

DAFTAR PUSTAKA

- AAAtaji, H. (2019). Pengembangan Modul Berbasis *Qr Code Technology* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Terintegrasi Kepada Al-quran dan Hadits sebagai Sumber Belajar Biologi Kelas XI Sman 1 Punggur. *Bioedusiana*, 4(2), 17–24. <https://doi.org/10.34289/285231>
- Ai Muflihah, (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 Januari 2021, 153-162
- Aji, Jatmika Sukma. (2013). "Pendidikan Karakter Disiplin Anak Pada Keluarga Guru (Studi Kasus di Desa Pandes Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten)".
- Anastasia, A., Istiadi, M., & Hidayat. (2010). QR Code sebagai inovasi identifikasi tanaman bagi pengunjung di kebun raya bogor
- Ancok, Djamaludin. 2012. *Psikologi Kepemimpinan & Inovasi*. Jakarta: Erlangga
- Andi Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Andi Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*.
- Anjarsari, E., A, H., Irvan, M., & A, S. (2020). Spatial Intelligence on Solving Three Dimensional Geometry Object Through Project Based Learning. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v4i8.20>
- Anonymous, (2011), „QR Codes In Magazine Advertising,“ nellymoser Inc. (Online).(RetrievedMarch1,20131-7), h ttp://www.nellymoser.com/action-codes/qrcodes-and-tags-in-magazineadvertising
- Ariadi. (2011). Analisis dan Perancangan Kode Matriks Dua Dimensi Quick Response (QR) Code. Universitas Sumatera Utara.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Candra, E. N., Mufliha Rsi, R., Candra, E. N., & Mufliha Rsi, R. (2020). Sosialisasi Penggunaan Qr Code Sebagai Upaya Pengembangan Bahan Ajar Untuk Siswa Smk Socialization The Use Of Qr CODE Salah satu agar tujuan sistem pendidikan di Indonesia sukses adalah diperlukan suatu inovasi ataupun pengembangan bahan ajar atau modul . 4(2).

- Chaniago, A. (2022). *Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Qr Code*. Solok: IGI Kabupaten Solok Publisher.
- Chumsukon, M. (2021). Developing Geography Curriculum Framework for Promoting Pre-Service Teachers' Creative Thinking through Instructional Media Production. *Journal of Education and Learning*, 10(5): 197-210.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan ...*, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>
- Fauzi Miftakh. 2015. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa, *Jurnal Ilmiah Solusi Universitas Singaperbangsa Karawang, Jurnal Ilmiah Solus/Vol. 2 No. 5*
- Febrianti, R., Sutisnawati, A., & Amalia, A. R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Pandas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1)6199-6212
- Fitri, A. s. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi nilai-nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasyah: Jurnal Madrasyah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.
- Fitriyawani. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, Vol. 13(2), 223-239.
- Gunawan, Lilik Kustiani, dan Lilik Sri Hariani. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 12 (1) (2018).
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjanto. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hendri, S.(2021) . Pengembangan Modul Digital pembelajaran Matematika Berbasis Science,Teknology,Engiring,Mathematic Untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.5(4),2395-2403
- Hidayati, N. (2023). Desain Bahan Ajar Handout QR Code Materi Kehidupan Mesolitik Gua Lawa Sampung. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 1-8.
- Huzaifah,(2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code pada materi Sistem Gerak Manusia. Skripsi, Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, (2023).
- Ibrahim dan Nur, (2013) Pengajaran Berdasarkan Masalah, dalam Rusman, Model-Model Pembelajaran Edisi 2, Jakarta: Rajawali Pers.
- Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2018). Adaptasi Teknologi Qr Code Audio Pada Torso Biologi Untuk Siswa Tunanetra. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 137–155. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p137--155>.
- Januszewski, A., Molenda, M. (2008) *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kurniyawan, W., Khaq, M., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Modul Digital Terintegrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Subtema 1 Suhu dan Kalor. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1280-1288.
- Kusuma Dewi. 2015.Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Materi Permainan Bolabasket Untuk Kelas X SMA SMK/ MA" diakses pada tanggal 14 Mei 2018
- Marwati, E.(2020).Pengembangan Modul Digital Berbasis Team Learning Virtual Classroom Konsep Dasar IPS SD.*Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*,8(2),1383-1391.
- Martini, Eneng. (2018). Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. *Jpk (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 3(2), 21–27.
- Matlin, M. W. 2005. *Cognition*. (6 ed.). USA: John Wiley & Sons. McGriff, S. J. 2000. *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE model*.
- Muhamad Fikri Zulfikar & Dinie Anggraeni Dewi. (2019). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan (PEKAN)*, 5(1), 1-10.

