

Pengembangan *Booklet* Perang dan Diplomasi sebagai Sumber Belajar Sejarah menggunakan *Qr Code*

Ilhami Andayani¹, Aisiah²

¹²Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Padang
e-mail: ilhamiandayani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah keterbatasan sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh para peserta didik. Sumber belajar yang tersedia di sekolah hanya mengandalkan buku cetak yang disediakan pemerintah. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa *Booklet* tentang materi "Perang dan Diplomasi" sebagai alternatif sumber pembelajaran sejarah integrasi teknologi melalui pemindaian *QR Code*. Tujuan khusus, 1) mengidentifikasi langkah pengembangan *Booklet* materi tentang perang dan diplomasi, 2) menguji kelayakan booklet, 3) mengukur praktikalitas dan ekektivitas *Booklet* materi perang dan diplomasi. Penelitian menerapkan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Uji kelayakan materi dilakukan oleh dua pakar sejarah (dosen mata kuliah Sejarah Indonesia) dan uji kelayakan *Booklet* dilakukan oleh dua pakar ahli sumber sejarah (dosen Pendidikan Sejarah). Uji praktikalitas dan efektivitas melibatkan satu orang guru sejarah dan 20 peserta didik di SMAN 2 Tilatang Kamang, Kabupaten Agam. Alat pengumpulan berupa lembar validasi berbentuk skala *Likert*. Analisis data menggunakan formula rerata. Proses pengembangan *Booklet* mengikuti tahapan *ADDIE*; Pertama, tahap analisis dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, fasilitas sekolah, dan kebutuhan pengembangan *Booklet* materi Perang dan Diplomasi. Kedua, tahap desain berupa pengumpulan sumber atau referensi materi, gambar, dan *video*. Desain *Booklet* disusun menggunakan aplikasi *Canva, Heyzine, Google Sites*, serta pembuatan *Qr Code*. Ketiga, tahap pengembangan melalui uji kelayakan materi booklet oleh dosen sejarah Indonesia, rerata skor 3.6 (sangat layak) dan uji kelayakan desain *Booklet* oleh dosen Pendidikan sejarah dengan rerata skor 3.3 (sangat layak). Keempat, tahap implementasi melalui uji kepraktisan booklet oleh guru diperoleh rerata skor 4 (sangat praktis) dan peserta didik diperoleh rerata skor 3.4 (sangat praktis). Terakhir, tahap evaluasi dilakukan melalui wawancara dengan peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa *Booklet* materi Perang dan Diplomasi menggunakan *Qr Code* sangat layak, praktis, dan efektif sebagai sumber belajar sejarah.

Kata kunci: *Booklet, Perang dan Diplomasi, Sumber Belajar Sejarah, Qr Code*

Abstract

This research is motivated by the problem of limited learning resources that can be utilized by students. Learning resources available in schools only rely on printed books provided by the government. The main objective of this research is to produce a product in the form of a booklet on the material "War and Diplomacy" as an alternative source of learning the history of technology integration through QR Code scanning. Specific objectives, 1) identify the steps for developing a booklet on material about war and diplomacy, 2) test the feasibility of the booklet, 3) measure the practicality and effectiveness of the booklet on material about war and diplomacy. The study applied the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). The feasibility test of the material was carried out by two history experts (lecturers of Indonesian History courses) and the feasibility test of the booklet was carried out by two experts in historical sources (lecturers of History Education). The practicality and effectiveness test involved one history teacher and 20 students at SMAN 2 Tilatang Kamang, Agam Regency. The collection tool was a validation sheet in the form of a Likert scale. Data analysis used the average formula. The booklet development process followed the ADDIE stages; First, the analysis stage begins by identifying the needs of students, school facilities, and the needs of developing a War and Diplomacy material booklet. Second, the design stage is in the form of collecting sources or references for materials, images, and videos. The booklet design was compiled using the Canva, Heyzine, Google Site applications, and the creation of a QR Code. Third, the development stage through a feasibility test of the booklet material by Indonesian history lecturers, with an average score of 3.6 (very feasible) and a feasibility test of the booklet design by History Education lecturers with an average score of 3.3 (very feasible). Fourth, the implementation stage through the practicality test of the booklet by teachers obtained an average score of 4 (very practical) and students obtained an average score of 3.4 (very practical). Finally, the evaluation stage was carried out through interviews with students. The results showed that the War and Diplomacy material booklet using QR Code was very feasible, practical, and effective as a source of learning history.

