

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Materi Fotografi Di Kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya

**Rizki Tihuri<sup>\*1</sup>, Pamuji Muhamad Jakak<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

e-mail: <sup>\*1</sup>rizkitihuri@gmail.com, <sup>2</sup>jakak@unuha.ac.id

## **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis leaflet pada materi fotografi di Kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya. Latar belakang pengembangan media ini adalah terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran leaflet pada materi fotografi? dan (2) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis leaflet pada materi fotografi? Pengembangan media dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Leaflet dikembangkan agar memiliki tampilan yang menarik dan informatif, serta dilengkapi dengan QR code untuk mengakses materi tambahan berupa web pembelajaran fotografi. Uji kelayakan media difokuskan pada penilaian oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket oleh peserta didik. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor 97% (kriteria sangat layak), ahli materi 91% (kriteria sangat layak), dan ahli bahasa 80% (kriteria layak). Berdasarkan hasil tersebut, leaflet yang dikembangkan dapat menjadi alternatif praktis media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.*

**Kata kunci**— Pengembangan, Media Pembelajaran, Leaflet, Fotografi, Model ADDIE

## **Abstract**

*This study aims to develop a leaflet-based learning media for photography subjects in Class X at SMKN 1 Belitang Madang Raya. The background of this media development is the limited variety of learning media currently used in the school. The research questions are: (1) How is the development of leaflet-based learning media for photography subjects conducted? and (2) How feasible is the leaflet-based learning media for photography subjects? The media development aims to produce a valid and effective learning media product as a learning resource. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The leaflet was designed to be visually attractive and informative, and it was equipped with a QR code to access additional learning materials through a photography learning website. The feasibility test focused on evaluations by media experts, subject matter experts, language experts, and questionnaires completed by students. The results showed that media experts gave a score of 97% (very feasible), subject matter experts 91% (very feasible), and language experts 80% (feasible). Based on these results, the developed leaflet can serve as a practical and effective alternative learning media to support the teaching and learning process in schools.*

**Keywords**— Development, Learning Media, Leaflet, Photography, ADDIE Model

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang membutuhkan perencanaan matang, termasuk dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan dalam menyalurkan informasi, merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, sehingga mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Berbagai jenis media dapat digunakan, seperti teks, audio, visual, video, objek nyata, hingga interaksi dengan orang [1].

Salah satu media yang sederhana, mudah diakses, dan relatif murah adalah media cetak, seperti buku, modul, brosur, handout, dan leaflet. Leaflet memiliki keunggulan karena ringkas, praktis, serta memadukan teks dan gambar untuk memperjelas materi [2]. Hasil observasi di SMKN 1 Belitang Madang Raya menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan leaflet secara optimal dalam proses pembelajaran, meskipun sarana dan prasarana sekolah memadai. Kondisi ini berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi praktik, khususnya pada mata pelajaran fotografi.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran cetak maupun visual terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa [3]. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet dengan integrasi QR code yang terhubung ke web pembelajaran [4]. Pemilihan leaflet dengan QR code didasarkan pada kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan kemampuan media ini untuk menggabungkan konten cetak dan digital, sehingga mendukung pembelajaran baik di kelas maupun saat praktik di luar ruangan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet pada materi fotografi di Kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya, serta bagaimana tingkat kelayakan media tersebut berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis leaflet yang menarik dan informatif pada materi fotografi, serta menilai kelayakan media tersebut melalui penilaian ahli dan respon siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi siswa: sebagai media belajar alternatif yang memudahkan pemahaman materi fotografi.
2. Bagi guru: sebagai sarana pembelajaran yang praktis dan dapat mendukung proses pengajaran.
3. Bagi sekolah: sebagai inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet dengan QR code ini diharapkan menjadi solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fotografi di SMKN 1 Belitang Madang Raya.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Jenis Penelitian

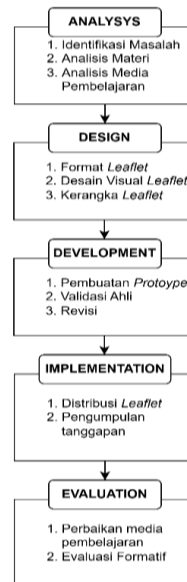
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D). Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakannya secara sistematis [5]. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis leaflet yang berisi materi fotografi untuk siswa kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya. Metode R&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menghasilkan produk yang valid, efektif, dan dapat diterapkan secara langsung, sekaligus memperoleh masukan dari ahli dan pengguna untuk penyempurnaan produk.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa leaflet cetak yang bersifat ringkas, praktis, dan dapat diakses kapan saja, termasuk saat siswa melakukan praktik fotografi di luar

ruangan. Leaflet ini juga dilengkapi dengan QR code yang mengarahkan siswa ke materi tambahan dalam bentuk web, sehingga menggabungkan media cetak dan digital secara interaktif.

