



Kemenarikan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kode QR dalam Pembelajaran Bernegosiasi

Muhammad Arif Maulana¹, Anisa Ulfah, M.Pd.², Rodli, S.Pd., M.Pd.³

*¹²³Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan;

muhammadarif.2021@mhs.unisda.id¹, anisaulfah@unisda.ac.id², rodli@unisda.ac.id³

*Correspondent Author

ARTICLE INFO

Article history

Received:
03-01-2025

Revised:
07-01-2025

Accepted:
11-01-2025

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi teks negosiasi bagi peserta didik kelas X Akuntansi di SMK NU 5 Babat. Didominasi gaya belajar visual siswa yang belum terakomodasi oleh media pembelajaran konvensional sehingga minat belajar menjadi rendah. Tujuan penelitian adalah meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa terhadap materi negosiasi melalui media inovatif. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4-D (Define, Design, Develop), dilanjutkan hingga tahap Develop yang mencakup validasi ahli dan uji kemenarikan skala kecil dan luas. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kevalidan media berada pada kategori (Sangat Baik) desain dengan skor 85% dan materi dengan skor 93%. Uji kemenarikan pada skala kecil skor 79% (kategori Baik), skala luas skor sebesar 82% (kategori Sangat Baik). Kesimpulannya, animasi berbasis kode QR efektif meningkatkan minat dan media layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik visual siswa.

Media Pembelajaran_1; Video Animasi_2; Kode QR_3; Negosiasi_4.

ABSTRACT

This study examines the development of QR code-based animated video learning media in negotiation text material for class X Accounting students at SMK NU 5 Babat. The students' visual learning style is dominated by students who have not been accommodated by conventional learning media, resulting in low learning interest. The purpose of this study is to increase students' interest and understanding of negotiation material through innovative media. The method used is research and development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop), continued to the Develop stage which includes expert validation and small-scale and large-scale attractiveness tests. The results of expert validation show that the media's validity level is in the (Very Good) category for design with a score of 85% and material with a score of 93%. The attractiveness test on a small scale scored 79% (Good category), and on a large scale scored 82% (Very Good category). In conclusion, QR code-based animation is effective in increasing interest and the media is suitable for use in the learning process as an interactive, flexible tool that suits students' visual characteristics.

Kata Kunci: Learning Media_1; Animated Videos_2; QR Codes_3; Negotiation_4.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Pembelajaran bahasa indonesia adalah proses penting yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan menggunakan bahasa yang mencakup keterampilan mendengar atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang bermanfaat dalam melakukan interaksi/komunikasi dalam masyarakat (Ni'mah, 2023:5). Mata pelajaran bahasa indonesia disekolah meliputi seluruh aspek berbahasa termasuk keterampilan berbicara dalam materi teks negosiasi kelas 10 SMK.

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berfungsi untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan secara lisan kepada lawan bicara (Marzuki, 2019:2). Pada bernegosiasi keterampilan berbicara berfungsi menyampaikan pendapat, argumen, atau tawaran secara jelas dan efektif dalam situasi negoisasi.

Negosiasi adalah proses perundingan atau tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan atau persetujuan bersama antara dua pihak atau lebih (Aulia, Gumilar, & Kurniawan 2023:4). Dalam konteks pembelajaran negosiasi diajarkan untuk membantu peserta didik memahami dan mempraktikan proses tawar menawar secara efektif. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) tujuan negosiasi yaitu, mencapai kesepakatan anatara dua atau lebih dalam menyelesaikan atau mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi bersama dan mencapai kondisi saling menguntungkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Kemdiktaitek (2025), media pembelajaran adalah proses perancangan, pembuatan, dan penyusunan berbagai alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan hal itu, penggunaan media yang dipakai harus menarik, efektif, dan sesuai kebutuhan media pembelajaran perlu dikembangkan. Hasil observasi pada kelas 10 AK di SMK NU 5 Babat ditemukan bahwa pendidik belum menggunakan media video animasi sebagai media pembelajaran dan masih menggunakan buku pembelajaran konveisional. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa Peserta didik menunjukkan dominasi gaya belajar visual, yang berarti mereka lebih mudah memahami materi melalui gambar, diagram, dan video. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan gaya belajar mereka