Keywords : *Booklet, War and Diplomacy, History Learning Resources, Qr Code*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan ikhtiar yang dilakukan secara sadar untuk mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Rahman et al., 2022). Dalam pelaksanaannya, proses pendidikan memerlukan pedoman berupa kurikulum sebagai fondasi pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Kurikulum diartikan sebagai seperangkat rancangan dan pengorganisasian materi ajar yang berfungsi sebagai pedoman dalam interaksi belajar-mengajar (UU No. 20 Tahun 2003). Salah satu bentuk kurikulum terbaru yang telah diterapkan dalam institusi pendidikan ialah

Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis proyek, menyesuaikan kepada kebutuhan dan potensi peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang aktif (Tuerah, 2023). Penerapan Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih fleksibel bagi peserta didik untuk mengeksplorasi proses belajarnya, sehingga aktivitas pembelajaran berfokus pada kebutuhan dan karakteristik individu peserta didik.

Sarana pembelajaran merupakan segala bentuk entitas yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun pendidik baik secara mandiri maupun kolaboratif dalam rangka menunjang aktivitas instruksional guna mengoptimalkan pencapaian sasaran pendidikan (Muhammad, 2018). Peran sarana pembelajaran sangat vital dalam dinamika proses pendidikan. Sarana ini mencakup berbagai informasi yang disampaikan kepada peserta didik secara menyeluruh dan mendalam (Adha, dkk., 2024). Fungsinya sebagai medium yang mentransmisikan atau merepresentasikan informasi dengan pendekatan tertentu dalam konteks kegiatan pembelajaran. Informasi yang dikomunikasikan melalui sarana tersebut bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konten yang disajikan oleh pendidik pada mata pelajaran tertentu. Hasil wawancara peneliti dengan Ibu R diketahui bahwa sumber belajar sejarah yang dimanfaatkan peserta didik terbatas pada buku teks pelajaran keluaran Kemendikbud edisi Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 serta beberapa materi daring yang tersedia di internet.

Buku teks pelajaran sebagai sumber belajar diperoleh melalui mekanisme peminjaman di perpustakaan sekolah. Komentar sebagian besar peserta didik melalui wawancara antara lain; ada sejumlah keterbatasan buku teks pelajaran sejarah, seperti kandungan materi yang sukar dipahami, kurangnya elemen visual yang memperjelas materi, serta minimnya contoh aplikatif yang mencerminkan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Aliyah, dkk. (2024) mengemukakan bahwa suatu sumber belajar idealnya memenuhi indikator yang dapat mendukung capaian pembelajaran secara optimal. Sumber belajar yang berkualitas memberi pengalaman belajar nyata bagi peserta didik, meningkatkan serta memperluas wawasan mereka melalui tambahan gambar dan juga mendorong semangat serta partisipasi peserta didik. Sumber belajar yang menarik bisa mendorong minat peserta didik untuk belajar.

Salah satu sumber belajar sejarah yang dapat dioptimalkan penggunaannya adalah *Booklet*. *Booklet* merupakan sarana edukatif berbentuk ringkas yang mengusung gaya tutur yang unik, namun tetap menyajikan muatan informasi yang menyeluruh serta mudah dicerna oleh peserta didik (Cahyani et al., 2023). *Booklet* juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyajikan rangkuman materi serta gambar-gambar yang mendukung isinya (Fitriani, dkk. 2023). *Booklet* adalah sumber pembelajaran yang menyajikan materi secara singkat dilengkapi berbagai gambar serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil survei awal kepada peserta didik menunjukkan bahwa sumber belajar seperti *Booklet* belum pernah digunakan sebelumnya. *Booklet* yang informatif dengan tampilan yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga mereka dapat dengan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Pralisaputri,

2016). *Booklet* memuat informasi yang penting, jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik (Novianti, 2021). Sumber belajar *Booklet* berfungsi sebagai sumber belajar untuk menyampaikan informasi dan dapat memperdalam pemahaman terhadap suatu materi atau topik tertentu khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Sumber belajar berupa *Booklet* dipilih berdasarkan wawancara dengan peserta didik yang menginginkan sumber belajar yang lebih mudah, berbasis teknologi, banyak gambar serta materi mudah dipahami. *Booklet* bisa dijadikan rujukan oleh peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran. *Booklet* bersifat fleksibel karena dapat dipakai dalam kelas maupun di luar kelas (Putri, 2020). Melalui pemanfaatan *Booklet* sebagai sumber belajar peserta didik cenderung lebih terdorong untuk mengeksplorasi materi yang bersifat ringkas dan praktis serta dapat diakses secara leluasa kapan saja dan dimana saja.

