

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET*
BERBASIS *QR-CODE* MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH
PADA MANUSIA (PANCA INDRA) UNTUK SISWA KELAS IV SDN
DAWUHAN LOR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

KADEK AYU MARSELINA

NPM: 2014060039

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET*
BERBASIS *QR-CODE* MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH
PADA MANUSIA (PANCA INDRA) UNTUK SISWA KELAS IV SDN
DAWUHAN LOR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

KADEK AYU MARSELINA

NPM: 2014060039

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

KADEK AYU MARSELINA

NPM: 2014060039

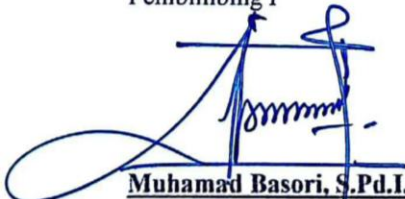
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET*
BERBASIS *QR-CODE* MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH
PADA MANUSIA (PANCA INDRA) UNTUK SISWA KELAS IV SDN
DAWUHAN LOR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

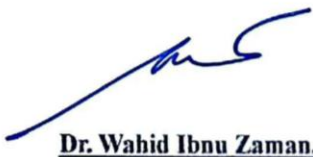
Tanggal: 08 Juli 2024

Pembimbing I



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Pembimbing II



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
NIDN. 0713078602

Skripsi oleh:

KADEK AYU MARSELINA

NPM: 2014060039

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET*
BERBASIS *QR-CODE* MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH
PADA MANUSIA (PANCA INDRA) UNTUK SISWA KELAS IV SDN
DAWUHAN LOR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Kadek Ayu Marselina
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri / 19 Maret 2002
NPM : 2014060039
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Juli 2024

Yang menyatakan



KADEK AYU MARSELINA

NPM: 2014060039

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kesuksesan tidak datang dengan mudah, tapi melalui kerja keras, tekad yang kuat, dan ketekunan yang tiada henti.”

B.J. Habibie

“Setiap orang, tidak peduli apakah ia berkedudukan rendah, menengah, ataukah tinggi, selama dalam hatinya bersemayam kemauan untuk berbuat baik, niscaya tercapailah segala apa yang diusahakan untuk diperolehnya.”

Sarasamuccaya 17

Loka Samastah

-

Sukhino Bhavantu

-

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk;

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan asung kertha waranugrahaNya kepada saya, yang menjadi tempat bersandar saya untuk berdoa agar selalu dimudahkan urusan saya.
2. Bapak dan Ibu saya Ahmad Solekan dan Sutinah, yang senantiasa mendoakan saya dan yang memberikan dukungan moral serta materi untuk saya.
3. Kakak saya Ika Putu Julia Santi yang telah memberikan semangat dan memberikan motivasi agar saya segera menyelesaikan tugas akhir / skripsi saya.
4. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd. dan Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M, Pd. yang dengan sabar membimbing, mendukung serta memberi semangat untuk saya.
5. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan bekal ilmu dalam menempuh gelar Sarjana.
6. Sahabat dan teman – temanku yang memberikan dukungan dan bantuan saat mengerjakan tugas akhir / skripsi ini.
7. Saudara saudara saya yang telah mendukung saya dalam mengerjakan skripsi.

ABSTRAK

Kadek Ayu Marselina : Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis *QR-Code* Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca Indra) Untuk Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Lor, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Booklet* berbasis *QR-Code*, Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Panca indra).

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan peneliti bahwa pada pembelajaran IPAS materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) di SDN Dawuhan Lor masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran khususnya pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman dan ketertarikan siswa pada pembelajaran.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Panca indra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang valid. (2) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Panca indra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang praktis. (3) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Panca indra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang efektif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dawuhan Lor yang berjumlah 21 siswa dengan subjek uji coba terbatas 6 siswa dan subjek uji coba luas 15 siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, dan tes evaluasi.