Pengembangan media pembelajaran dan sekolah perlu memperhatikan unsur-unsur untuk tercapainya capaian pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Menurut Kumparan (2022), terdapat empat unsur mengembangkan pendidikan lebih berkualitas, yaitu digitalisasi sekolah, meningkatkan kompetensi tenaga pendidik serta penyediaan sarana dan prasarana, mengembangkan sistem pengelolaan sekolah, dan serta pelaksanaan monitoring dan evaluasi pendidikan.

Media pembelajaran berupa teknologi dapat menjadi alat bantu yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Nana (2020:30) teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia khususnya teknologi informasi membantu dalam proses belajar. Peranannya sangat krusial dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Muvid (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan kemajuan teknologi di era digital berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran perlu terus dikembangkan agar selaras dengan kemajuan teknologi modern.

Pengembangan ialah memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan teori, tindakan dan produk yang telah ada sehingga lebih efektif dan efisien (Sugiyono, 2023:5). Penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) menurut Sa'adah dan Wahyu (2022) merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk sekaligus menguji tingkat efektivitasnya. Penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran salah satunya menggunakan media berupa video animasi.

Video animasi dapat membantu pendidik menarik perhatian peserta didik. Video animasi Menurut Hani Maulida (2019), video animasi adalah salah satu bentuk penyajian visual yang paling menarik, ditampilkan dalam bentuk gambar bergerak yang merepresentasikan pergerakan atau perpindahan suatu objek. Sari (2023) berpendapat bahwa, animasi memiliki kemampuan untuk dapat mengintegrasikan serta mengkomunikasikan berbagai informasi dan mengemas informasi dengan visualisasi yang realistik, intuitif, dan juga menarik. Media yang digunakan berupa animasi yang memuat materi pelajaran tentang teks negosiasi dikemas menggunakan kode QR.

Kode QR dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengangses media pembelajaran. Rahmadhani, Arum (2022) Kode QR merupakan singkatan dari *quick response* atau respon cepat, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respon cepat. Riandita (2023) kode QR dapat mempraktikan media pembelajaran, serta mudah diakses, karena data yang banyak disimpan ke dalam kode yang sederhana dan dapat dibaca dengan cepat.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menarik perhatian dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi negosiasi. Untuk mencapai hal tersebut, peneliti mengembangkan penggunaan video animasi yang disajikan melalui kode QR. Video animasi dapat membuat pembelajaran negosiasi menjadi lebih konkret dan menarik. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kode QR untuk pembelajaran negosiasi di kalangan peserta didik kelas 10 AK (Akuntansi) SMK NU 5 Babat.

Metode

Jenis penelitian pengembangan (*research and development*) R&D. Jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran. Menurut Fayrus Abadi Slamet (2022) penelitian pengembangan *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut bertujuan dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji kefektifan produk tersebut. Model pengembangan 4D (*Four -D Model*) model pengembangan perangkat ini terdiri dari 4 tahapan pengembangan *Define*, *Design*, *Develop*, *Disseminate* Sa'adah (2022). Yang dimodifikasi tahapan sampai *develop*.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi yang diteliti dan dikembangkan dengan mengacu model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahapan utama yaitu: (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), Dalam penyajian uji coba produk, penyajian diawali dari proses pengembangan media pembelajaran dan kualitas media pembelajaran yang terdiri dari: (1) tingkat kevalidan media pembelajaran, (2) tingkat kemenarikan media pembelajaran,

Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap fase pengembangan media pembelajaran yang dimaksud diuraikan berikut ini:

a) Tahapan pendefinisian (*define*)

1) Analisi Ujung Depan (*front-End Analysis*)

Ditemukan bahwa peserta didik kurang memiliki minat untuk belajar karena pendidik masih menggunakan buku pembelajaran konveisional. Hal ini, menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi peserta didik.

