

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid. A. M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 41.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13-25.
- Fauzi, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Pada Materi Jenis Dan Bahan Baja Kelas X TGB SMK Negeri 1 Mojokerto. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (1), 15.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Firmansyah, G., Hariyanto, D., & Kurniawan, R. (2019). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Qr Code Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Dasar Bermain Tenis Meja. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG) 2(1)*.
- Habibi, R., Masruro, D. A., & Khonsa, N. H. (2020). Aplikasi inventory barang menggunakan QR code.
- Husniyah, N. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Min 4 Tulungagung* (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung), 22-26.
- Ilyasa, D. G., & Dwiningsih, K. (2020). Model Multimedia Interaktif Berbasis Unity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ikatan Ion. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(2), 2572-2584.
- Iyohu, S., Katili, M. R., & Lahinta, A. (2021). Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pembelajaran *Picture and Picture* di SMK Negeri 4 Gorontalo. *Inverted: Journal Of Information Technology Education*, 1(1), 51-63.

- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Media Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349-353.
- Maf'ullah, E. N., & Ami, M. S. (2021). *Biologi*. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Kh.A Wahab Hasbullah.63-78.
- Naibaho, D. P., & Fitriyah, L. (2019). Media Monopoli Tematik Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Organ Gerak Hewan Dan Tumbuhan Kelas IV SD N Bringin 2. *In Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, 1(1), 86-92.
- Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi* (1). Ummpress, 04.
- Novia, Lestari. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Media Interaktif*. Klaten: Lakeisha, 6-9.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia: 27-28.
- Wahyuni, M., & Nini Ariyani, M. P. (2020). *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Edu Publisher, 15-24.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Media Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141-151.
- Putra, R. P., & Hendri, H. (2020). Pengembangan Media Interaktif *Microsoft Power Point* Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK N 1 Guguak. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 6(2), 307-313.
- Putri, D. P. ., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.
- Primasari, R., Zulfiani, Z., & Herlanti, Y. (2014). Penggunaan media pembelajaran di madrasah aliah negeri se-Jakarta Selatan. *Edusains*, 6(1), 67-72.

- Rahim, N., & Alizar, S. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Hukum Dasar Kimia Kelas X SMA/Ma. *Menara Ilmu*, 13(2).
- Riduan ., & Sunarto. (2011). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung:Alfabeta.
- Riyanti, T. (2020). Pengembangan Kartu *Games Make A Match* Berbasis Qr-Code Pada Materi Sistem Reproduksi Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. (*Doctoral Disertation, Uin Sunan Gunung Djati Bandung*).
- Saleh, N., Saud, S., & Asnur, M. N. A. (2018). Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. In *Seminar Nasional Dies Natalis UNM 57(9)*, 257.
- Septian, D. (2019). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis *Learning Cycle* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 2(1), 6-16.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 150.
- Sinar.(2018). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa (1 ed.)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Solichin, M. (2017). Analisis daya beda soal, taraf kesukaran, validitas butir tes, interpretasi hasil tes dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2(2), 197-199.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 131.
- Susanto, Ahmad. M. P. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana, 5-18.
- Susanto, S., Dewi, N. R., & Irsadi, A. (2013). Pengembangan media interaktif dengan education game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 2(1), 230-238.

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 105.
- Tyasning, D. M., & Fadhilah, A. (2020). Efektivitas Kolaborasi QR Code dan Edmodo (QRCE) Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Materi Konsep Mol Pada Siswa Kelas X SMK Kesehatan Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 13-22.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90-100.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis Penguasaan Konsep Siswa Yang Belajar Kimia Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *Green Chemistry*. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Zahra, F. A. S. (2020). *Pengembangan Media Gambar Seri Berbasis Media Interaktif Adobe Flash CS6 Materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Peron Kabupaten Kendal* (Doctoral dissertation, UNNES).