## 2.2 Model Pengembangan

Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE, yaitu kerangka kerja yang terdiri dari lima tahap utama: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena bersifat dinamis dan sistematis, sehingga memungkinkan setiap tahap pengembangan dievaluasi sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya [6].



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Secara umum, produk yang dikembangkan adalah leaflet sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami teknik dasar fotografi, termasuk pengaturan kamera, komposisi gambar, dan teknik pemotretan dasar. Leaflet berfungsi sebagai panduan ringkas dan dapat diakses secara mandiri maupun sebagai pendukung pembelajaran kelompok. Tahapan ADDIE dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut [7]:

### 2.2.1 Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Analisis mencakup aspek:

1. Kebutuhan siswa: tingkat pemahaman, kemampuan membaca gambar dan teks, serta karakteristik belajar siswa kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya.
2. Kebutuhan guru: metode pengajaran yang digunakan, media yang tersedia, dan kendala dalam penyampaian materi fotografi.
3. Kebutuhan teknis: perangkat keras (komputer, proyektor, printer) dan perangkat lunak (aplikasi desain grafis, platform web).

Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan studi literatur terkait media pembelajaran fotografi. Analisis ini memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, dan standar teknis.

### 2.2.2 Desain

Tahap desain meliputi perancangan media dan instrumen penelitian. Dalam tahap ini, peneliti menyusun:

1. Konten Leaflet: materi pengantar fotografi, teknik dasar pengambilan gambar, pengaturan kamera (ISO, shutter speed, aperture), serta ilustrasi visual untuk mempermudah pemahaman.

2. Layout dan visual: pemilihan warna, tipografi, dan komposisi teks-gambar agar mudah dibaca dan menarik bagi siswa.
3. Integrasi QR code: akses materi tambahan berupa web pembelajaran fotografi.  
Tahap desain bertujuan agar media tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, mudah dipahami, dan dapat mendukung pembelajaran praktis.

### 2.2.3 Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan dan penyusunan media berdasarkan hasil analisis dan desain. Leaflet dikembangkan menggunakan perangkat lunak desain grafis Canva, dengan memperhatikan aspek:

1. Visual: tata letak, kombinasi warna, ilustrasi, dan ikon yang mempermudah pemahaman.
2. Keterbacaan: penggunaan bahasa yang jelas, singkat, dan sesuai level siswa kelas X.
3. Kelengkapan materi: semua konsep dasar fotografi termasuk pengaturan kamera dan teknik pemotretan tercakup.
4. Interaktivitas: QR code yang menghubungkan ke materi tambahan.

Setelah selesai dibuat, leaflet divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kelengkapan dan ketepatan isi, sedangkan ahli media mengevaluasi aspek visual dan desain. Masukan dari validator digunakan untuk revisi agar media siap diimplementasikan di kelas.

### 2.2.4 Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh para ahli. Langkah-langkah implementasi mencakup:

1. Penggunaan di kelas: guru menyampaikan materi fotografi dengan bantuan leaflet, siswa mempelajari isi leaflet secara mandiri atau berkelompok.
2. Akses materi tambahan: siswa diarahkan untuk menggunakan QR code untuk memperluas pemahaman melalui web pembelajaran.
3. Observasi proses belajar: peneliti dan guru mengamati respons siswa, tingkat keterlibatan, serta pemahaman terhadap materi.
4. Durasi dan frekuensi: implementasi disesuaikan dengan jadwal praktik fotografi di kelas X.

Leaflet berfungsi sebagai panduan utama, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam penggunaan media dan praktik lapangan.

### 2.2.5 Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara formative (selama pengembangan) dan summative (setelah implementasi). Evaluasi meliputi:

1. Masukan ahli: ahli materi memberikan saran mengenai ketepatan isi, ahli media mengevaluasi aspek desain visual.
2. Umpan balik siswa: menilai keterbacaan, kejelasan materi, dan manfaat leaflet dalam mendukung pembelajaran.
3. Revisi media: berdasarkan evaluasi, konten yang sulit dipahami disederhanakan, tata letak dan warna diperbaiki agar lebih menarik, sehingga leaflet benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Metode evaluasi ini memastikan bahwa media yang dikembangkan valid, efektif, dan dapat diterapkan sesuai standar pembelajaran yang diharapkan.

