

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida, S., Suprapti, A., Nasirun, M. (2018). Meningkatkan keterampilan membaca awal melalui metode struktural analitik sintetik dengan menggunakan media audio visual. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 3(2), 56-63.
- Alexander, L.G. (1984). *Developing skills: New concept english: An Integrated Course For Intermediate Student* (Cet. 8). London: Longman.
- Alwi., Hasan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arifuddin. (2010). *Neuro psikolinguistik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto. (1996). *Prosedur penelitian*. Rineke Cipta, Jakarta.
- Arsyad., Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ataji., Kamang M.M., Stanto, A., Lepiyanto, A. (2019). *Pengembangan Modul Berbasis QR Code Technology Pada materi Sistem Reproduksi Manusia dengan Terintegrasi Kepada Al-Qur'an dan Hadist Sebagai Sumber Belajar Biologi XI SMAN I Punggur*. Bioedusiana. Lampung.
- Bredenkamp. (1987). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. Washington: NAEYC.
- Budiningsih, A. (2013). *Pembelajaran Moral*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Charlotte, A.H. (2014). Pembelajaran bahasa inggris bagi anak usia dini bersus budaya lokal. *Cakrawala Dini*, 5(2), 63-72.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Sejahtera*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Deswita, H., Setyono, T., Afri, L.E. (2016). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan macromedia flash pada materi bangun ruang kelas VII sekolah menengah pertama. *Jurnal Mahasiswa Prodi Matematika UPP*, 2(1), 1-10.
- Dian, S., Muhtadi, D. (2019). *Augmented Reality Type QR Code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional & Call for Papers. Tasikmalaya.
- Direktorat PAUD. (2008). *Menu generik*. Jakarta: Depdiknas.

- Helmiati. (2012). *Model pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Aswaja Pressindo.
- Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E.B. (2014). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Itiqomah. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Discovery Learning Untuk Pemahaman Sains Pada Anak TK B. *Nur El-Islam*, 1(2).
- Iskandarwassid., Sunendar, D. (2009). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jalongo, M.R. (1992). *Early childhood language arts*. Singapore: Allyn and Bacon.
- Khaironi., Mulianah. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 1(1),
- Kidi, N., Kanigoro, B., Salman, A.G., Prasetio, Y.L., Lokaadinugroho, I., Sukmandhani, A. (2017). *Android based Indonesian information culture education game*. Conference Paper.
- Krashen, S.D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Kusumaningtyas., Nikmahtul, H., Hakim, L. (2020). *Pengembangan Buku Scientific Approach Berbasis QR Code Berintegrasi Kahoot*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Surabaya.
- Lilik, L. (2014). *Psikologi Anak: Mengenal autis hingga hiperaktif*. STAIN Salatiga Pres. Jawa Tengah.
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa inggris di sekolah. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 50, 1-7.
- Mansur. (2014). *Pendidikan anak usia dini dalam islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Meilanie., Martini, S. (2019). *Penyusunan Perangkat Pembelajaran*. Modul 5 PPG Bagi Guru PAUD tahun 2019. Kemendikbud.
- Meliawati, E. (2020). *Pengembangan media kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Mihardja, T. (2009). *QR code kompas perkaya konten bagi pembaca*. Diakses pada Mei 2021 di

<http://teknokompas.com/read/2009/06/15/0850503/QR.Code.Kompas.Perkaya.Konten.bagi.Pembaca>.

Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Muhammad, M. (2014). *Nilai karakter refleksi untuk pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Nawawi, A. (2010). *Pentingnya pendidikan nilai moral bagi generasi penerus*. Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

Novia, T. (2002). *Strategy to improve student's ability in speaking*. [Skripsi]. Padang: Universitas Negeri Padang.

Novitasari, E., Masykuri, M., Aminah, N.S. (2016). Pengembangan modul ipa terpadu berbasis inkuiri terbimbing tema matahari sebagai sumber energi alternatif di kelas VII SMP/MTS. *Jurnal Inkuiri*, 5(1), 112-121.

Nunu, M., (2012). Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 30-31

Nurjanah, A.P., Anggraini, G. (2020). Metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 5 – 6 tahun. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 5(1), 1-7.

Nurlilawary, Milfayetty, S., Yus, A. (2018). Pengaruh bermain puzzle berbasis ITC terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Tematik*, 8(3): 264-273.

Nurul, Z. (2017). *Pendidikan moral dan budi pekerti dalam perspektif perubahan: menggagas platform pendidikan budi pekerti secara konstektual dan futuristik*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.

Octarina, D. (2001). *Interactive activities as the way to improve EFL learners' speaking abilities*. Makalah Tugas Akhir Sarjana, Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat.

Papalia, D.E., Old, S.W., Feldman, R.D. (2001). *Perkembangan manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.

Pasca, N., Munir. (2011). *Pengembangan aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari data berbentuk image*. Konferensi Nasional Informatika. Bandung.

Pietro, O. (2013). Authentic and situated learning with the use of an adaptive search engine and a QR-Code in mobile mode international. *Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 4(3), 19-30.