Hasil pengamatan penelitian menunjukkan bahwa beberapa peserta didik memperoleh nilai hasil belajar di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), terutama pada materi 'Perang dan Diplomasi'. Hambatan yang dialami peserta didik dalam menguasai materi ini tercermin dari temuan survei yang mengindikasikan mereka kesulitan memahami materi pelajaran sejarah berkaitan dengan konflik bersenjata. Kesulitan ini muncul karena luasnya materi pelajaran sejarah sehingga peserta didik sulit menangkap dan menafsirkan makna historis dari peristiwa tersebut.

Pemanfaatan perangkat digital seperti smartphone dapat memfasilitasi peserta didik dalam menghimpun berbagai data yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Salah satu integrasi teknologi tersebut ialah penggunaan *Quick Response (QR) Code*. *Qr Code* memiliki kapabilitas untuk menampung beragam konten baik berupa narasi teks, citra visual maupun format lainnya (Hamdani, dkk., 2024). *Qr Code* memberikan kemudahan akses terhadap informasi terutama yang berwujud digital. Peserta didik sebelumnya belum pernah melakukan akses materi pelajaran sejarah melalui pemindaian *Qr Code*.

Eksplorasi dan inovasi dalam pengembangan *Booklet* menjadi kebutuhan yang mendesak guna membantu pendidik dan peserta didik memperoleh materi ajar terkait topik Perang dan Diplomasi dalam pembelajaran sejarah. Inisiatif ini merupakan salah satu solusi untuk menanggulangi keterbatasan sumber belajar peserta didik. Hasil penelitian diharapkan mampu memperkaya wawasan, menjadi referensi ilmiah, serta memberikan pengalaman baru dalam pemanfaatan *Booklet* berbasis *Qr Code* sebagai sumber belajar. Tujuan penelitian ialah merumuskan langkah-langkah pengembangan *Booklet* materi 'perang dan diplomasi', serta menguji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan *Booklet* materi Perang dan Diplomasi sebagai sumber belajar sejarah menggunakan *Qr Code*.

METODE

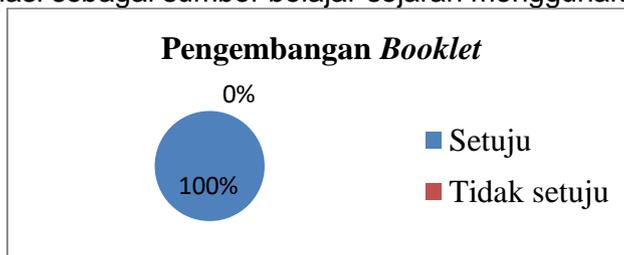
Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Subjek uji kelayakan *Booklet* terdiri dari dua pakar sejarah Indonesia, dua pakar pendidikan sejarah, satu orang guru sejarah dan 25 peserta didik di SMAN 2

Tilatang Kamang. Penilaian terhadap kelayakan *Booklet* materi ‘Perang dan Diplomasi’ melibatkan dua pakar sejarah Indonesia dan dua pakar sumber belajar sejarah. Pengujian kepraktisan dan keefektifan *Booklet* dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah dan melibatkan 25 peserta didik. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi berbentuk skala likert. Data yang diperoleh dari hasil validasi serta uji coba *Booklet* dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif menggunakan rumus rerata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis pembelajaran sejarah

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran sejarah pada materi ‘perang dan diplomasi’ ditemukan bahwa peserta didik mengalami hambatan dalam memahami materi. Peserta didik jemu mempelajari sejarah, apa lagi tidak didukung oleh sumber belajar berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik belum pernah menggunakan *Booklet* yang dilengkapi dengan *Qr Code*. Berikut adalah hasil survei mengenai kebutuhan peserta didik terhadap *Booklet* materi Perang dan Diplomasi sebagai sumber belajar sejarah menggunakan *Qr Code*.

