

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, Mustofa, dkk. (2020). Media Pembelajaran. *Jurnal Kiprah Pendidikan*. 106.
- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah Jurnal Manajemen Pendidikan*, 205-215.
- A F Pakpahan *et al.* (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 113- 114.
- Al Fuad, Z. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Tunas Bangsa Journal*, 3(2), 42-54.
- A. Pribadi, B. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Ardana, I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Geser Tarik Rantai Makanan (GETARKAN) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Arifin, S. F. A., & Sukartiningsih, W. (2019). Pengembangan Media Ritatoon Laci Siklus Air Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 2996-3008.
- Arya Mudanta, K., Gede Astawan, dkk. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2).
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Binatang, K., Android, B.Sukabumi, A. B. S. I. (2016). *Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android Adiguna Wijaya 1) , A. Gunawan 2) Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri 1) , Manajemen Informatika, AMIK BSI Sukabumi 2)*. 4(1), 16–21.
- Budiana, N. (2019). Ritatoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B Tk Khalifa-Ims Tegal. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 1(1), 76-86.

- Cahyo, K. N., et al. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45-53.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Eko Budi Prasetyo. (2000). *Media Sederhana dan Grafis*. Yogyakarta: FIP UNY
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Pendekatan Matematika Realistik pada Pembelajaran Berbasis Daring. *In MATHEMA JOURNAL E-ISSN* (Vol. 3, Issue 2).
- Firmansyah, G., & Hariyanto, D. D. (2019). Penggunaan QR Code pada Dunia Pendidikan : Penelitian Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2).
- Fitriana, S. D. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Ritatoon Berbasis Qr-Code Berbantuan Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 415-427.
- Fuad & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, hal 42-54.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat *Ice breaking* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. *Tahta media group*.
- Hidayati, D. (2016) Memudarnya nilai kearifan lokal masyarakat dalam pengelolaan sumber daya air. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 11(1), 39-48.
- Hidayatulloh, I. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123-127.
- Huda, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Berbasis*

- Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ipas Pada Siswa Kelas IV Semester II Di Min 7 Nganjuk* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Jayanta, I. N. L., & Susiani, K. (2017). Cerita Rakyat Berbasis Mobile Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 304-312.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia).
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Lai, H., Chang, C., Li, W., Fan, Y., & Wu, Y. (2013). The implementation of mobile learning in outdoor education: Application of QR codes. *British Journal of Educational Technology*, 44(2), 57–62.
- Listyaningrum, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita dengan Media Ritatoon pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi Japanan I Cawas Klaten. *Pendidikan Guru PAUD S-I*, 6(3), 320-328.
- Magdalena, L., et al. (2021). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50-59
- Marwa, N. W. S., et al. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka, *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54-65.
- Maftuhah, M., & SB, N. S. (2021). Ritatoon Media Development Using the Poe Model To Understand Advice Sentences. *Elementary School Teacher*, 3(2).
- Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 729-734.
- Merita, k. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbantuan Qr Code Berbasis Video Animasi Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan*

- dan Fotosintesis Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Muzakkir, K. (2012). *Pengembangan media pembelajaran ritatoon mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV di SDN Dinoyo 1 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV SDLB (penelitian eksperimen *dengan One Group Pretest Posttest Design*. *Jassi Anakku*, 19(1), 40-51.
- Purwanto, A. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Instalasi Motor Listrik. *Didaktikum*, 19(3).
- Putra, Nusa. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Risanty, Rita Dewi dan Ade Sopiyan. (2017). "Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) dengan Metode Polling". *Jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek*, (Hlm, 3)
- Rabu, S. N., Hussin, H., & Bervell, B. (2019). *QR code utilization in a large classroom: Higher education students' initial perceptions*. *Education and Information Technologies*, 24(1), 359–384.
- Retnawati, H. (2016). Proving content validity of self-regulated learning scale (*The comparison of Aiken index and expanded Gregory index*). *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 2(2), 155–164. <http://dx.doi.org/10.1155/2016/4698602>
- Ridhwan, D. S. (2020). *Konsep Dasar Pendidikan Islam*. PT.Depok: Raja Grafindo Persada.
- Rikala, J., & Kankaanranta, M. (2014). *Blending Classroom Teaching and*

Learning with QR Codes. International Association for the Development of the Information Society.

- Risanty, R. D., & Ade Sopiyan. (2017). *Pembuatan Aplikasi Kuisisioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) dengan Metode Polling*.
- Rohani, S.Ag., M.Pd. (2019). *Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Santrock, John W. (2012), *Live Span Developmen, Alih Bahasa: Achmad Chusairi, Perkembangan Masa Hidup, Edisi Kelima, Jilid 1-2*, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sari, D. (2020). Upaya Guru Pendidikan anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Betutu. 1(2721–0685), 13.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model *problem based learning* dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:Prenadamedia Group
- Siregar, E. S., Siregar, I., Daulay, D. E., & Jawak, L. R. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Materi Gerak Lokomotor Siswa Kelas V SD. *Journal on Education*, 5(2), 5304-5312.
- Suba, I. N., Parmiti, D. P., & Renda, N. T. (2023). Media Pembelajaran Ritatoon Muatan IPS Kelas V. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 29-37.
- Sukabumi, A. G. A. B. (2016). Penggunaan QR code sarana penyampaian promosi dan informasi kebun binatang berbasis android. *Bianglala Informatika*, 4(1).
- Sugiyono.(2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., ... & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan*

Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.

- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryadithia, R. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan QR code Pada Era Digitalisasi Dengan Metode Usability. *Jurnal paradigma*. 15(2), 170-179.
- Susanti, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Menanamkan Nilai-Nilai Toleransi Beragama Antara Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 8 PALOPO* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Susiani, K., Arnyana, I. B. P., & Suastra, W. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia: Pengelolaan Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 173-182.
- Syarif, s. (2023). Hubungan Pengelolaan Kelas Dengan Minat BelajarSiswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Gunung Sari Dikecamatan Rappocini Kota Makassar.
- Syauqi, M. I. (2022). *Pengembangan media kartu berpasangan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan model Make A Match pada mata pelajaran Aswaja* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Tarigan, N. B. (2018). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12–26.
- Tyara, S. (2017). *Analisis Keefektifan Model Think Pare Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pelajaran 2016/2017*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran

- Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573-1582.
- Uny. (2018). Jenis-Jenis Data Pendahuluan. *Dalam Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Wasito, B. (2020). Pemanfaatan Quick Response Code Untuk Pencarian Informasi Produk Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 9(2).
- Wiana, W. (2018). Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning, *Journal of Physics Conference Series*, 953(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012024>
- Widyasari, W., Sutopo, H., & Agustian, M. (2019). *QR code-based learning development: Accessing math game for children learning enhancement. International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(11), 111–124.
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). *Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale*. 10(1), 23–33.
- Yudiana, K., Sukarata, I. G. A., & Rati, N. W. (2023). Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Edraw Mindmaster pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14801-14813.