### 2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi [8]:

1. Lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai isi, desain, dan efektivitas.
2. Angket siswa untuk menilai keterbacaan, kejelasan materi, dan tingkat keterlibatan siswa.
3. Panduan observasi guru untuk mencatat respons siswa selama implementasi.

### 2.4 Sampel dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya. Validator terdiri dari 1 ahli materi dan 2 ahli media, dipilih berdasarkan pengalaman dan kompetensi di bidang fotografi dan desain media pembelajaran.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Penelitian

Tahapan awal dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah tahap analisis, yang bertujuan memperoleh data perencanaan awal serta memetakan masalah yang akan dipecahkan. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis meliputi [9]:

#### 1. Wawancara

Analisis permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran informatika dan fotografi di sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, apalagi media berbasis leaflet. Hal ini menjadi dasar pentingnya pengembangan media pembelajaran baru.

#### 2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas X, fasilitas yang tersedia di sekolah, serta lingkungan belajar. Fokus observasi adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru, keterlibatan siswa, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar. Hasil observasi menunjukkan adanya kebutuhan media yang lebih ringkas, praktis, dan menarik bagi siswa.

#### 3. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan teknis dilakukan untuk menentukan spesifikasi hardware dan software yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran.

- a) Hardware: Laptop dengan sistem operasi minimal Windows 10 dan kapasitas penyimpanan minimal 8 GB.
- b) Software: Figma untuk membuat layout desain, dan Canva untuk membuat media pembelajaran berbasis leaflet.

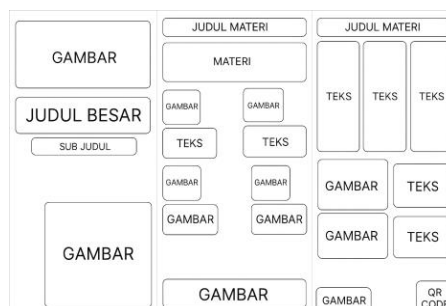
Setelah tahap analisis selesai, tahapan berikutnya adalah tahap desain.

### 3.2 Tahap Desain

Tahap desain merupakan proses perencanaan produk media pembelajaran. Dalam penelitian ini, desain media mencakup:

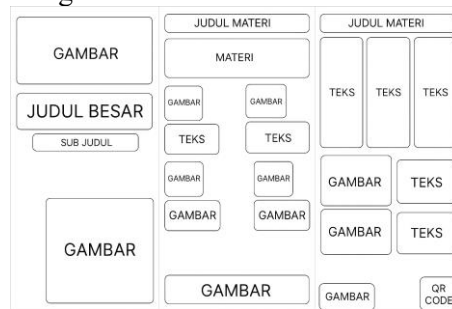
#### a. Rancangan Layout Halaman Depan Leaflet

Halaman depan leaflet terdiri dari 3 bagian utama: cover, materi jenis kamera, dan materi teknik dasar fotografi.



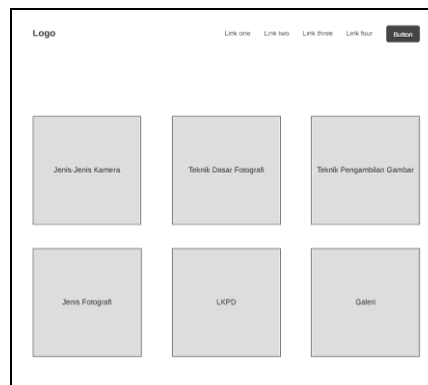
Gambar 2. Rancangan Layout Leaflet Halaman Depan

- b. Rancangan Layout Halaman Belakang Leaflet  
Halaman belakang leaflet juga terdiri dari 3 halaman yang memuat materi fotografi, jenis kamera, dan teknik dasar fotografi.



Gambar 3. Rancangan Layout Leaflet Halaman Belakang

- c. Rancangan Layout Google Site  
Google Site berisi materi fotografi lebih lengkap yang terhubung melalui QR code pada leaflet.