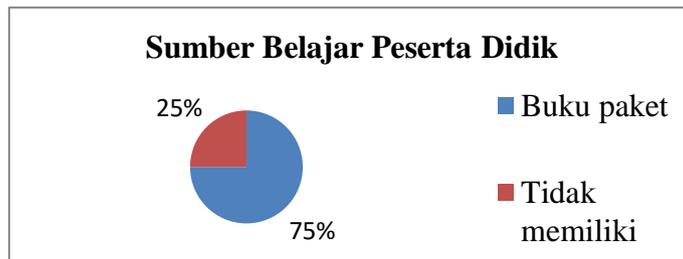


Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan *Booklet*

Gambar 1 menunjukkan hasil analisis kebutuhan pengembangan *booklet* sebagai sumber belajar sejarah materi ‘perang dan diplomasi’. *Booklet* yang akan dikembangkan dilengkapi dengan *Qr Code*. Pengembangan *Booklet* dengan *Qr Code* diharapkan mampu membantu pendidik dan peserta didik memahami materi pelajaran sejarah tentang perang dan diplomasi.

Analisis Sumber Daya

Hasil pengamatan terhadap sumber belajar pendukung yang digunakan oleh peserta didik menunjukkan bahwa sumber belajar yang dimanfaatkan saat belajar terfokus pada buku teks mata pelajaran yang disediakan di perpustakaan sekolah. Peserta didik memerlukan sumber belajar pendukung untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran sejarah. Sebagian besar peserta didik tidak memiliki sumber belajar lainnya selain buku paket di sekolah. Berikut adalah temuan mengenai sumber belajar peserta didik.

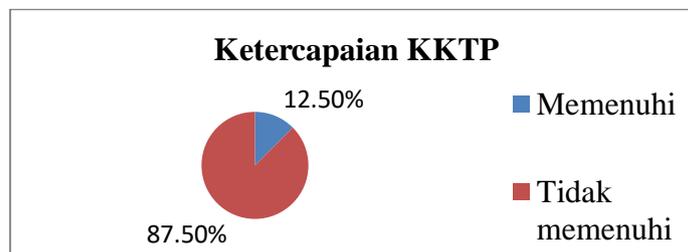


Gambar 2. Sumber Belajar Peserta Didik

Temuan penelitian pada gambar 2 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik hanya mengandalkan buku paket yang tersedia di sekolah sebagai satu-satunya sumber belajar sejarah. Peserta didik membutuhkan sumber belajar selain buku paket atau buku mata pelajaran sejarah terbitan kemdikbud. Peserta didik membutuhkan sumber belajar pendukung yang sederhana, efektif, berbasis teknologi, serta menyajikan ilustrasi dan penjelasan ringkas pada mata pelajaran sejarah. Tujuannya agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran.

Analisis peserta didik

Hasil analisis terhadap kemampuan peserta didik ditemukan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran tentang perang dan diplomasi. Sumber belajar berupa buku paket yang digunakan kurang menarik dan tidak banyak ilustrasi. Keluasan dan kedalaman materi membuat peserta didik sulit memahami peristiwa sejarah yang dipelajari. Peserta didik merasa jenuh dengan penjelasan dari guru yang tidak menggunakan beragam sumber belajar. Hasil wawancara dengan guru sejarah menunjukkan bahwa ada sejumlah nilai peserta didik yang belum memenuhi standar minimum Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Ketercapaian KKTP

Skor hasil belajar peserta didik Sebagian besar tergolong di bawah KKTP. Peneliti merancang sumber belajar berupa *booklet* yang praktis dan *user-friendly* guna memfasilitasi peserta didik menguasai topik yang dipelajari. *Booklet* ini dilengkapi dengan *Qr Code* agar lebih mudah dan fleksibel saat digunakan. Harapannya melalui pengembangan *Booklet* ini nilai KKTP peserta didik dapat ditingkatkan.