- Munir (2012). *Multimedia. Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Mus, N., Ekonomi, M. P., Pascasarjana, P., Mikro, K., & Education, J. (2022). Penerapan Augmented Reality Tipe Qr-Code Dalam. 10(1), 88–91.
- Nana Sudjana (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung.
- Nana Sudjana (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja
- Nisa, N., & Dewi, D. A. (2021). Pancasila Sebagai Dasar Dalam Kebebasan Beragama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 890–896
- Nurhayati, E. (2023). *Pengembangan Media Flashcards Berbasis QR-Code pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts of Body Kelas V*. Skripsi. Universitas Raden Intan Lampung
- Park, H. J., & Kim, S. (2016). *Impact of QR Codes on Student Participation in Civic Discussions*. *Journal of Civic Engagement*, 13(3), 180-195
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
- Permendiknas No. 11 Tahun 2021 tentang Pendidikan Pancasila
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi: Lampiran Standar Isi Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)
- Pribadi, Benny. 2018. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana,
- Putri, T. D. (2019). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang. <https://doi.org/10.31227/osf.io/72sqb>
- Rahmawati, A., & Krisa. (2021). Pengembangan Pembelajaran Menggunakan QR Code untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Sit Al Haraki Depok. *Jurnal Uniska*, 9(2), 1-8.
- Rana, S. (2017). *The Impact of QR Codes on Student Motivation and Learning*. *International Journal of Technology in Education*, 5(1), 34-48.
- Rochman, F. F., Raharjana, I. K., & Taufik, T. (2017). *Implementation Of Qr Code And Digital Signature To Determine The Validity Of Krs And Khs Documents*. *Scientific Journal Of Informatics*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.15294/Sji.V4i1.7198>
- Saleh, Meylan. (2020). ” Merdeka Belajar Di Tengah Pandemi Covid-19”. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*

- Saleh, N., Saud, S., & Nur Ashar Asnur, M. (2018). Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Seminar Nasional Dies Natalis UNM*, 57(July 2018), 253–260.
- Salma, D. K., & Susanti. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Berbantu QR Code pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XII SMK. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 1-10.
- Sapto Haryoko. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran, *Jurnal Edukasi Universitas Negeri makasar*, vol. 5 No. diakses pada tanggal 14 Mei 2018
- Sari, D. P., & Kurniawan, A. (2018). Pembentukan Karakter dan Pemecahan Masalah Matematika dengan QR Code. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1-10.
- Sari, R. P., & Kurniawan, A. (2021). Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 1-12.
- Setyorini, S., & Arifin, J. (2018). Pemanfaatan Qr Code Untuk Perekaman Data Kehadiran Siswa Terintegrasi Dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah Smk Mahardika Malang. *Network Engineering Research Operation*, 4(1), 5– 13. <https://doi.org/10.21107/nero.v4i1.106>
- Soedjono. (2022). "Transformasi Digital Manajemen Pendidikan." *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 103–107.
- Sudjana. 2017. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito. Sudjana.
- Sugiana, D., Dan Muhtadi, D. (2019). Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 | Sugiana | *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*. Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi, 135–140
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sukmawati,dkk(2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn penelitian ini mendesain pembelajaran yang berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi QR Code. *Jurnal Kreatif Online Vol. 8 No. 3*

- Suryani, Nunuk, dkk, 2020. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya
- Suwarno, Yogi. 2008. *Inovasi di Sektor Publik*. Jakarta. STIA-LAN Press
- Ummi, K.K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Flip Pdf Profesional pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal of Basic Education studies*, 4(1), 3085-3099
- Ulfa, M. S., & Nashrah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>
- Verrawati, A. J. (2015) Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran Tematik integrative Dekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(11), 1-5
- Wati, Ega Rima. 2020. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wulandari, N., Sjarkawi, & M, D. (2011). Pengaruh Problem based Learning dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *TeknoPedagogi*, 1(1), 14–24.
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 2(1): 26-32. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>
- Zamroni. (2014). *Pendidikan Untuk Demokrasi, Tantangan Menuju Civil Society*, Yogyakarta: BIGRAF Publishing