Gambar 4. Rancangan Layout Google Site

### 3.3 Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dibuat berdasarkan desain yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk merealisasikan konsep visual dan konten materi menjadi produk fisik (leaflet) yang siap digunakan dalam pembelajaran. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan beberapa aspek penting:

1. Penambahan elemen visual dan konten materi  
Media pembelajaran berupa leaflet dikembangkan dengan menambahkan background, teks materi, ilustrasi, serta QR code yang terhubung ke materi tambahan di Google Site. Penambahan elemen visual bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi fotografi. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas konsep teknik dasar fotografi, jenis kamera, serta pengaturan kamera seperti ISO, shutter speed, dan aperture.
2. Validasi awal media oleh para ahli  
Setelah pembuatan, leaflet divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuan validasi adalah menilai kelayakan konten, desain visual, keterbacaan teks, serta kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa jurusan Desain Komunikasi Visual. Masukan dari para validator digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan sebelum leaflet diterapkan dalam pembelajaran nyata.

Hasil pengembangan media dapat dilihat melalui beberapa tampilan berikut:

- a. Halaman Depan Leaflet



Gambar 5. Halaman Depan Leaflet

b. Halaman Belakang Leaflet



Gambar 6. Halaman Belakang Leaflet

c. Tampilan Google Site yang terhubung melalui QR Code



Gambar 7. Tampilan Google Site

Tahap pengembangan ini memastikan bahwa media tidak hanya lengkap secara konten, tetapi juga menarik secara visual dan mudah digunakan oleh siswa.

### 3.4 Penilaian Media Pembelajaran oleh Validator

Penilaian media dilakukan menggunakan skala Likert, yang berfungsi untuk mengukur persepsi, sikap, dan pendapat validator terhadap kualitas produk [10]. Skala Likert yang digunakan meliputi kategori: Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup Baik (3), Kurang Baik (2), dan Tidak Baik (1).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Validator	Rata-rata Skor (%)	Kategori
V1	M. Iqbal Mustafa, M.Kom	96%	Sangat Layak
V2	Wardianto, M.Kom	98%	Sangat Layak
V3	Setyo Prabowo, S.Kom., M.Kom	91%	Sangat Layak
V4	Fisnia Pratami, M.Pd	80%	Layak

Interpretasi Hasil:

1. Ahli media menilai desain leaflet sangat menarik dan mudah diakses, sehingga mendapat skor 96% dan 98%.
2. Ahli materi menilai konten materi sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, skor 91%.

- Ahli bahasa memberikan skor 80%, menandakan teks leaflet sudah cukup jelas tetapi masih ada ruang untuk penyederhanaan bahasa agar lebih mudah dipahami siswa.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa leaflet yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

### 3.5 Penilaian oleh Siswa

Selain validasi ahli, penilaian juga dilakukan melalui angket siswa, yang menilai keterbacaan, kejelasan materi, daya tarik visual, dan kemudahan penggunaan QR code. Hasil angket ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Rata-rata Skor	Kategori
1	Leaflet mudah dipahami	89	Sangat Praktis
2	Desain dan tampilan menarik	86	Sangat Praktis
3	Ilustrasi membantu pemahaman	83	Sangat Praktis
4	Teks mudah dibaca	86	Sangat Praktis
5	QR code memudahkan akses materi tambahan	84	Sangat Praktis
6	Materi sesuai kebutuhan siswa DKV	86	Sangat Praktis
7	Leaflet membantu memahami teknik dasar fotografi	86	Sangat Praktis
8	Leaflet membuat pembelajaran menyenangkan	83	Sangat Praktis
9	Termotivasi belajar lebih dalam tentang fotografi	81	Sangat Praktis
10	Ingin media seperti ini digunakan kembali	85	Sangat Praktis

Rata-rata keseluruhan: 84,9 – Sangat Praktis

Interpretasi Hasil:

Siswa menilai leaflet ini sangat membantu dalam memahami materi, ilustrasi yang jelas, serta QR code yang memudahkan mereka mengakses materi tambahan. Tingkat keterbacaan dan desain yang menarik membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

### 3.6 Diskusi Hasil

Produk akhir penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis leaflet untuk materi fotografi di kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya. Beberapa poin penting dari hasil pengembangan dan penilaian adalah:

- Leaflet memudahkan siswa memahami teknik dasar fotografi, termasuk pengaturan kamera dan teknik pengambilan gambar.
- Validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan di kelas, dengan skor 80%–98%.
- Penilaian siswa menunjukkan bahwa media ini praktis, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis leaflet terbukti efektif sebagai alat bantu belajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendukung proses pembelajaran di kelas maupun saat praktik lapangan. Validasi dan penilaian ini juga memperkuat bahwa penggunaan model ADDIE dalam penelitian R&D berhasil menghasilkan produk yang memenuhi standar kualitas media pembelajaran modern.