Analisis sarana dan prasarana

Hasil pengamatan terhadap prasarana pembelajaran di sekolah diketahui bahwa sekolah memiliki infokus untuk mendukung kegiatan belajar mengajar meskipun jumlahnya terbatas. Berkaitan dengan sarana berupa sumber belajar yang bervariasi

ditemukan bahwa sumber belajar peserta didik terkonsentrasi pada koleksi buku yang tersedia di perpustakaan sekolah. Sebagian besar peserta didik tidak memiliki akses ke sumber belajar alternatif selain buku cetak yang disediakan di sekolah. Idealnya, sumber belajar peserta didik tidak hanya terbatas pada buku teks pelajaran, melainkan juga tersedia sumber belajar yang terintegrasi teknologi agar pembelajaran sejarah lebih efisien.

Analisis peraturan sekolah

Salah satu kebijakan di sekolahnya adalah peserta didik diperkenankan membawa ponsel ke sekolah untuk kegiatan belajar yang diawasi oleh guru yang mengajar. Ponsel ini dimanfaatkan untuk mencari sumber informasi mengenai materi pelajaran di internet. Penggunaan ponsel peserta didik dibatasi dan diawasi oleh guru agar peserta didik tetap fokus pada konten materi yang sedang dibahas.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dimulai dengan pembuatan sampul *Booklet* menggunakan aplikasi *Canva*, diikuti dengan pengumpulan materi pelajaran mengenai Perang dan Diplomasi yang diambil dari berbagai sumber seperti buku, artikel, dan lain-lain. Selanjutnya dilakukan pengumpulan foto, gambar, ilustrasi, dan *video* yang relevan dengan topik Perang dan Diplomasi. Peneliti membuat desain visual *Booklet* menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap desain yakni; pembuatan draf materi, mengumpulkan foto dan gambar, pengeditan di *Canva*, pengeditan di *Heyzine*, publikasi produk, dan terakhir pembuatan *Qr Code*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Uji Kelayakan Materi (Perang dan Diplomasi)

Evaluasi konten *booklet* dilakukan oleh dua validator, yakni pakar materi sejarah Indonesia. Tujuannya untuk menilai kelayakan konten atau materi *Booklet*. Berikut hasil uji kelayakan konten materi *Booklet* 'perang dan diplomasi.

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor		Rerata	Kategori
			V1	V2		
1.	Isi/Materi	Konten Perang dan Diplomasi dalam <i>Booklet</i> berlandaskan pada Kurikulum Merdeka.	4	4	4	Sangat Layak
		Muatan materi Perang dan Diplomasi yang tercantum dalam <i>Booklet</i> bersifat komprehensif.	3	4	3,5	Sangat Layak
		Bahasan Perang dan Diplomasi yang disampaikan dalam <i>Booklet</i> tersusun secara sistematis.	4	4	4	Sangat Layak
		Kandungan materi Perang dan Diplomasi pada <i>Booklet</i> mudah dicerna.	4	4	4	Sangat Layak
		Visualisasi dan ilustrasi yang tersemat dalam <i>Booklet</i> relevan dengan topik Perang dan Diplomasi	4	3	3,5	Sangat Layak

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor		Rerata	Kategori
			V1	V2		
2.		Penyusunan materi dalam <i>Booklet</i> Perang dan Diplomasi disajikan secara runtut.	4	4	4	Sangat Layak
		Kasus-kasus yang tercakup dalam <i>Booklet</i> konsisten dengan substansi Perang dan Diplomasi.	3	4	3,5	Sangat Layak
		Keselarasan materi pembelajaran dengan kompetensi peserta didik terjaga.	3	3	3	Layak
	Bahasa	Ragam bahasa yang dipergunakan dalam <i>Booklet</i> materi Perang dan Diplomasi sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia	4	4	4	Sangat Layak
		Penggunaan bahasa dalam <i>Booklet</i> pada materi Perang dan Diplomasi bersifat efisien dan tepat guna.	3	4	3,5	Sangat Layak
		Bahasa yang digunakan dalam <i>Booklet</i> materi Perang dan Diplomasi mudah dicerna oleh pembaca.	4	4	4	Sangat Layak
		Pemilihan bahasa bersifat komunikatif dan interaktif.	3	4	3,5	Sangat Layak
		Informasi yang tersaji dalam <i>Booklet</i> selaras dengan pembahasan materi Perang dan Diplomasi.	3	3	3	Layak
		Rerata Skor	3.53	3.76	3,6	Sangat Layak

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rerata skor uji kelayakan *Booklet* materi Perang dan Diplomasi 3,6 (sangat layak). Artinya *Booklet* materi Perang dan Diplomasi yang memanfaatkan *Qr Code* sebagai sumber belajar peserta didik sangat layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran sejarah.

