

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *QR CODE* PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENJUMLAHAN DAN  
PENGURANGAN BILANGAN BULAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS  
VI SDN III JATIKALEN KABUPATEN NGANJUK**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



**OLEH :**

**RODHIYATUL WIDYANINGRUM**

**NPM : 19.1.01.10.0028**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNVIERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

**UN PGRI KEDIRI**

**2023**

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu alat untuk meningkatkan taraf kehidupan bangsa. Pendidikan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu untuk berkompetensi dan melakukan dalam persaingan global dan teknologi. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklhak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara yang bertujuan untuk memberikan pendidikan yang bermutu serta relevansi dan efisiensi.

Salah satu sarana untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu adalah kurikulum. Kurikulum merupakan niat dan harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana maupun program Pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Dengan pelaksanaan kurikulum idealnya dapat mengakomodir keseluruhan sistem pendidikan termasuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 67 tahun 2013 maka kurikulum yang ditetapkan adalah kurikulum 2013.

Karakteristik kurikulum 2013 salah satunya adalah mengembangkan kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas dalam

kompetensi dasar mata pelajaran. Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah dikatakan bahwa kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

Pada kenyataannya tujuan pendidikan pada kurikulum pendidikan belum sepenuhnya tercapai. Masih banyak ditemukan kegiatan pembelajaran yang tidak berjalan dengan efisien yang berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran. Menurut (Hamid, et al., 2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa dan sebagai salah satu komponen pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu tetapi sebagai bagian integral dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih tertarik belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan yang berlangsung selama 6 tahun merupakan jenjang pendidikan formal level rendah yang sangat menentukan pembentukan karakter siswa kedepannya. Sebagai jenjang awal, kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar menjadi penentu bagi siswa awal keberhasilan anak dalam belajar. Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah diatur mengenai materi pembelajaran

SD/MI terdiri dari mata pelajaran umum kelompok A untuk penguatan kemampuan dan mata pelajaran umum kelompok B untuk mengembangkan keterampilan terkait lingkungan. Salah satu pelajaran umum kelompok A yang dimaksud adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik dalam menelaah bentuk-bentuk atau struktur abstrak yang dilengkapi dengan bukti. Pembelajaran matematika dalam pendidikan formal dimulai sejak pembelajaran di SD salah satunya materi operasi hitung berupa penjumlahan dengan tujuan yang menekankan pada penantaan nalar anak dan pembentukkan sikap serta meningkatkan kemampuan berhitung, menyelesaikan soal dan aplikasi matematika. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2014:11). Suatu pembelajaran berlangsung secara efektif apabila tujuannya tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pembelajaran pada hakekatnya di gunakan siswa untuk mengembangkan potensi pada dirinya kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberi fasilitas. Menurut Sanaky (2013:3) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Kustandi & Sutjipto (2013:1) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses

suatu rencana dalam rangka mengelola sumber belajar agar terjadi proses belajar pada siswa. Suprihatiningrum (2013:75), mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian kegiatan yang terencana dengan melibatkan informasi dan lingkungan untuk mempermudah siswa dalam belajar. Dalam usaha untuk mencapai tujuan pelajaran di atas terdapat berbagai permasalahan dalam pembelajaran. Pelajaran matematika sering kali tidak diminati oleh siswa. Ini terbukti dari survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* di bawah *Organization Economic Cooperation and Development (OECD)* yang dilakukan pada 65 negara di dunia tahun 2012 lalu, mengatakan bahwa kemampuan matematika siswa-siswi di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375. Kurang dari 1% siswa Indonesia yang memiliki kemampuan bagus di bidang matematika. Ini adalah pernyataan yang sangat memprihatinkan bagi dunia pendidikan Indonesia.

Pelaksanaan pembelajaran matematika seharusnya menjadi sarana untuk meningkatkan daya pikir, kreatifitas, penalaran, serta kemampuan matematis peserta didik serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan persoalan yang dapat dilengkapi dengan media pembelajaran. Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar. Hal ini karena matematika adalah mata pelajaran yang akan selalu di gunakan dalam kehidupan sehari-hari dan ilmu-ilmu lainnya. Menurut Susanto (2013:186) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun guru untuk mengembangkan

kreatifitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Peserta didik di Sekolah Dasar masih dalam tahap operational konkret yang dimana peserta didik belajar dengan hal-hal atau benda-benda nyata yang ada di sekitarnya. Materi pelajaran dalam matematika juga harus berhubungan dengan kehidupan yang dialami siswa sehari-hari. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Menurut Abdurahman dalam Istofa & Marni (2018: 105) mengungkapkan pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi siswa sebab matematika adalah bahasa simbolik yang fungsinya untuk mengekskesikan hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Untuk memudahkan berfikir tersebut dapat di berikan pemahaman oleh guru. (Pitadjeng, 2015 ) menyatakan bahwa anak akan merasa senang belajar matematika serta memahami materi jika guru juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini guru harus berupaya menerapkan strategi pembelajaran yang tepat buat peserta didik. Banyak hal yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain memahami perkembangan peserta didik pada proses pembelajaran matematika, tahu cara menyampaikan materi dengan menyenangkan, serta mempunyai cara tepat mengakibatkan peserta didik senang serta tidak merasa bosan waktu belajar matematika. Maka dapat

dikatakan guru mempunyai peranan penting dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran matematika.

Menurut (Dityatulloh,2018) Pendidikan yang berkualitas akan menunjang kemajuan sumber daya manusia sehingga akan menunjang kemajuan di berbagai bidang. Selain adanya pendidikan yang berkualitas pemerintah perlu melakukan pemerataan pendidikan dasar bagi setiap warga negaranya sehingga setiap warga negara dapat ikut serta berperan dalam memajukan kehidupan berbangsa. Pendidikan yang berkualitas dapat dilihat dari tingkat keberhasilan dalam pencapaian prestasi yang baik dari siswa dengan mendapatkan nilai mencapai atau bahkan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan untuk mencapai nilai KKM maka pendidik perlu untuk berinovasi dalam bidang pendidikan khususnya dalam menggunakan kurikulum dan sumber daya manusia sebagai upaya meningkatkan tingkat keberhasilan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika pada kelas VI SDN III Jatikalen Kabupaten Nganjuk belum mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Ditemukan bahwa hasil pembelajaran matematika di SDN III Jatikalen Kabupaten Nganjuk masih kurang dan peserta didik kesulitan dalam belum mampu menuntaskan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan benar. Dari 16 peserta didik ada 69 % peserta didik yang masih mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan belajar (KKM) yaitu 75 dan terdapat 25% peserta didik nilai cukup baik yaitu antara 80 sampai 90. Maka di perlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan

baru untuk mengatasi masalah di atas bagi peserta didik sesuai dengan usianya salah satunya dengan menggunakan media poster berbasis *QR Code*. Hal tersebut terbukti dari 16 peserta didik ada 50% pernah memanfaatkan atau menggunakan *QR Code* dan 83% setuju kegiatan pembelajaran menggunakan poster berbasis *QR Code*.

Media poster adalah ilustrasi suatu gambar yang disederhanakan yang bertujuan menarik perhatian, mudah diingat dan dapat mengerti materi yang diajarkan. Media poster dalam pembelajaran di kelas berfungsi untuk menarik perhatian dan minat peserta didik, serta sebagai metode peserta didik agar tertarik dan melaksanakan materi yang disampaikan di kehidupan sehari – hari (Nurfadillah et al., 2021). Poster merupakan media visual yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Poster dalam pembelajaran di gunakan untuk menyampaikan pesan dan menarik minat peserta didik agar proses penyampaian pesan lebih efektif, di butuhkan video sebagai media audio visual yang kaya akan informasi dan sangat efektif dalam membantu kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok yang menyajikan gambar bergerak yang disertai dengan suara (M. Yaumi, 2018).

Media poster yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah poster yang mampu membangkitkan motivasi siswa terkait materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat didukung oleh (Axelino & Syafri, 2021) dengan media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran dengan jumlah keseluruhan nilai yaitu 81% dalam

kategori sangat valid. kemudian untuk praktikalitas media pembelajaran berdasarkan angket untuk guru memperoleh nilai 86,67% dalam kategori sangat praktis dan berdasarkan angket untuk siswa memperoleh nilai 93,56% dalam kategori sangat praktis, selain itu untuk hasil belajar siswa memperoleh rata-rata 79,83, dan hasil efektifitas media pembelajaran yaitu 75,86% dilihat dari presentase jumlah ketuntasan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penelitian ini mencoba mengembangkan pembelajaran yang menarik mudah diakses dan cocok untuk pembelajaran di masa serba digital berbasis teknologi yaitu pembelajaran poster berbasis *QR Code*. Atas dasar uraian tersebut sehingga penelitian ini berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *QR CODE* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VI SDN SDN III JATIKALEN KABUPATEN NGANJUK 2022/2023”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa poster berbasis *QR Code*. Penggunaan media poster yang dimaksud adalah agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran matematika dengan lebih menarik dan menyenangkan. Poster tidak hanya dipergunakan sebagai alat atau media buat memberikan materi jua

bisa memengaruhi tingkah laris peserta didik yang melihatnya. Didalam poster wajib ilustrasi gambar dan teks materi yang menarik peserta didik