Hasil dari penelitian ini (1) Media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* dinyatakan valid atau sangat baik untuk digunakan, hal ini diperoleh dari ahli media mendapat skor sebesar 96,7% dan ahli materi mendapat skor sebesar 91%, dan rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 94%. (2) Media media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* dinyatakan praktis atau sangat baik untuk digunakan. Kepraktisan ini diperoleh dari respon guru mendapat skor sebesar 93% dan respon siswa mendapat skor sebesar 92,5%, selanjutnya dihitung rata-rata hasil respon guru dan respon siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 93%. (3) Media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* dikatakan sebagai media yang efektif atau sangat baik untuk digunakan. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai tes evaluasi, pada uji terbatas mendapat skor rata-rata 88, pada uji luas mendapat skor rata-rata 96,4, kemudian dari keduanya dihitung rata-rata mendapat skor 94.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena hanya atas asung kertha waranugrahaNya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis *Qr-Code* Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca Indra) Untuk Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Lor” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M. Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Bapak Muhammad Najibulloh Muzaki, S.Kom., M.Cs., selaku validator media
7. Ibu Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd., selaku validator materi.
8. Bapak Walid Suko Bakti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Dawuhan Lor

9. Ibu Wahyu Tri Hanani, S.Pd., selaku Guru Kelas IV SDN Dawuhan Lor
10. Bapak, Ibu dan seluruh keluarga terkasih yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan. Dengan demikian, tetap berharap skripsi akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 10 Juli 2024

KADEK AYU MARSELINA
NPM: 2014060039

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan	8
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Media Pembelajaran <i>Booklet</i>	13
3. <i>Quick Response Code (QR-Code)</i>	17
4. Capaian Pembelajaran	19
5. Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Panca Indra).....	21
B. Kajian Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan	28
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	29
2. <i>Design</i> (Desain).....	30
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	31
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	31
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	32
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	32
D. Uji Coba Model/Produk	33
1. Desain Uji Coba	33

2. Subjek Uji Coba	34
E. Validasi Model/Produk.....	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	35
1. Pengembangan Instrumen	35
2. Validasi Instrumen.....	36
G. Teknis Analisis Data.....	41
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Studi Pendahuluan	45
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	45
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	46
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model.....	47
B. Pengujian Model Terbatas	49
1. Uji Validasi	49
2. Uji Kepraktisan	53
3. Uji Keefektifan.....	56
C. Pengujian Model Perluasan.....	58
1. Deskripsi Uji Coba Luas	58
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	60
D. Validasi Model	61
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	61
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	63
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	64
4. Desain Akhir Model	67
E. Pembahasan Hasil Penelitian	69
1. Spesifikasi Model.....	69
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	70
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	71
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	72
B. Implikasi	73
C. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran	19
Tabel 3.1 Angket Validasi Media	37
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi	38
Tabel 3.3 Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran <i>Booklet</i> Berbasis <i>QR-Code</i>	39
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Booklet</i> Berbasis <i>QR-Code</i>	40
Tabel 3.5 Skala Likert	41
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan	42
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan	43
Tabel 3.8 Kriteria Keefektifan.....	44
Tabel 4.1 Desain Pembelajaran <i>Booklet</i> Berbasis <i>QR-Code</i>	48
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Marteri.....	52
Tabel 4.4 Hasil Respon Guru	54
Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa.....	55
Tabel 4.6 Hasil Tes Evaluasi Uji Coba Terbatas	57
Tabel 4.7 Hasil Tes Evaluasi Uji Coba Luas	59
Tabel 4.8 Saran Ahli Media.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE	28
Gambar 4.1 <i>Cover Booklet</i> berbasis <i>QR-Code</i>	67
Gambar 4.2 Halaman Pembuka <i>Booklet</i> berbasis <i>QR-Code</i>	67
Gambar 4.3 Isi <i>Booklet</i> berbasis <i>QR-Code</i>	68
Gambar 4.4 Tampilan Depan Materi di <i>QR-Code</i>	68
Gambar 4.5 Halaman Penutup <i>Booklet</i> berbasis <i>QR-Code</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	80
Lampiran 2. Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	82
Lampiran 3. Surat Pengantar Izin Penelitian	84
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	85
Lampiran 5. Perangkat Pembelajaran	86
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Media	103
Lampiran 7. Hasil Angket Validasi Media	104
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Materi	108
Lampiran 9. Hasil Angket Validasi Materi.....	109
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Guru	113
Lampiran 11. Hasil Angket Respon Siswa.....	117
Lampiran 12. Hasil Uji Terbatas	118
Lampiran 13. Hasil Uji Luas.....	119
Lampiran 14. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	120
Lampiran 15. Surat Pemanfaatan Produk.....	121
Lampiran 16. Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	122
Lampiran 17. Hasil Cek Plagiasi.....	123
Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok masyarakat yang penting dan harus terpenuhi. Peradaban suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan warga negaranya, sehingga pendidikan dapat menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk pribadi manusia yang lebih berkualitas. Sesuai dengan Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional yang terdapat dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam menjalankan pendidikan tentu saja melalui proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Kusumaningrum (2018) “Pembelajaran haruslah melibatkan siswa secara utuh sehingga diperoleh perkembangan dalam diri siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotor siswa”. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka perlu diciptakan

pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Peran guru dalam hal tersebut tentu sangat diperlukan untuk keberlangsungan proses pembelajaran yang baik. Seperti yang dijelaskan (Sari et al., 2021) bahwa “Dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengorganisasi setiap kegiatan belajar mengajar dan menghargai siswa sebagai suatu subjek yang memiliki bekal dan kemampuan, guru harus lebih banyak memberikan motivasi dan tidak segan-segan memberikan dorongan kepada siswa agar memiliki semangat dalam meningkatkan kemampuan belajarnya”. Maka dalam pembelajaran diperlukan interaksi yang baik antara guru dengan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan interaksi yang baik antara guru dengan siswa adalah mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

IPAS merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu segala yang ada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya serta mengenai interaksi dan kegiatan manusia sebagai makhluk sosial. Berdasarkan hal tersebut, IPAS sangatlah penting untuk dipelajari karena seluruh aktivitas manusia bergantung pada alam sehingga manusia dengan alam memiliki hubungan yang sangat erat, oleh karena itu IPAS dijadikan salah satu mata pelajaran di SD pada Kurikulum Merdeka. Jannah, (2020) menyebutkan “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan tentang pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan

sehari-hari". Dalam hal ini berarti pembelajaran IPAS tidak hanya sebatas pengetahuan yang dipelajari siswa tetapi pembelajaran IPAS dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk belajar mengenai alam dan dirinya sendiri. Sehingga penggunaan media pembelajaran akan sangat berguna dan mempermudah guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran IPAS dianggap berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai, namun kenyataannya masih ada sekolah yang memiliki hasil pembelajaran IPAS kurang baik karena belum mencapai tingkat kesempurnaan yang telah ditentukan. Salah satu materi dalam mata pelajaran IPAS adalah Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Pancaindra). Materi ini biasanya dalam proses pembelajaran dipelajari dengan menggunakan media buku pelajaran, gambar kemudian guru menjelaskannya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Dawuhan Lor, ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Manusia (Panca Indra) sehingga memiliki hasil belajar yang kurang baik. Hal ini disebabkan karena dalam penyampaian materi guru kurang memanfaatkan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti poster atau gambar-gambar tentang panca indra manusia, jadi dalam hal ini guru belum inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam pembelajaran diperlukan media yang dapat memberikan pengalaman belajar siswa secara spesifik, ringkas, dan jelas. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat

menunjang proses pembelajaran agar dapat mereka pahami, tetapi disekolah hanya tersedia berupa gambar yang sangat terbatas baik dalam penjelasan maupun ukuran gambar tersebut. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak diajak untuk menumbuhkan daya berpikirnya sehingga banyak peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, seperti berbicara dengan temannya dan tidak menyimak penjelasan guru. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Untuk menarik perhatian dan fokus peserta didik terhadap pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif guna menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang dapat dijadikan alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran, mulai dari media cetak sampai digital. Contoh media cetak yaitu buku, modul, majalah, komik, dan *booklet*. Media pembelajaran yang dapat memberikan penjelasan secara spesifik, jelas, dan ringkas akan mudah diterima oleh siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat diperlukan. Dalam hal ini peran guru juga sangat diperlukan untuk menentukan media pembelajaran yang cocok digunakan dan dapat menarik perhatian dan fokus siswa dalam pembelajaran. Pada era yang serba canggih ini hampir semua kegiatan manusia tidak terlepas dari teknologi, begitu juga dalam dunia pendidikan juga sudah memanfaatkan teknologi baik dalam administrasi maupun dalam proses pembelajaran didalam kelas. Pada zaman sekarang ini juga seluruh kegiatan tidak terlepas dari *handphone*, bahkan anak-anak sekarang lebih tertarik dan lebih banyak menghabiskan