Uji Kelayakan *Booklet*

Penilaian atau uji kelayakan komponen dan desain *Booklet* materi Perang dan Diplomasi dilakukan oleh dua pakar sumber belajar sejarah, yakni dosen pendidikan sejarah. Hasil Uji kelayakan *Booklet* disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Produk

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor		Rerata	Kategori
			V1	V2		
1.	Ukuran	Kesesuaian <i>Booklet</i> dengan standar <i>Booklet</i>	3	4	3,5	Sangat Layak
		Kesesuaian ukuran dengan materi, isi, dan konten	3	3	3	Layak
2.	Tampilan	Desain sampul <i>Booklet</i> menarik	3	3	3	Layak

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor		Rerata	Kategori
			V1	V2		
	Sampul	Proporsi warna yang digunakan dalam desain sampul sesuai	3	3	3	Layak
		Pemilihan jenis huruf pada desain sampul menarik dan mudah dibaca	4	3	3,5	Sangat Layak
		Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	3	3	3	Layak
		Ilustrasi sampul <i>Booklet</i> menggambarkan isi/materi Perang dan Diplomasi	4	4	4	Sangat Layak
3.	Tampilan Isi	Pemisahan antar paragraf jelas	3	4	3,5	Sangat Layak
		<i>Booklet</i> yang dikembangkan memiliki Background pendukung	3	4	3,5	Sangat Layak
		Penempatan gambar/ilustrasi sebagai <i>Background</i> tidak mengganggu judul, teks dan angka halaman	4	3	3,5	Sangat Layak
		Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	3	3	3	Layak
		Lebar susunan teks normal	2	3	2,5	Kurang Layak
		<i>Booklet</i> yang dikembangkan memiliki keseimbangan tata letak dan ilustrasi	4	3	3,5	Sangat Layak
4.	Fungsi	<i>Booklet</i> Perang dan Diplomasi sebagai sumber belajar	3	4	3,5	Sangat Layak
		Bahan penyampaian dalam sumber belajar <i>Booklet</i> dapat dipahami peserta didik	4	4	4	Sangat Layak
		<i>Booklet</i> dapat mendorong siswa melakukan kegiatan yang bisa mencapai tujuan pembelajaran	3	3	3	Layak
		<i>Booklet</i> dapat menambah rasa senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas	3	3	3	Layak
5.	Akseibilitas	<i>Booklet</i> menggunakan <i>Qr Code</i> mudah dan aman saat dioperasikan	4	4	4	Sangat Layak

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor		Rerata	Kategori
			V1	V2		
		<i>Booklet</i> yang dikembangkan sederhana dan mudah dibawa	4	4	4	Sangat Layak
Rerata Skor			3,3	3,4	3,3	Sangat Layak

Hasil uji kelayakan *Booklet* oleh validator diperoleh rata-rata skor 3,3 (sangat layak). Artinya *Booklet* materi Perang dan Diplomasi menggunakan *Qr Code* sebagai sumber belajar sangat layak dipakai dalam proses pembelajaran sejarah.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil Uji Praktikalitas *Booklet* oleh Guru

Hasil uji kepraktisan *Booklet* materi Perang dan Diplomasi dilakukan oleh guru sejarah di SMAN 2 Tilatang Kamang, Kabupaten Agam. Berikut disajikan hasil penilaian kepraktisan penggunaan *Booklet* materi Perang dan Diplomasi.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Kategori
1.	Tampilan	Sumber belajar <i>Booklet</i> menggunakan <i>qr code</i> pada materi Perang dan Diplomasi disajikan menarik	4	Sangat Praktis
		Teks dari sumber belajar <i>Booklet</i> menggunakan <i>Qr Code</i> pada materi Perang dan Diplomasi dapat terbacadengan jelas	4	Sangat Praktis
2.	Isi	Materi dari sumber belajar <i>Booklet</i> pada materi Perang dan Diplomasi relevan dengan CP sejarah	4	Sangat Praktis
		Isi dari sumber belajar <i>Booklet</i> pada materi Perang dan Diplomasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Praktis
		Materi yang disajikan pada <i>Booklet</i> materi Perang dan Diplomasi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	Sangat Praktis
3.	Manfaat	Sumber belajar <i>Booklet</i> pada materi Perang dan diplomasi membantu pelaksanaan pembelajaran sejarah	4	Sangat Praktis
		Sumber belajar <i>Booklet</i> mempermudah peserta didik dalam pembelajaran materi	4	Sangat Praktis
		Sumber belajar <i>Booklet</i> memudahkan peserta didik dalam pembelajaran mandiri	4	Sangat Praktis
Rerata			4	Sangat Praktis

