

DAFTAR LITERATUR

- Agustina, R., dan Vahlia, I. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 5(2), h. 152-160.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Newyork: Springer.
- Banggur, M., D., V. 2018. Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2),h. 152-165.
- Hasibuan, M., I. 2014. Model Pembelajaran *CTL (Contextual Teaching And Learning)*. 11(1), h. 1-12.
- Hidayat, E. Y., Fahri, F., dan Khafiizh, H. 2015. System Legalisir *Scan Ijasah Online* Berbasis QR Code Dan *Watermarking*. *Techno COM*. 14(1), h13-24.
- Irawan, D., Joseph dan Adriantantri, E. 2018. Pemanfaatan QR Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal MNEMOTIC*.1(2), h. 56–61.
- Kurniawati, F., E. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), h. 367-389.
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Nana, D. 2020. Pengembangan Bahan Ajar. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Goenawan, J. 2017. Kumpulan Soal Paling Update Cerdas Matematika SMA Kelas x. Jakarta: PT Grasindo.
- Jamun, Y. M. 2018. Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), h. 1-136.
- Jazim., Anwar, R., B., dan Rahmawati, D. 2016. Pengembangan Modul Matematika SMP Berbasis Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 5(2), h. 105-109.
- Jazuli, M., Azizah, L., F., dan Meita, N., M. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Android* Sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), h. 47-65.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., dan Sulistyowati, E., D. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media *Storyboard* pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia*, 1(1), h. 1-12.

- Mardiati, Asih. 2016. Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Mahasiswa PGSD UAD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), h. 1-6.
- Meliawati, E. 2020. *Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V SDN Mangkang Kulon 02*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: FKIP UN Semarang.
- Mustakim, S., Walanda, D.,K., dan Gonggo, S., T. 2013. Penggunaan Qr Code dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur pada Kelas X SMA Labschool UNTAD. *Jurnal Akademika Kimia*, 2(4), h. 215-221.
- Nilasari, E., Djatmika, E. T., dan Santoso, A. 2016. Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(7), h. 1399-1404.
- Nurhasanah, A. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika I Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa PGSD Universitas Kuningan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), h. 67-74.
- Panjaitan, D., J., 2018. Peningkatan Pemahaman dan Aplikasi Konsep Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. *Jurnal Math Education Nusantara*, 1(1), h. 52-59.
- Panjaitan, D., J. 2016. Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika. 1(1), h. 1-10.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.: Menciptakan metode pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pramihapsari, M., dan Kaldera, P. 2012. Perancangan Labelling Pada Dokumen Menggunakan QR Code. *Jurnal Teknik Komputer*. 20(1), h. 59–67.
- Puspitasari, Y., D., dan Cahyanti, T., W. 2018. Pengembangan Modul Fisika Dasar Berbasis Scientific untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 2(8), h. 65-72.
- Putri, N., W., M., A., Jampel, N., dan Suartama, I., K. 2014. Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Schoology* pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Rahayu, D., Pratikto, H., dan Rahayu, P., W. 2016. Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Cendika Bangsa Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 2(3), h. 225-232.
- Rahmawati, M., S. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Bilangan pada Peserta Didik MI Negeri Karang Poh Pulosari Pemalang Melalui Strategi *Think Talk Write (TTW)*. *Indonesia Journal of Educationalist*, 1(2), h. 199-210.

- Ramdani, E., 2018. Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), h. 1-10.
- Rayanto, Y., H dan Sugianti. 2020. Penelitian dan Pengembangan model ADDIE dan R2D2. Pasuruan: Lembaga *Academic & Research Institue*.
- Riduwan dan Akdon, 2013. Rumusan Dan Data Dalam Analisis Statistik, Alfabeta, Bandung.
- Rosa, F., O. 2015. Pengembangan Modul Pembelajaran IPA SMP pada Materi Tekanan Berbasis Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), h. 49-63.
- Suastika, I. K. dan Rahmawati, A. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(2), h. 58-61.
- Suciati, E., Ratnawuri, T., dan Dewi, T., A. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Soal Higher Order Thinking Skills (Hots) pada Materi Koperasi SMA Muhammadiyah Pringsewu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), h. 15-23.
- Sugiantoro, B., dan Hasan, F. 2015. Pengembangan QR Code Scanner Berbasis Android untuk Sistem Informasi Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Telematika*. 12(2), h. 134–145.
- Sugiyono. 2011. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati dan Jamaluddin. 2020. Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), h. 195-201
- Supardi, A., A., Gusmania, Y., dan Amelia, F. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Konstruktivisme pada Materi Logaritma. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(1), h. 80-92
- Suryadithia, R. 2013. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan QR Code Pada Era Digitalisasi Dengan Metode *Usability.Paradigma*. 25 (2), h. 170-179.
- Wahyuni, H., I. dan Puspasari, D. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, 1(1), h.54-68.
- Yahya, M.A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri Di SMK. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Zulaiha, S. 2016. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan Implementasinya dalam Rencana Pembelajaran PAI MI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), h. 41-60.