- Pradja, B.P., Baist, A., Pamungkas, A.S. (2021). Pengembangan alat peraga matematika terintegrasi QR Code sebagai sumber belajar bagi mahasiswa calon guru. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 14(1), 1-11.
- Preka, G., Rangousii, M. (2019). *Augmented reality and QR codes for teaching music to preschools and kindergarteners: educational intervention and evaluation*. Conference: 11<sup>th</sup> Internatioanal Convergence on Computer Supported Education.
- Rachmadtullah, R., Subandowo, M., Rasmitalida., Humaira, M.A., Aliyyah, R.R., Samsudin, A., Nurtanto, M. (2020). Use of blended learning with moodle: Study effectiveness in elementary school teacher education students during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Advances Science and Technology*, 29(7), 3272-3277.
- Rahayu., Dwi Y., dkk. (2006). *Pembuatan aplikasi pembacaan Quick Response Code menggunakan perangkat mobile berbasis J2ME untuk identifikasi suatu barang*. Surabaya: Politeknik Elektronika Negeri Surabaya Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Rahim, H., Rahiem, M.D.H. (2012). The use of stories as moral education for young children. *International Journal of Social Science and Humanity*, 2(6). November 2012.
- Ramsden, A. (2008). *The use of or codes in education: A getting started guide for academics*. University of Bath. Bath-United Kingdom.
- Ridwan, F.Z., Santoso, H., Agung, W.P. (2010). Mengamankan single identity number (SIN) menggunakan QR code dan sidik jari. *Internet Working Indonesia Journal*, 2(2), 17-20.
- Rivai, A., Sudjana, N. (2013). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rohimin., dkk. (2011). *Hakikat pendidikan*. Bandung: Program Pendidikan Umum SPS UPI.
- Ruli., Rais, A. (2019). Aplikasi modul pembelajaran berbasis interactive multimedia learning pada PAUD Garasi Jakarta menggunakan metode mimba-AIUEO. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 3(2), 49-58.
- Saenab. (2017). Respon mahasiswa terhadap penggunaan quick respons code. *Jurnal Bionature*, 17(1), 58-62.
- Saleh. N., Saud, S., Asnur, M.N.A. (2018). Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran bahasa asing pada perguruan tinggi di Indonesia. Seminar Nasional Dies Natalis UNM ke 59, 9 Juli 2018.

- Sanaky, A.H., Hujair. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Sani, A.R. (2014). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksar.
- Sartika, M., Walnda, D.K., Gonggo S.T. (2013). Penggunaan QR code dalam pembelajaran pokok bahasan sistem periodik unsur pada kelas X SMA UNTAD. *Jurnal Akademika Kimia*, 2(4), 215-221. <http://orcid.org/0000-0003-4821-9514>.
- Scott, B. (1987). *The skills of communicating*. Gower Publishing Ltd, New Edition.
- Senduk, Patricia, E., Alicia., Karouw. (2016). M-learning pendidikan karakter untuk anak usia dini berbasis augmented reality. *E-Journal Teknik Informatika*, 9(1), 1-5.
- Siregar, A.C., Adisaputra, A., dan Yus, A. (2020). The development of interactive media assessed by macromedia flash to improve the ability of understanding the fiction story information in elementary school students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(2): 1200-1208.
- Sisdiknas. (2003). *Undang-undang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Situmorang, A.D., Siahaan, F.B. (2021). Pembelajaran online dengan google classroom terhadap minat belajar mahasiswa FKIP UHN. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 40-46.
- Soekanto, S. (1992). *Memperkenalkan sosiologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabta.
- Sujiono, Y.N. (2014). *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono., Bambang., Sujiono, Y.N. (2015). *Mencerdaskan perilaku anak usia dini*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Suranto, A.W. (2005). *Komunikasi perkantoran "prinsip komunikasi untuk meningkatkan kinerja perkantoran"*. Yogyakarta: Media Wacana.
- Sunita, N. (2020). *Media pembelajaran modul elektronik (E-modul) sebagai sarana pembelajaran jarak jauh*. Researgate. Jakarta.
- Suryana, D. (2014). *Hakikat anak usia dini*. *Jurnal UT*, 1–65. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf>

- Susanto, A. (2014). *Perkembangan anak usia dini. Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susono, H., Shimomura, T. (2006). *Using mobile phones and QR Code for formative class assessment. In Current Development in Technology Assisted Education*. Badajoz.
- Suyadi., Ulfah, M. (2013). *Konsep dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Cetakan I, Yogyakarta : Hikayat Publisng.
- Syamsul, Y.L.N. (2011). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tatminingsih, S., Lulu, H., Cintasih, L. (2019). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Cetakan pertama: Universitas Terbuka.
- Tompkins, G.E., Kenneth, H. (1991). *Language arts*. Toronto: Collier Macmillan Canada, Inc.
- Trianto. (2011). *Desain pengembangan pembelajaran tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widyasari, Sutopo, H., Agustin, M. (2019). QR code-based learning development: accessing math game for children learning enhancement. *iJIM*, 13(11), 111-124, <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i11.10976>.
- Wilkins, E.J., M.R. Arnett. (1976). *Languages for the world of work*, Salt Lake City: Olympus Research.
- Wulanjani, A.N. (2016). The use of vocabulary-games in improving children's vocabulary in english language learning. *Jurnal Transformatika*, 12(1), 76-83.
- Yus, A. (2012). *Penilaian perkembangan belajar anak Taman Kanak-Kanak*. Cetak 2. Jakarta: Penerbit Media Grup
- Zuhdan., dkk. (2011). *Pengembangan perangkat pembelajaran sains terpadu untuk meningkatkan kognitif, keterampilan proses, kreativitas serta menerapkan konsep ilmiah peserta didik SMP*. Program Pascasarjana UNY.