Rerata skor hasil uji kepraktisan *Booklet* materi perang dan diplomasi adalah 4 (sangat praktis). Artinya *Booklet* materi Perang dan Diplomasi menggunakan *Qr Code* sangat aplikatif dipakai dalam aktivitas pembelajaran sejarah.

Hasil Uji Praktikalitas *Booklet* oleh Peserta Didik

Uji kepraktisan penggunaan *Booklet* oleh peserta didik disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Rerata Skor	Kategori
1.	Tampilan	Sumber belajar <i>Booklet</i> menggunakan <i>Qr Code</i> pada materi Perang dan Diplomasi disajikan menarik	3.36	Sangat Praktis
		Teks dari sumber belajar <i>Booklet</i> menggunakan <i>Qr Code</i> pada materi Perang dan Diplomasi dapat terbaca dengan jelas	3.32	Sangat Praktis
2.	Manfaat	Sumber Belajar <i>Booklet</i> memudahkan saya untuk memahami materi Perang dan Diplomasi	3.36	Sangat Praktis
3.	Kepraktisan	Sumber belajar <i>Booklet</i> menggunakan <i>Qr Code</i> pada materi perang dan Diplomasi mudah diakses dimana saja menggunakan internet oleh peserta didik.	3.48	Sangat Praktis
		Sumber belajar <i>Booklet</i> menggunakan <i>Qr Code</i> pada materi Perang dan Diplomasi mudah digunakan menggunakan <i>Smartphone</i> oleh peserta didik.	3.52	Sangat Praktis
Rerata			3,4	Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas *Booklet* oleh peserta didik diperoleh rerata 3,4 (sangat praktis). Dengan demikian *Booklet* materi Perang dan Diplomasi menggunakan *Qr Code* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan dengan mewawancarai peserta didik terkait efektivitas produk *Booklet* materi Perang dan Diplomasi menggunakan *Qr Code*. Berikut pendapat peserta didik terhadap *Booklet* materi Perang dan Diplomasi sebagai sumber belajar sejarah menggunakan *Qr Code*.

“Akses penggunaan Booklet materi Perang dan Diplomasi cukup mudah, tinggal scan di bagian Qr Code, namun setelah di scan masih ada iklan yang membuat aksesnya sedikit menunggu, namun setelah itu Booklet nya bisa dibuka dengan bebas. Kemudian uraian materinya cukup bisa dipahami secara berurutan karena setiap materi dilengkapi tahun sehingga tidak membingungkan dalam memahami alur peristiwanya. Selanjutnya, penggunaannya Bookletnya bisa online dan jika dicetak banyak bisa dipakai secara offline, tapi lebih suka secara online karena bisa dibawa kemana saja dan bisa dibaca kapan saja dengan hp.” (Wawancara dengan A, 25 April 2025)

Pembahasan

Proses pengembangan *Booklet* materi Perang dan Diplomasi sebagai sumber belajar sejarah menggunakan *Qr Code* menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, fungsional dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini tercermin hasil uji kelayakan materi dengan skor rata-rata 3,6 yang (sangat layak). Sementara rerata uji kelayakan *booklet* 3,3 (sangat layak) dan rerata uji praktikalitas oleh guru 4.0 (sangat praktis) dan oleh peserta didik 3,4 (sangat praktis). Meylinda dan Reinita (2023) menyatakan bahwa pengembangan sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan agar layak, praktis, dan efisien untuk para peserta didik.

