

DAFTAR PUSTAKA

Anastasi, A., Istiadi, M., & Hidayat (2010) QR Code sebagai inovasi identifikasi tanaman bagi pengunjung di kebun raya Bogor.

Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja

Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bahri, S. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Asmadi, *Teknik Prosedural Keperawatan Konsep dan Aplikasi Kebutuhan Dasar Klien*, Jakarta. 2008

Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

David, *Managemet Strategis Konsep* Jakart, Salemba Empat. 2007

Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran, Kaukaba*, Yogyakarta 2011

Kurikulum 2013 MI Muhammadiyah Wangon

Hendrik Hermawan tahun 2016 “Pengembangan Aplikasi Mobile Learning dalam Pendekatan Project-Based Learning pada Mata Pelajaran SD Negeri 3 Karangasem Kabupaten Grobogan. Grobogan”

Jurnal Gede Wira Astawa, I Gusti Lanang Agung Raditya Putra dan I Gede Putu Krisna Juliharta “Aplikasi Android Lukisan Wayang Kamasan Menggunakan QR Code sebagai Media Promosi Interaktif (Studi Kasus : Startup Way’K)”

Jurnal Norhikmah, Safitri, A.R. & Sholikhah, L.A. (2016) pada Penggunaan Qrcode Dalam Presensi Berbasis Android di Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, ISSN: 2302-3805

Nana Syaodih Sukmadinata (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung. PT Remaja Rosdakarya halaman 118

- Nasution, (1995) *Asas Asas Mengajar* Jakarta. Bumi Angkasa
- Ngalim Purwanto (1998), *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosda
- Nurhayati, D. A. (2014). Redesigning Instructional Media in Teaching English of Elementary Schools' Students: Developing Minimum Curriculum. *The 61st TEFLIN International Conference*, 927-931.
- Jurnal Penelitian Pembelajaran Guntur Firmansyah dan Didik Hariyanto "Penggunaan QR Code pada dunia pendidikan : Penelitian Pengembangan bahan ajar"
- Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, 1983
- Purwanto, N. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Press
- Slameto, *Belajar dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sukmahidayanti, T. (2015). The Utilization of Instructional Media in Teaching English to Young Learners. *Journal of English and Education*, 90-100.
- Suharsimi Arikunto (2002) *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sukiman *Pengembangan Media Pedagogia*, Yogyakarta, 2011

Sumadi Suryabrata (2005) *Psikologi Pendidikan*, Jakarta PT Raja
Grafindo Persada

Sobry Sutikno *Belajar dan Pembelajaran*, Holistica, Lombok 2013

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta,
Bandung 2019

Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan
Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2, Nomor 2.

UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3

Usman, U. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya.

Widhy Purwanti dalam bukunya Integrative Science untuk mewujudkan 21st
Century Skill dalam pembelajaran IPA SMP

Wuryandari, N. H. (2012). Media Design for Learning Indonesian in Junior High
School Level. *Social and Behavioral Sciences*, 490-499.

<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/article/view/781/625>

<http://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/5917/3834>

<http://jurnal.usbypkp.ac.id/index.php/infotronik/article/view/169/120>

<https://core.ac.uk/download/pdf/161648752.pdf>