## 4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis leaflet pada materi fotografi di kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

Pertama, media pembelajaran berbasis leaflet berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses ini memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak

hanya sistematis dan terstruktur, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa serta standar pembelajaran yang berlaku.

Kedua, hasil validasi oleh para ahli—termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa—menunjukkan bahwa media pembelajaran leaflet pada materi fotografi sangat layak digunakan. Persentase rata-rata penilaian mencapai 91,25%, yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa konten materi, desain visual, dan keterbacaan teks telah memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran yang efektif.

Ketiga, hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses belajar mengajar. Rata-rata penilaian siswa mencapai 84,9%, dengan kategori “Sangat Praktis”, yang mengindikasikan bahwa leaflet dapat mendukung siswa dalam memahami materi fotografi, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri maupun kelompok.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis leaflet ini terbukti efektif, menarik, dan dapat diandalkan sebagai salah satu sumber belajar untuk materi fotografi di kelas X SMKN 1 Belitang Madang Raya. Media ini dapat menjadi alternatif praktis dalam memperkaya variasi media pembelajaran di sekolah dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

## 5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet pada materi fotografi, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Perluasan Materi dan Bidang Pelajaran

Media pembelajaran berbasis leaflet ini sebaiknya dikembangkan untuk materi lain di bidang Desain Komunikasi Visual, seperti desain grafis, animasi, atau multimedia. Selain itu, media ini juga dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain yang relevan, sehingga kebermanfaatannya tidak terbatas pada satu mata pelajaran saja dan dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek atau praktik di sekolah.

2. Peningkatan Tampilan dan Interaktivitas

Pengembangan lebih lanjut dapat fokus pada peningkatan aspek visual, seperti tampilan, desain, dan ilustrasi agar lebih menarik bagi siswa. Selain itu, fitur tambahan pada web yang terhubung melalui QR code sebaiknya dilengkapi dengan elemen interaktif, misalnya kuis, latihan soal, video tutorial, atau modul interaktif. Hal ini akan meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkaya pengalaman belajar.

3. Pemanfaatan untuk Pembelajaran Mandiri dan Fleksibel

Media ini diharapkan dapat digunakan tidak hanya dalam kegiatan belajar di kelas, tetapi juga secara mandiri di rumah. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara fleksibel, menyesuaikan waktu dan kecepatan belajar mereka sendiri, serta memperluas akses terhadap materi pembelajaran. Integrasi dengan platform daring juga dapat mendukung pemantauan progres belajar oleh guru maupun konselor.

4. Evaluasi dan Revisi Berkelanjutan

Untuk memastikan media tetap relevan dan efektif, disarankan dilakukan evaluasi berkala terhadap konten, desain, dan interaktivitas media. Masukan dari siswa, guru, dan ahli media sebaiknya dijadikan dasar untuk revisi dan penyempurnaan media secara terus-menerus, sehingga kualitas dan efektivitasnya dapat selalu terjaga.

Dengan mempertimbangkan saran-saran di atas, media pembelajaran berbasis leaflet diharapkan dapat terus dikembangkan dan memberikan manfaat yang lebih luas, baik bagi siswa maupun bagi guru dalam proses pembelajaran yang kreatif, menarik, dan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=opk-DwAAQBAJ>
- [2] Medina-Córdoba, M., Cadavid, S., Pérez-Acosta, A. M., & Amaya-Giraldo, V. (2021). Factors that facilitate and hinder the comprehension of patient information leaflets (PILs): A brief scoping review. *Frontiers in Pharmacology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fphar.2021.740334>
- [3] Anharuddin, M., `Izza, M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan bahan ajar tematik dengan media pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- [4] Mei Chee, K., & Hua Tan, K. (2021). QR codes as a potential tool in teaching and learning pronunciation: A critical review. *Higher Education and Oriental Studies (HEOS)*, 1(1).
- [5] Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- [6] Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- [8] Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. 4th Edition. John Wiley & Sons.
- [9] Hsu, Y. C., Ching, Y. H., & Grabowski, B. L. (2014). Web 2.0 applications and practices for learning through designing and creating digital artifacts. *Computers & Education*, 71, 142–153. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.09.012>
- [10] Isman, A., & Gungoren, O. (2013). Digital learning materials in education: The effect of visual aids on students' learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 8(2), 25–31. <https://doi.org/10.3991/ijet.v8i2.2443>