

DAFTAR PUSTAKA:

- Agusminarti, A., & Hudi, I. Developing Android-Based Team Games Tournament (Tgt) Type Cooperative Learning For Students'academic Achievement In Biology. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(6), 1277-1286.
- Ahmadi, Farid. *Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. CV. Pilar Nusantara, 2017.
- Amni Zakia, dkk. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol 15, No.2.
- Ansori, Y. Z. (2020). Penguatan karakter disiplin siswa melalui peranan guru di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 126-135.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, dan Nur Wahyuni.2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Bawden, D. (2001). Information And Digital Literacies: A Review Of Concepts. *Journal of Documentation*.
- Doyle, Christina S. *Information literacy in an information society: A concept for the information age*. Diane Publishing, 1994.
- Puspito, D. W. (2017, October). Implementasi literasi digital dalam gerakan literasi sekolah. In *Konferensi Bahasa Dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II* (pp. 307-308).

- Danuri, Muhamad. "Perkembangan dan transformasi teknologi digital." *INFOKAM* 15.2 (2019).
- Hari, Yulius, and Budi Hermawan. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI* 4.1 (2015): 1-6.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga. (2108). Judul Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristiyani, Endang. "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT (*Teams Game Tournament*) bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Magelang." *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah* 2.1 (2021): 1-8.
- Fitriyan, Muhammad Ramadhan, and S. T. Heru Supriyono. *Sistem Informasi pengelolaan perpustakaan berbasis QR-CODE*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Indriyana, H. (2016). Mendorong Terciptanya Pembelajar Mandiri. In *Seminar Nasional Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Generasi Cendekia dan Literat*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Law, C. Y., & So, S. (2010). QR codes in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 3(1), 7.
- Priyanto, Ida Fajar. "Era Zettabyte dan Matinya Etika: <https://www.academia.edu/4095654>." *Era_Zettabyte_dan_matinya_Etika*, diakses tanggal 15 (2010).
- Juanda, Juanda. "Anomali Anggaran Pendidikan Dalam Pengaturan Dan Praktek." *Dharmasisya* 1.2 (2021): 18.
- Kastolani, 2014. Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Aplikasi. Salatiga: STAIN Salatiga Press.

- Kristiyani, E. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT (*Teams Game Tournament*) bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Magelang. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 1-8.
- Lestari, Karunia Eka, and Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian pendidikan matematika: Panduan praktis menyusun skripsi*. Diss. Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis. Bandung: PT Refika Aditama, 2015.
- Jamaludin, Jaja, Rachmadi Wijaya, and Ridho Taufiq. "Implementasi Teknologi Barcode dalam Dunia Bisnis." *no 6* (2010): 38-41.
- Mangunsuwito, Kamus Saku Ilmiah Populer, (Jakarta: Widyatamma Pressindo, 2011), hal. 242.
- Manurung, Mandala &. Rahardja Prathama 2006. *Teori Ekonomi Mikro*. Jakarta. Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Mehendale Deepashree, dkk. 2017. "To Study the Use of QR Code in the Classroom to Enhance Motivation, Communication, Collaboration and Critical Thinking" *Jurnal International, Vol. 5, Issue 4*.
- Mishra, R. N., and C. Mishra. "Relevance of information literacy in digital environment." *Journal of emerging trends in computing and information sciences* 1.1 (2010): 48-54.
- Mulyasa, Enco. "Menjadi guru profesional, menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan." (2015).
- Murni, Asfia & Lia. 2013. *Ekonomika Mikro*. Bandung. PT Refika Aditama
- Mustakim S, Walanda, DaudK, & Gonggo, Siang Tandhi. (2013). Penggunaan Qr Code Dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Pada Kelas X Sma Labschool Untad. *J. Akademika Kim.* 2(4): 215-221, November 2013.
- Nurochim, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 67.
- Paul Gilster, An Excerpt From Digital Literacy. 1999, hlm. 1-2. di Download, Rabu, 22 September 2021 pukul 09.00.)

- Paul Gilster, An excerpt from Digital Literacy. 1997, hlm. 195-197
- Paul Gilster, An excerpt from Digital Literacy. 1997, hlm. 87-89
- Paul Gilster, An excerpt from Digital Literacy. 1997, hlm. 125-127
- Paul Gilster, An excerpt from Digital Literacy. 1997, hlm. 94
- Paul Gilster, An excerpt from Digital Literacy. 1997, hlm. 3, di download, Rabu, 22 Oktober 2017 pukul 09.00.
- Paulus Kurniawan, Made Kembar Sri Budi. 2015. Pengantar Ekonomi Micro dan Macro. Yogyakarta. CV. Andi Offset
- Policy Brief, Digital Literacy in Education, (Unesco Institute for Information technologies in Education: Mei 2011), hlm. 4
- Policy Brief, Digital Literacy in Education, hlm. 5
- Pracoyo, Tri Kunawangsih. Dkk. 2006. Aspek Dasar Ekonomi Micro. Jakarta. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pujiono, E. S. (2017). Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa FBS UNY. Jurnal
- Rahmadhani, M. A. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Literasi Digital Dengan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 171-176.
- Renee hobbs, digital and media literacy: A plan of Action, (The Aspen Institute: Washington DC, 2010), hlm. 19
- Riyanti Triska, dkk. 2021. "Pengembangan Kartu Games Make A Match Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa". *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi. Vol. (11), No.(1)*.
- Robert E. Slavin. Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media, 2015.
- Rusman. 2011. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyorini., Jaenal Arifin. 2018. Pemanfaatan QR Code untuk Perekaman Data Kehadiran Siswa Terintegrasi dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah SMK Mahadika Malang. *Jurnal Ilmiah. Vol. 4 No. 1: 5-13*.
- Sinta, dkk. 2017. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa" *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Universitas Langlangbuana. Vol. 3, No.2.

Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning Theory, Research and Practice. London: Allyn and Bacon.

Steve Wheeler, (2012). Digital literacies for engagement in emerging online cultures. ELC Research Paper Series, hlm. 5

Sudjana, Nana. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiana, Dian, Dedi Muhtadi. 2019. Augmented Reality Type QR Code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*.

Sugiantoro, Bambang dan Fuad Hasan. "Pengembangan QR Code Scanner Berbasis Android untuk Sistem Informasi Museum Sonobudoyo" *TELEMATIKA*, Vol. 12 No. 02 (Juli 2015).

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta,

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sukirno, Sadono. 2015. *Mikroekonomi Teori Pengantar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosda.

Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Syafii. Ahmad, dkk. 2020. Ekonomi Micro. Yayasan Kita Menulis.

Tri Septiyantono, Literasi Informasi, (Banten : Universitas Terbuka, 2017), hlm. 1.17

VeVy Liansari, Ermawati Z. Nuroh, Proceedings of The ICECRS, Volume 1 No 3 (2018), hlm. 245-246

- Wati, I. (2021). Pengaruh Motivasi Dan Kreativitas Guru Ekonomi Dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 12 Pekanbaru. *Eklektik: Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 4 (1), 34-46.
- Widayanti, Eka Rizki, and Slameto Slameto. "Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 6.3 (2016): 182-195.
- Widayati, Yohana Tri. "Aplikasi Teknologi Qr (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal." *KOMPUTAKI* 3.1 (2017).
- Widayati, Yohana Tri. "Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi yang Universal" *KOMPUTAKI*, Vol. 3 No. 1 (Februari 2017).
- Wina Sanjaya. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Yukram Yusuf, Y. Y. (2019). Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIA (MATEMATIKA IPA) Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri Palopo (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).