

DAFTAR LITERATUR

- Adriani, E. Y., Subyantoro, S., & Mardikantoro, H. B. 2018. Pengembangan Buku Pengayaan Keterampilan Menulis Permulaan yang Bermuatan Nilai Karakter pada Peserta Didik Kelas I SD. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 3(1),h. 27-33.
- Aini, N. A., Syachruraji, A., & Hendracipta, N. 2019. Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), h. 68-76.
- Ameli, A., Hasanah, U., Rahman, H., & Putra, A. M. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi COVID-19. Mahaguru: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), h. 28-37.
- Apertha, F. K. P., Zulkardi, M. Y., & Yusup, M. 2018. Pengembangan LKPD Berbasis Open-Ended Problem pada Materi Segiempat Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), h. 47-62.
- Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. 2018. Pengembangan LKPD Berbasis PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Keseimbangan Kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 1(2), h. 90-114.
- Aziizu, B. Y. A. 2015. Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Basri, B., Tayeb, T., Abrar, A. I. P., Nur, F., & Angriani, A. D. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Aljabar. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), h.173-182.
- Caryono, S., SE, M., & Suhartono, M. M. 2012. Analisis Deskriptif Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Mata Pelajaran Matematika di SMA Negeri 8 Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*. h. 819-826.
- Darmanto, Hari. Y., dan Hermawan, B. 2015. Rancangan Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Nasional Teknik Informatika*, 4(1), h. 1-6.
- Driyunitha, D. 2018. Respon Pertumbuhan dan Produksi Tanaman Tomat Ceri (*Lycopersicon Esculentum, Mill*) terhadap Pemberian Bokashi Pupuk Kandang Ayam Pedaging. *AgroSainT*, 9(1), h. 1-6.
- Farida, N., Karyadi, B., & Kasrina, K. 2019. Pemahaman Konsep Bryophyta dengan Menggunakan LKPD Berbasis Observasi pada Peserta Didik Kelas X SMAN 1 ARGAMAKMUR. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 3(1), h.109-115.
- Fauziah, D., & Djazari, M. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran QR Card Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*,16(2), h. 99-112.

- Firdaus, M., & Wilujeng, I. 2018. Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), h. 26-40.
- Hafizah, S. 2020. Penggunaan dan pengembangan video dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), h. 225-240.
- Hartatik, W., Husnain, H., & Widowati, L. R. (2015). Peranan Pupuk Organik dalam Peningkatan Produktivitas Tanah dan Tanaman. *Jurnal Sumberdaya Lahan*, 9(2), h.107-120.
- Herdianawati, S., Herlina, F dan Tarzan. P. 2013. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Inkuiri Berbasis Berfikir Kritis pada Materi Daur Biogeokimia Kelas X *Jurnal Unesa*. 2(1), h. 99-104.
- Husain, C. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), h.184-192.
- Irawan. J. D. dan Andrianti Emmalia. 2018. Pemanfaatan QR Code sebagai Media Promosi Toko. *jurnal MNEMONIC*, 1 (2), h. 56-61.
- Izzati, N. 2015. Pengaruh Penerapan Program Remedial dan Pengayaan Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1). h. 55-67.
- Kadir, A. 2013. Konsep Pembelajaran Kontekstual di Sekolah. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 13(1), h. 17-38.
- Kartika, L., & Yudi, Y. 2020. Rancang Bangun Aplikasi Penyembunyian Pesan QR Code Dengan Menggunakan Metode Caesar Cipher Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), h.511-518.
- Karo, R. I., dan Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Belajar. *AXIOM*. 7 (1), h. 91-95.
- Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), h. 90-98.
- Kurniawan, E., Ginting, Z., & Nurjannah, P. 2017. Pemanfaatan urine kambing pada pembuatan pupuk organik cair terhadap kualitas unsur hara makro (NPK). *Prosiding Semnastek*. h. 1- 10
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media *ScreenCast-O-Matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3(1), h. 214-219.
- Kurniawati, F. E., & Miftah, M. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), h. 367-388.

- Leonardo, E. 2015. Pengaruh Pemberian Kompensasi terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Kopanitia. *Agora*, 3(2), h. 28-31.
- Machin, A. 2014. Implementasi pendekatan saintifik, penanaman karakter dan konservasi pada pembelajaran materi pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1) h. 29-35
- Maryati, I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Pola Bilangan Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), h 63-74.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), h. 177-186.
- Muhfahroyin, M. 2010. Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Konstruktivistik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 16(1), h. 88-93.
- Muhfahroyin, M., & Lepiyanto, A. 2021. Telaah Bahan Ajar Biologi Melalui Learning Community pada Pembelajaran Kolaboratif Virtual di Masa Pandemi Covid-19. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), h. 49-56.
- Mulyadi, M. 2011. Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Penggabungannya. *Jurnal study komunikasi dan media*, 15 (1), h. 127-138.
- Musthofa, N. A., Mutrofin, S., & Murtadho, M. A. 2016. Implementasi Quick Response (QR) Code pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (Uml). *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(1), h. 42-50.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), h. 79-83.
- Nisa, H. U., & Supriyanto, T. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Legenda Bermuatan Kearifan Lokal Berbahasa Jawa. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), h. 192-200.
- Nurdyansyah, N. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurliawaty, L., Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. 2017. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Polya. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), h. 72-81.
- Oktavianie, M. A., Irwandi, D., & Murniati, D. 2018. Pengembangan Buku Pengayaan Kimia Berbasis Kontekstual pada Konsep Elektrokimia. *Jurnal Tadris Kimiya*, 3(1), h. 22-31.

- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1, (1), h. 1-7.
- Putra, I. E., & Kom, S. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif ITP*, 1(2), h. 20-25.
- Rahayu, E. E. 2014. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis information and communication technologies (ICT) pada materi mengelola dokumen transaksi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2), h. 1-7.
- Ridwan dan Akdon 2013. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Alfabeta. Bandung
- Rofiah, A., Rustana, C. E., & Nasbey, H. 2015. Pengembangan Buku Pengayaan Pengetahuan Berbasis Kontekstual pada Materi Optik. *In Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 4 (2), h. 1-4.
- Rubiati, N., & Harahap, S. W. 2019. Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan QR Code dengan Bahasa Pemrograman PHP di Smk Zunurain Aqila Zahra di Pelitung. *Informatika*, 11(1), h. 62-70.
- Septiani, D., Ridlo, S., & Setiati, N. 2013. Pengembangan lembar kerja siswa berbasis multiple intelligences pada materi pertumbuhan dan perkembangan. *Journal of Biology Education*, 2(3), h. 360-365.
- Soeyono, Y. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Pendekatan *Open-ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SMA. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. *Pythagoras*, 9(2), 205-218.
- Suastika, I. K., & Rahmawati, A. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(2), h. 58-61.
- Sundari, E., Sari, E., & Rinaldo, R. 2012. Pembuatan Pupuk Organik Cair Menggunakan Bioaktivator Biosca dan EM4. *Kalium*, h.94-97.
- Susanti, E. 2016. Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia dalam Ragam Media Sosial. *Dialektika*, 3(2), h. 229-250.
- Tania, L. 2017. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), h.1-9.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), h.12-26.

- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), h. 158-166.
- Wahyuni, S. 2015. Pengembangan Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. In *PROSIDING: Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika* 6(6), h. 295-304.
- Wijaya, A. Gunawan A. 2016. Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android. *Bianglala Informatika*, 4(1), h. 16-21.