil keputusan uji yang telah disesuaikan dengan perhitungan keseluruhan yaitu dapat digunakan tanpa revisi dengan kriteria sangat valid tanpa revisi dengan jumlah presentase secara keseluruhan yaitu 95% dengan ketercapaian interval 85,01 – 100%.

Penguatan Karakter Toleransi

Uji coba produk yang dilakukan melalui 2 tahapan yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil memperoleh keputusan uji kategori "Tidak Toleransi" yang menyebutkan bahwa produk belum dapat digunakan. Kemudian pada uji coba skala besar memperoleh keputusan uji kategori "Sangat Toleransi" yang dapat disebutkan bahwa produk dapat digunakan tanpa revisi. Hasil karakter toleransi yang didapat dari kedua uji tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu milik Kurniawan (2021) yang menyebutkan bahwa Pengembangan *Booklet* pada Bimbingan Klasikal dengan Materi Toleransi Teman Sebaya di Ogan Ilir, dengan memperoleh penilaian 97%. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan Media *Booklet* Berbasis *QR Code* Materi Bentuk-bentuk Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial dengan Penguatan Karakter Toleransi di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar memperoleh kategori "Sangat Toleransi" dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di UPT SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar. Penguatan sikap toleransi yang diintegrasikan dalam materi akan membuat lingkungan belajar siswa menjadi efektif dan proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anasri (dalam Rachmawati & Subekti, 2022) yang menyebutkan bahwa sikap

toleransi yang dikategorikan sangat toleran, tidak lepas terciptanya lingkungan belajar yang efektif dengan melakukan pembinaan sikap toleransi yang diintegrasikan dalam semua materi.

SIMPULAN

Metode pengembangan yang diterapkan oleh peneliti adalah model *Borg and Gall* yang terdiri dari 7 tahapan. Ketujuh tahap pengembangannya adalah Masalah potensial, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil validasi yang dilakukan pada ahli media, materi dan bahasa mendapatkan hasil yang baik dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Pengaruh pengembangan media *Booklet* berbasis *QR Code* pada penguatan karakter toleransi mendapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan antara hasil dari uji skala kecil dan uji skala besar serta mendapatkan hasil akhir yang termasuk dalam kategori sangat toleransi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Allah SWT, keluarga, dosen pembimbing, dan teman-teman yang sudah mendukung dan membantu proses pengerjaan hingga terbitnya tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreansyah. (2015). *Pengembangan Booklet Sebagai Media Kehidupan Di Muka Bumi Kelas X Di Sma Negeri 12 Semarang Tahun 2015 Skripsi*.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arista, R. E., & Pratiwi, T. . (2017). Pengembangan Media Booklet Komunikasi Interprsonal Untuk Layanan Informasi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Krembung Sidoarjo. *Pendidikan, Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya*, 7(3), 79–88.
- Chusnah, C., Alfi, C., Niam, F., & Rofi'ah, S. (2023). *Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Jawa Timur Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Nasionalis (Kelas Iv Sdi Tanjungsari)*. 7(1), 93–106.
- Djuniasih, E., & Kosasih, A. (2019). Penerapan Karakter Toleransi Beragama Pada Masyarakat Cigugur Yang Pluralisme. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 1–11. <https://doi.org/10.21831/Jpk.V0i1.22987>
- Eti Setyaningsih, Ari Sunandar, A. E. S. (2019). Pengembangan Media Booklet Berbasis Potensi Lokal Kalimantan Barat Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas X Di Sma Muhammadiyah 1 Pontianak. *Pedagogi Hayati*, 3(1). https://www.researchgate.net/publication/339744526_Pengembangan_Media_Booklet_Berbasis_Potensi_Lokal_Kalimantan_Barat_Pada_Materi_Keanekaragaman_Hayati_Pada_Siswa_Kelas_X_Di_Sma_Muhammadiyah_1_Pontianak
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). *Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar Di Kota Blitar*. 5(1), 51–62.
- Ghufron, S., Rulyansah, A., Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2022). Strategi Guru Membantu Siswa Dalam Melakukan Penyesuaian Sikap: Studi Pada Siswa Tahun Pertama Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3524–3536.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113. <https://doi.org/10.23887/Jpi-Undiksha.V5i2.8359>
- Intika, T. (2018). Pengembangan Media Booklet Science For Kids Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *Jrpd (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 10–17. <https://doi.org/10.26618/Jrpd.V1i1.1234>
- Kurniawan, M. A. (2021). *Pengembangan Media Booklet Pada Bimbingan Klasikal Dengan Materi Toleransi Teman Sebaya Di Uptd Sman 10 Ogan Ilir*.

- 1532 *Pengembangan Booklet Berbasis Qr Code pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi - Maysa' Puspita Nadalina, Cindya Alfi, Mohamad Fatih*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5238>
- M, H. A. (2020). *Media Pembelajaran*.
<https://books.google.co.id/books?id=Nplzdwaqbaj&pg=pr5&dq=Media+Pembelajaran&hl=en&sa=X&ved=2ahukewii5qgsiz7uahxjxcskhflmauaq6aewaxoecaeqag>
- Mulyaningsih, I., Ananda, R., Fauziddin, M., Pattiasina, P. J., & Anwar, M. (N.D.). Developing Student Characters To Have Independent, Responsible, Creative, Innovative And Adaptive Competencies Towards The Dynamics Of The Internal And External World. *World*, 6(S2), 9332–9345.
- Nahria, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet Pada Materi Hidrolisis Garam. In *Skripsi*.
- Novitasari. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Penjaskes) Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas Ii Sd/Mi. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Nurhidayah, R. (2019). *Pengembangan Media Booklet Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas Iv Sdn Patemon 01 Semarang*.
- Putri, N. M., & Saino. (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 (Jptn)*, 8(3), 925–931.
- Rachmawati, G. A., & Subekti, H. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pengembangan Sikap Toleransi Dengan Menggunakan Strategi Cybergogy. *Pendidikan Sains*, 10(3), 409–417.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Renmaur, F. E. (2020). *Pengembangan Booklet Mind Mapping Dengan Penguatan Karakter Tanggung Jawab Materi Sumber Daya Alam Di Kelas Iv Sdn Pare 5 Kabupaten Kediri*. Universitas Negeri Malang.
- Rivai, I. N. A., & Wulandari, T. (2018). Perbedaan Metode Debat Dan Ceramah Terhadap Penguasaan Konsep Ips Ditinjau Dari Berpikir Kritis Siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan Ips*, 5(1), 1–11.
<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.11181>
- Rubiati, N., & Harahap, S. W. (2019). Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan Qr Code Dengan Bahasa Pemrograman Php Di Smkit Zunurain Aqila Zahra Di Pelitung. *INFORMATIKA*, 11(1), 62.
<https://doi.org/10.36723/juri.v11i1.156>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran Ips Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
<https://books.google.co.id/books?id=Ievndwaqbaj&printsec=frontcover&dq=Teori+Belajar+Pembelajaran+Di+Sekolah+Dasar&hl=en&sa=X&ved=2ahukewjriyu-9z2uahwf4nmbhegccaqq6aewahoecauqag>