waktu untuk membuka *handphone* untuk bermain *game* daripada digunakan untuk belajar. Maka untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SDN Dawuhan Lor media pembelajaran yang cocok digunakan adalah media pembelajaran *booklet* berbasis *QR-Code* karena media tersebut mampu memadukan media konkret dengan media berbasis teknologi yang dapat digunakan siswa untuk belajar dan memanfaatkan *handphonenya* tidak hanya untuk bermain *game* tetapi dapat digunakan untuk belajar. 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*”. Menurut (Rubiati & Harahap, 2019) “*QR-Code* adalah *image* berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya”. Berdasarkan hal tersebut *booklet* berbasis *QR-Code* dapat berupa buku berukuran kecil yang berisi tentang materi bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra) dengan disertai *QR-Code* yang dapat diakses melalui *handphone* dengan bantuan internet yang dapat menampilkan materi secara lebih detail untuk menambah pengetahuan siswa dan digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa agar dapat belajar secara mandiri.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadalina (2023) dengan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media ini dapat digunakan tanpa revisi dan sangat layak digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Penelitian Aisyah (2022) dengan hasil diperoleh dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 76,7 dan nilai *posttest* sebesar 81 sehingga media *booklet* berbasis *Qr-Code* dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI.

Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* dapat menjadi media yang cocok digunakan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran tidak membosankan, menarik minat siswa, dan dapat memberikan pemahaman yang spesifik kepada siswa, khususnya pada materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Pancaindra) mata pelajaran IPAS Kelas IV. Dengan demikian, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET* BERBASIS *QR-CODE* MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA MANUSIA (PANCA INDRA) UNTUK SISWA KELAS IV SDN DAWUHAN LOR”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diketahui permasalahan yang terjadi di SDN Dawuhan Lor yaitu sebagai berikut :

1. Guru kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang memanfaatkan teknologi
3. Siswa merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.
4. Kurangnya media pembelajaran di sekolah tersebut

5. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran pada materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Pancaindra) untuk Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Lor.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Pancaindra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Pancaindra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang praktis ?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Pancaindra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang efektif ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diperoleh, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Pancaindra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang valid.

2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Panca indra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang praktis.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code* materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Manusia (Panca indra) Untuk Kelas IV SDN Dawuhan Lor yang efektif.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pengembangan ini adalah; Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah yang menjelaskan tentang hasil observasi dan uraian permasalahan-permasalahan, identifikasi masalah menjelaskan tentang permasalahan yang terjadi di SDN Dawuhan Lor, Rumusan masalah menguraikan tentang rumusan masalah yang telah diperoleh, Tujuan pengembangan menguraikan tujuan dari pengembangan yang dilakukan, Definisi Operasional menjelaskan tentang topik yang dibahas dalam pengembangan ini, dan yang terakhir menjelaskan tentang sistematika penulisan pada pengembangan ini

Bab II Landasan Teori yang menguraikan tentang kajian teori yang digunakan, meliputi pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, pengertian *Booklet*, fungsi *Booklet*, karakteristik *Booklet*, kelebihan dan kekurangan *Booklet*, pengertian *QR-Code*, fungsi *QR-Code*, karakteristik *QR-Code*, media pembelajaran *Booklet* berbasis *QR-Code*, materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Tumbuhan.

Bab III Metode Pengembangan yang menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk, dan instrument pengumpulan data.

