

DAFTAR PUSTAKA

- Andar Ricca (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Model Think Pair Share Berbasis Articulate Storyline Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 105382 (Skripsi).Medan
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KINEMASTER BAGI GURU SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/781>
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 1(1).
- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1-8.
- Anggraini, Y. P., Maimunah., & Nahor M. H. (2022). Validitas dan Praktikalitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Bagi Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2391-2404.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/8036>.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran (Teori & Praktik)*. Jakarta: Herya Media.
- Asmawi, A., Syafei, S., & Yamin, M. (2019, July). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086-1097.
- Axelino. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scan Barcode Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2584-2600.

- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang : Laksita Indonesia.
- Darmawan, Arif. 2021. *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Tangerang: Pusdatin Kemendikbud.
- Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187-195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Fahrurrozi,Muh & Mohzana. 2020. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktik*. NTB. Universitas Hamzanwadi.
- Fauzia, F. A. & Junaidi, F.E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 372-386.
- Firmadani, F. (2021). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil Dan Siput”. *Jurnal Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(4), 10-13.<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>
- Huzaifah (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Qr Code Pada Materi Sistem Gerak Manusia (Skripsi)*. Jakarta.
- Irawan,Randy. 2022. *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Jalinus, Nizwardi, Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52 <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>.
- Karisma, Deni & Melva zainil.2020.*Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

Siswa Kelas IV SD. *e jurnal inovasi pembelajaran* SD,8(6). [6/e-jipsd.v10i1.10122](https://doi.org/10.10122/jipsd.v10i1.10122)

Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.

Masruroh, S. (2021). Sistem scanning barcode dan scanning QR code pada daftar kunjungan Perpustakaan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia. *IJAL (Jurnal Perpustakaan Akademik Indonesia)* , 4 (3), 43-58.

Mutiara Giska Vicky Amalia 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis QR CODE Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 16 Perkebunan Teluk Panji*(skripsi). Medan.

Nafisah, D., & Ghofur, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran scan barcode berbasis Android dalam pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* , 1 (2), 144-152.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>.

Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI*, 3(2), 289-298..

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

Permendikbud RI No. 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013.

Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>

Rahadian, D. (2017). Kompetensi teknologi informasi dan komunikasi (mengetik) dan teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *Teknologi Pembelajaran* , 2 (1).

Riduwan. 2014. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Ciri-ciri, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4 (02 Desember), 162-175.
<https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Sudaryono,dkk,2013. Pengembangan instrument penelitian pendidikan . Graha Buku.
- Sugiyono.2019.*Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, O. P. dan Pujiastuti, H. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika Untirta*. 3(4), h. 263-270.
- Widiasworo, E. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Araska.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial) (S. Nahidloh, Ed.; 1st ed.)*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Yudhanto. 2017. Sejarah Teknologi Barcode. Tersedia: [Http://ilmukomputer.Org/Wpcontent/Uploads/2011/03/Sejarah-Barcode-Yudha.pdf](http://ilmukomputer.Org/Wpcontent/Uploads/2011/03/Sejarah-Barcode-Yudha.pdf). (28 Desember 2021), 1-6.