

## Daftar Pustaka

- Ahmad, S. (2018). Mengatasi Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Satu Langkah di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 171.
- Anton Zulkarnain Sianipar, dkk. (2021). Pengembangan Modul Statistik Berbasis QR Code Untuk Melatih Hight Order Thingking Skills (HOTS) Mahasiswa. *Jurnal of Information System, Applied, Management, Accounting*, 272.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rahagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digita*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmanto., Yulius Hari, dan Budi Hermawan. 2015. Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Nasional Teknik Informatika (Janapati)*. Vol. 4 No. 1: 1-6.
- Deni Karisma, Melva Zainil. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 148.
- Fadillah. (2014). *Edutainment Pedidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyaaiswara*, 108.
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Develovment*. Malang: Literasi Nusantara.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran* . Malang: Gunung Samudera.
- Masniladevi, Prahmana, R., Helsa, Y., & Dalais, M. (2019). Teachers ' Ability In Using Math Learning Media. *Journal of Physics*, 1–5.
- Ma'arif, S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kreatif Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Kelas X SMA N1 Belitang III. Palembang: Proceedings Seminar Nasional PGRI Provinsi Sumatera Selatan dan Universitas PGRI Palembang.

- Mawaddah, dkk. (2018). Pengembangan Media Interaktif berbantuan QR Code pada Materi Tumbuhan Paku Untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 24.
- Meliawati, E. (2020). *Pengembangan media Konardo (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Sdn Mangkang Kulun 02*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Muhammad Dimas Setiadi, Neny Rosmawarni. (2020). Perencanaan Aplikasi QR Code Berbasis Website. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 46.
- Naution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nieveen, Nienke.1999. Prototyping to Reach Product Quality. In J. van den Akker,R Branch,K Gustafson, N Nieveen and Tj.Plomp (Eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training* (hlm. 125-136). Dodrecht : Kluwer Academic Publishe
- Nuryanto, Sugeng, dkk. (2020). *Model Pembelajaran Matematika Realistic Mathematics Education (RME) Kelas V Materi Pecahan*. Balikpapan: Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori dan Praktek*.Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute .
- Riduwan. (2020). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rayanto & Sugianti. (2020). *Penelitian Model ADDIE & R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institurte.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data kualitatif*. Bandung : Perbit Pusaka Ramadhan.
- Sirajuddin, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Penerbit Pusaka Ramadhan.
- Sopiyanti, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Teks Biografi Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Palembang*. Palembang: Skripsi Universitas PGRI Palembang.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Alfabeta.

- Sukajati. (2008). *Pembelajaran Operasi Penjumlahan Pecahan Di SD Menggunakan Berbagai Media*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Suryani, Setiawaan & Putra. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- S.T. Negoro dan B. Harahap. 2005. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia, hal. 160
- Stefi Adam & Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS*, 79.
- Widayati, Y. T. (2015). Aplikasi Teknologi *QR (Quick Response) Code* Implementasi yang Universal. *Jurnal Kumputaki*, 87.
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zainil, Melva; Prahmana, R C I; and Hendri, S. (2017). *ICT Media Design For Higher Grade of Elementary School Mathematics Learning Using CS6 Program. Physics*, 1–6.