

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Arifin Zainal. 2012. *Perencanaan Pembelajaran dari Desain sampai Implementasi*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrosi. 2014. *Motodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Aldoobie, Nada. 2015. ADDIE Model. American International Journal of Contemporary (Online), (<http://www.aijcrnet.com/journals>, diakses pada tanggal 21 November 2020).
- Andriyani, Lia. 2018. *Pengembangan Media Pari Semar Berbasis Modil Queantum Teachingmateri Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas III SDN 02 Teguhan Grobon*. Jurnal sekolah. Vol. 2(3). Hal 253-258.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Bluemel & Taylor. 2012. *Pop Up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication-Data.
- Bluemel, N. L. & Taylor, R. H. 2012. *Pop-Up Books A Guide for Teachers and Librarians*. Santa Barbara: ABC-CLIO. <http://books.google.co.id/>
- Borg. W.R. dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Buku Guru Kelas IV. Tema 6 "Cita-citaku". Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Buku Siswa Kelas III. Tema 6 "cita-citaku". Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darling, Linda., H. (2006). *Constructing 21st Century Teacher Education*. *Journal Of Teacher Education*, 57. 300-314.
- Dyk, S. Van And Hewitt. 2011. *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn*. National Museum of American History Washington, DC: The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery ( diakses pada tanggal 10 Februari 2021)
- Durak, Gurkhan., Emre Ozkeskin, and Murat Ataizi. 2016. QR Codes In Education and Communication. *Turkish International Journal of Distance Education*. Vol. 7 No. 2: 42-58.
- Dzuanda. 2011. *Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca*. Jurnal Library ITS Undergraduate. Firmansyah, Guntur, Didik Hariyanto. 2019. *QR Code Based Teachig Materials for Organizational Classes and*

- Game Systems. Journal of Physical Education, Health and Sport*. Vol. 6 No. 1: 6-10.
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media
- Hanifah. 2017. *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal kajian keislaman. Vol. 4 No. 2.
- Kartini, Sebdyani. 2020. *Pespon Siswa Terhadap Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android*. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. Vol 4(1). Hal. 12-19
- Kemendikbud. 2014. *Permendikbud No. 57 tentang Kurikulum 2013 SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kaunang, Hafiz M. 2019. *Pengembangan Modul Berbasis QR Code Technology Pada Materi Reproduksi Pada Manusia Dengan Terintegrasi Al-Qur'an Dan Hadis Sebagai Sumber Belajar Biologi Kelas XI SMAN 1 Punggur*. Jurnal Pendidikan Biologi.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mahanal, Susriyati. "Peran Guru dalam Melahirkan Generasi Emas dengan Keterampilan Abad 21." *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo*. Vol.20. 2014.
- Malik, Jaja Jamaludin, Rachmadi Wijaya, dan Ridho Taufik. 2010. *Implementasi Teknologi Barcode dalam Dunia Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Ali. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. *Jurnal Edukasi*. Vol. 01. No. 3.
- Murfiah, Uum. 2017. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2006. *Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta. Depdiknas.
- Prastowo, Andi. 2017. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2006. *Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta. Depdiknas.
- Rusaman. 2010. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.

- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Motode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi Ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Saleh, Nurming, dkk. 2018. *Pemanfaatan QR Code Sebagai Madia Pembelajaran Bahasa Asing Pada Perguruan Tinggi di Indonesia* ([Http://Www.Ojs.Unpkediri.Ac.Id](http://Www.Ojs.Unpkediri.Ac.Id) , Diakses Pada Tanggal 25 November 2020)
- 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.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran : hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung : CV wacana prima.
- Surono. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Kopetensi Mengelas Dengan Oksi Asitilan di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Skripsi, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trianto. 2014. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Waladiyah, N. 2018. *Pengembangan Media Exploding Box Tumrap Kawaisan*.
- Widyaningrum, Retno. "Model pembelajaran tematik di MI/SD." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10.1 (2012) : 107-120.