Booklet materi Perang dan Diplomasi memberikan kontribusi signifikan bagi peserta didik maupun pendidik dalam aktivitas pembelajaran sejarah. Temuan ini selaras dengan temuan penelitian Santri dan Sudibyo (2025) bahwa *Booklet* merupakan sumber belajar yang efisien bagi peserta didik. Inovasi *Booklet* menggunakan *Qr Code* mempermudah peserta didik mengakses materi pelajaran sejarah secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja. Kehadiran *Booklet* menggunakan *Qr Code* membantu peserta didik mendalami materi pelajaran sejarah tentang perang dan diplomasi. Hal tersebut sejalan dengan hasil riset Shohibah, dkk. (2023) yang menyatakan bahwa *Booklet* mampu menumbuhkan semangat dan ketertarikan belajar peserta didik.

SIMPULAN

Prosedur pengembangan *Booklet* materi Perang dan Diplomasi, pertama diawali dengan tahap analisis kebutuhan dari guru, peserta didik, fasilitas, serta kurikulum yang sedang diterapkan. Kedua, tahap desain dilakukan perancangan dengan menyusun draf *booklet*, membuat dan mengedit menggunakan aplikasi *Canva* serta *Heyzine*. Publikasi *Booklet* melalui website *Google Sites*, dan diakhiri dengan pembuatan *Qr Code*. Ketiga, tahap pengembangan melalui uji kelayakan materi dan komponen *Booklet* oleh dua pakar materi sejarah Indonesia dan dua paka sumber belajar sejarah. Keempat, tahap implementasi melalui uji kepraktisan guru sejarah dan 25 peserta didik. Kelima, tahap evaluasi untuk memperoleh respons dan umpan balik dari peserta didik terkait kepraktisan *Booklet* materi Perang dan Diplomasi. *Booklet* materi Perang dan Diplomasi dinyatakan sangat layak dipakai sebagai sumber belajar belajar sejarah. *Booklet* ini terbukti sangat praktis bagi guru maupun peserta didik. Dengan demikian produk *Booklet* materi Perang dan Diplomasi menggunakan *Qr Code* layak, praktis, dan efisien sebagai sumber belajar sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, H., Khairani, I., Yusnaldi, E., Harry, K. D., Ftaiman, S., dan Lestari, T. D. 2024. Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di MI atau SD. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3): 1284-1292.
- Aliyah, Fitriana, Sari, M., dan Zubaidah. 2024. Pentingnya Sumber Belajar dalam Pendidikan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan KITA*, 1(1): 42-50.

- Cahyani, D. A., Chotimah, I. C., dan Rahmawati, V. 2023. Pelatihan Pembuatan Booklet sebagai Meddia Edukasi Pembelajaran English for Young Learnes. *JPPM Kepri: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 3(2): 162-171.
- Fitriani, R., Mahrudin, dan Irianti, R. 2023. Validasi Booklet Keanekaragaman Jenis Ikan di Sungai Irigasi RAwA Desa Tanipah Kecamatan Mandastana pada KOnsep Animalia. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1): 1-13.
- Hamdani, D., Wibowo, A. P. W., Heryono, H. 2024. Perancangan Sistem Presensi Online dengan Qr Code menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 14(1): 62-73.
- Meylinda, E., Reinita. 2023. Validasi dan praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kleas IV. *Jurnal Elementaria Educasia*, 6(4): 1807-1817.
- Muhammad. 2018. *Sumber Belajar*. Mataram: Sanabil.
- Novianti, P. dan Syamsurizal. 2021. Booklet sebagai Suplemen Bahan Ajar pada Materi Kingdom Animalia untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 9(2): 225-230.
- Pralisaputri, K. R., Soegiyanyo, H., dan Muryani, C. 2016. Pengembangan Sumber belajar Booklet Berbasis SETS pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco*, Vol. 2(2): 147-154.
- Putri, N. M. 2020. Pengembangan Booklet Sebagai Sumber belajar Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel Materi Perlindungan Konsumen Kelas XI BDP Di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 8(3): 925-931.
- Rahman, A., Munandar, S. A. Fitriani, A., dan Karlina, Y., dan Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqo: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2(1): 1-8.
- Santri, R. N., dan Sudibyo, M. 2025. Pengembangan Booklet Pencemaran Lingkungan Berbasis Potensial Lokal di MAS YP Haji Datuk Abdullah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1): 445-452.
- Shohibah, L. N., Amin, S. M., Hasana, M. 2023. Penggunaan Media Booklet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kleas II Materi Keragamamn Agama di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. *National Conference for Ummah*, 1(1): 261-269.
- Tuerah, R. M. S., dan Tuerah, J.M. 2023. Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19): 979-988.