F. Definisi Operasional

1. Produk dikatakan valid

Produk dikatakan valid apabila produk telah dinyatakan valid oleh validator, yaitu ahli media dan ahli materi.

2. Produk dikatakan praktis

Produk dikatakan praktis apabila dalam penggunaan produk dapat digunakan oleh guru dan siswa dan dikatakan praktis jika hasil angket respon guru dan siswa memenuhi kriteria penilaian.

3. Produk dikatakan efektif

Produk dikatakan efektif apabila ada pengaruh dari penggunaan produk yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan produk.

4. *Booklet* Berbasis *QR-Code*

Booklet Berbasis *QR-Code* adalah buku berukuran kecil yang berisi tentang materi bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indra) dengan disertai *QR-Code* yang dapat diakses melalui *handphone* dengan bantuan internet yang dapat menampilkan materi secara lebih detail untuk menambah pengetahuan siswa dan digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa agar dapat belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Fitri Nur. (2022). Pengembangan *Booklet* Berbasis *Qr Code* pada Pembelajaran Ekonomi Untuk Siswa Kelas XI MAN 3 Tulungagung. Tulungagung: *UIN Satu Tulungagung*.
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: *PT. Remaja Rosdakarya*.
- Apriana, Dila. (2023) Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas Xi Ma Ma'arif 9 Kotagajah. Lampung: *IAIN Metro*.
- Arista, R. E., & Pratiwi, T.(2017). Pengembangan Media *Booklet* Komunikasi Interprsonal Untuk Layanan Informasi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Surabaya: *Universitas Negeri Surabaya*, 7(3), 79–88.
- Asyhar, Rayandra. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: *Gaung Persada Press*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Clivan, Tewuh, dkk. (2019). Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QR-Code. *Jurnal Teknik Informatika* 14(1).
- Gustaning, Guni. (2014). Pengembangan Media *Booklet* Menggambar Macam-Macam Celana Pada Kompetensi Dasar Menggambar Celana Siswa SMK N 1 Jenar. Yogyakarta: *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hamidah, M.A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar. *Cendekia*, 14(01), 177-189.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Indriasari, Devi & Rahayu, F. S. (2012). Analisis dan Perancangan Layanan Perpustakaan UAJY Berbasis Mobile dengan Memanfaatkan QR Code. Yogyakarta: *Universitas Atma Jaya*.
- Intika, T. (2018). Pengembangan Media *Booklet* Science For Kids Sebagai Sumber

- Belajar Di Sekolah Dasar. *Jrpd (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 10–17.
- Irawan, Joseph D. & Andriantantri, Emmalia (2018). Pemanfaatan Qr-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal MNEMONIC. Vlll, No. 2*.
- Jannah Nur, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1).
- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2).
- Mamahit, Adi Yeremia, dkk. (2022) Teori Promosi Kesehatan. Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Munasyaroh, W. (2019). Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Berdasarkan Gambar Siswa Kelas III SDN Tengger Kidul 2 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2018/2019. Disertasi. Tidak dipublikasikan. Kediri:UNP Kediri.
- Nadalina, Maysa' P., Cindy A., & M. Fatih. (2023). Pengembangan *Booklet* Berbasis *Qr Code* pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi. *Edukatif:Jurnal Ilmu Pendidikan* 5(2, 1522-1532.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- 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.
- Rahmawati, Fitra. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Terintegrasi Media *Online* Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Pasar Mata Pelajaran Marketing Kelas X Bisnis Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(2).
- 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. Malang: *Universitas Negeri Malang*.
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: *Alfabeta*.

- Roza, F. (2012). *Media Gizi Booklet*. Padang: *Poltekkes Kemenkes RI*.
- Rubiati, N., & Harahap, S. W. (2019). Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan Qr Code Dengan Bahasa Pemrograman Php Di Smkit Zunurain Aqila Zahra Di Pelintung. *Informatika*, 11(1), 62.
- Sari, R. K., Chan, F., Hayati, D. K., Syaferi, A., & Sa'diah, H. (2021). Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: *CV. Alfabeta*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Wahyono, Budi. & Nurachmandani, Setya. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: *Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional*.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.