Menurut (Yudhanto & Aziz, 2019). “*QR Code* ialah simbol matriks dua dimensi yang disusun berasal dari untaian kotak persegi dalam sebuah pola persegi yang lebih besar”. *QR Code* menjadi pilihan distribusi informasi serta akses data secara instan. Hal ini dikarenakan *QR Code* memiliki kelebihan yaitu informasi yang pada *QR Code* bisa tersampaikan menggunakan simpel dan cepat. Data yang bisa disimpan oleh *QR Code* berupa gambar, video, materi, dan lain-lain.

*QR Code* bisa diakses melalui software pembaca *QR Code* pada ponsel yang tersambung oleh internet atau WiFi (Habibi et al.). Langkah-langkah atau cara penggunaan *QR Code* yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengguna harus mengaktifkan perangkat lunak pemindai barcode,
- 2) Pengguna mengarahkan kamera smart phone ke barcode,
- 3) Selanjutnya, program pembaca kode *QR Code* akan secara otomatis memindai data di dalamnya, serta
- 4) Jika barcode berisikan alamat suatu situs web, maka penggunaanya secara eksklusif dapat mengakses situs tadi tanpa menetik alamat situs yang dituju.

Kelebihan poster yang dikembangkan peneliti di bandingkan dengan poster terdahulu yaitu, poster ini dilengkapi menggunakan *QR Code* yang bisa

di akses secara online melalui perangkat lunak pemindai android atau Google Lens pengguna smart phone. Jika peserta didik ingin mengakses secara offline, peserta didik dapat mendownload atau mengunduh materi, dan soal evaluasi yang terdapat pada pada *QR Code*. Hasil pengunduhan tadi akan secara eksklusif tersimpan di perangkat handphone serta bisa diakses tanpa menggunakan internet.

Dengan adanya media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif berbasis *QR Code* siswa dapat mengakses dan mempelajari materi, dan mengerjakan soal *post test*.

Maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika pada kelas VI SDN Jatikalen Kabupaten Nganjuk belum mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hasil pembelajaran matematika di SDN III Jatikalen Kabupaten Nganjuk masih kurang.
3. Peserta didik kesulitan dalam belum mampu menuntaskan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan benar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah penelitian ini adalah proses pengembangan media pembelajaran poster berbasis *QR Code*

untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif di kelas VI di SDN Jatikelen. Alat pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dengan ketentuan skala likert.

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN III Jatikalen Kabupaten Nganjuk pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024.
2. Penelitian ini fokus pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif.
3. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan 1 x pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit.
4. Ketuntasan hasil belajar yang di nilai adalah aspek kognitif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif di Kelas VI di SDN III Jatikalen Kabupaten Nganjuk?
2. Bagaimana kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif di kelas VI di SDN III Jatikalen Kabupaten Nganjuk?
3. Bagaimana efektifitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif di kelas VI di SDN III Jatikalen Kabupaten Nganjuk?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan pengemabangan yang dapat diambil sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif di Kelas VI di SD SDN III Jaticalen Kabupaten Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif di kelas VI.
3. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif di kelas VI.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di jadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar terutama pada pembelajaran Matermatika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Akbar, Sadun. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikuntoro, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariska, J. & Jazman, M. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah menggunakan Teknik Labelling QR Code (Studi Kasus: MAN 2 Model Pekanbaru)*. *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, Volume 2, p. 3.
- Axelino dan Syafri, (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. *Journal of Basic Education Studies / Vol 4 No 1 (Januari-Juni 2021)*.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Penerbit Gava Media.
- Dityatulloh , S. R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Sensor Dan Aktuator Kelas XI Tei Smk Negeri 1 Labang Bangkalan* . *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 166 - 173.
- Fitria, A. D., Khalifah Mustami, M., Taufiq, A. U., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Yasin, J. H. M., Nomor, L., & -Gowa, S. (2017). *Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X Di Sma 1 Pitu Riase Kab. Sidrap* *Development Of Picture Media Based On Local Potency For Learning Materials Biodiversity In Class X Sma 1 Pitu Riase Kab. Sidrap*. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>

- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Idlesson-26. (2011). Bilangan Bulat dan Pecahan. Diakses dari <http://idlesson26.blogspot.com/2011/05/bilangan-bulat-dan-pecahan.html> / tanggal 28/03/2013.
- Indriyani, Lusia. 2018. *Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Lampung, UIN Raden Intan Lampung.
- Istofa, D.N & Marni Z. (2018). *Perencanaan Guru Madrasah Aliyah Jambi dalam Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 1. No. 2: 1-7.
- Kartini, Sepdyana dan I Nyoman Tri AP. *Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. 4(1). 12-19. Diakses 13 Juni 2022. dari Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia.
- Kusumawardhan, Yuhanita (2017). *Pengembangan Media Poster Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Siswa V SDN Joho 5 Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Kustnadi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Kosasih (2014). *Pengetahuan Profesional Yang Dimiliki Guru Untuk Bisa Mencapai Tujuan Kurikulum Sesuai Rencana*, di akses dari Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Guru Profesional : pedoman kinerja, kualifikasi & Kompetensi Guru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Megawati. 2017. *Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok)*. *Getsempena English Education Journal (GEEJ)* Vol.4 No.2 November.

- Miftah, 2013. *Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan Vol. 1 - Nomor 2, Desember.
- Munadi, Yudhi (2013). *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru )*. Jakarta: Referensi
- Mohammad Ali & Muhammad Asrori, (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014).
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang*. In Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Nuraini, Tri (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII Smp Negeri 6 Kandis Kabupaten Siak*. Other thesis, Universitas Islam Riau.
- Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*. Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan vol. 15, No. 2, Juli 2018, hal :277 p-ISSN : 0216-3241 ; e-issn : 2541-0652.
- Offirston, (2014). *Matematika Adalah Suatu Alat Untuk Mengembangkan Cara Berpikir*, Jurnal Pembelajaran Matematika di SD, diakses dari <https://jurnal.eprints.umm.ac.id/35574/3/jiptumppp-gdl-gittichusn-47449-3-babii.pdf>.
- Pengabdian, J., Masyarakat, K., Nursalam, A., Mutiara, D., Herdianty, R., Sosiologi, P., & Keguruan, F. (n.d.). *Pemberdayaan Masyarakat Desa Melalui Literasi Digital Berbasis Cr Code Di Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng*.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 67 tahun 2013 tentang Kurikulum Satuan Pendidikan 2013.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi.

- Pitadjeng. (2015). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Pramitha, Amalia Prajna (2018). *Pengembangan Media Poster pada Pembelajaran IPA Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Tahun Pelajaran 2017/2018*.
- Pribadi, B. A.(2004). *The Implementation of Constructivism Learning Theory in Open and Distance Learning Materials: An Innovative Idea*.
- Rizka Olivia Suryani. 2021. *Pengembangan Media Flashcards Berbasis Qr-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V*. Fakultas Tarbiyah Dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Saeful Gani, Farid (2019). *Implementasi Quick Response (Qr) Code Pada Aplikasi Inventarisasi Barang Berbasis Android (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Banjarsari)*. Sarjana thesis, Unversitas Siliwangi.
- Sugihartini, 2018. *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 15, No. 2, Juli, Hal :277 P-ISSN : 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652.
- Suryani, Rizka Olivia (2021). *Pengembangan Media Flashcare Berbasis QR-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V*.
- Srinurat, Mualdin, Edi Syahputra, W. Rajagukguk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa SMP*. Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, (online) Vol.12, hal 154-170.
- Sri maiyena, “*Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming*”, jurnal materi dan pembelajaran fisika (JMPF), volume3 nomor 1 2013 ISSN : 2089- 615.
- Sumartono dan Hani, 2018. “*Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan*”. Komunikologi Volume 15 Nomor 1, Maret 2018.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Guru Profesional : pedoman kinerja, kualifikasi & Kompetensi Guru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syafi'I, Ahmad Fajar (2022). *Pengembangan E-Learning Berbantu Linktree Materi Hubungan Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas VI Mi Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk*.
- Tedy, Frengky (2013). *Pengembangan Aplikasi Ticketing Berbasis QR Code Dengan Data Terenkripsi Untuk Stadion Utama Gelora Bung Karno*. S1 thesis, UAJY.
- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Trisiana, A., dan Wartoyo, (2016). *Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta*. PKn Progresif 11 (1): 312-330.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vika , Dian Lestari (2012). *Peningkatan Kompetensi Membuat Macam - Macam Pola Rok Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di SMK N 6 Yogyakarta*. S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widyaningrum, H. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Media Wajah Lucu dari Flanel di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Yaumi, Muhammad (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yamasari, Yuni. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X – ITS, Surabaya 4 Agustus 2010 ISBN No. 979-545-0270-1
- Yudhanto, Aziz 2019. *Pengantar Teknologi Internet Of Thing (IoT)*. Surakarta: Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).

Zuhrotul Khumairo', (2016). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Seni Kaligrafi Di Sd Islam Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung.*