2) Analisis peseta didik (*learner Analysis*)

Analisis peserta didik untuk memahami karakteristik peserta didik agar media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi mereka. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami apabila media pembelajaran memuat teks disertai gambar yang menarik, serta terdapat video pembelajaran, simulasi, dan contoh.

3) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi, untuk meningkatkan minat dan efektifitas pembelajaran, media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan video animasi berbasi kode QR dapat menjadi solusi yang efektif. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui perangkat mobile mereka, dengan konten yang menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, materi yang disajikan melalui video animasi berbasi kode QR dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep penting dalam negosiasi dan mengaplikasikannya dalam situasi nyata.

4) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructinal Objectives*)

Rumusan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran ini adalah berikut: Meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam bernegosiasi melalui penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis kode QR, sehingga peserta didik mampu mengaplikasikan teknik-teknik negosiasi secara efektif dalam berbagai setuasi.

b) Tahapan perancangan (*design*)

Pada tahap perancangan, fokus utama adalah menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk materi bernegosiasi di kelas AK SMK NU 5 Babat. Mengingat tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, perencangan media ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan pendekatan yang inovatif.

Perancangan awal media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas dan daya tarik materi bernegosiasi bagi peserta didik kelas X AK di SMK NU 5 Babat. Berikut adalah rincian rancangan awal media tersebut:

- a) Video animasi video animasi menyajikan studi kasus yang relevan dengan dunia industri kreatif, untuk mengaitkan materi dengan konteks nyata yang dihadapi peserta didik.
- b) Konten materi ringkasan materi disajikan dalam bentuk mudah dipahami, mencakup konsep dasar bernegosiasi, teknik-teknik negosiasi dan studi kasus sederhana.

- c) Integrasi kode QR media pembelajaran dapat diakses melalui kode QR yang didalamnya terdapat konten tambahan video animasi, simulasi negosiasi, dan kuis interaktif.
- d) Elemen interaktif setiap bab dilenkapi dengan kuis atau latihan, memungkinkan peserta didik untuk menguji pemahaman mereka secara langsung.

c) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan (*Develop*) dalam proses pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang siap digunakan. Setelah media pembelajaran dikembangkan dan melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan dilakukan uji coba terbatas untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta didik dan pendidik. Umpan balik ini digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

a. *Expert appraisal*

Setelah tahap perancangan, langkah selanjutnya adalah validasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi ini melibatkan terhadap penilaian dua aspek utama: kelayakan media desain dan kelayakan isi/materi. Nama validasi media pembelajaran Miftahul Huda, M.Pd. validasi materi Iib Marzuqi, M.Pd.

Berdasarkan evaluasi dari validator, terdapat umpan balik berupa koreksi, kritik, dan rekomendasi yang digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan. Berikut adalah saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

a) Hasil validasi media pembelajaran

Hasil penilaian desain media pembelajaran di atas, dapat dideskripsikan bahwa media pembelajaran tersebut telah mencukupi untuk tingkat kevalidan dikarenakan memperoleh skor 60. Aspek tampilan (desain visual) memperoleh 17, aspek navigasi dan interaktivitas memperoleh 12, aspek teknik merperoleh 14, aspek kesesuaian media merperoleh 17. Sedangkan skor maksimal yang diperoleh dari jumlah total pertanyaan dikali 5 sesuai indikator penilaian, yaitu $14 \times 5 = 70$.

$$\text{Skor validasi} = \frac{60}{70} \times 100\% = 85\%$$

Aspek kevalidan desain media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi dinyatakan **Sangat Baik (SB)**. Karena memperoleh skor 85% dari validator ahli media. Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan media pembelajaran, skor 85% termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**, yang mencakup persentase 81%-100%. Yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Hasil validasi materi pembelajaran

Hasil penilaian isi/materi media pembelajaran di atas, dapat dideskripsikan bahwa isi/materi media pembelajaran tersebut telah mencukupi untuk tingkat kevalidan dikarenakan memperoleh skor 42. Aspek kelayakan isi/materi memperoleh 20. Aspek kelayakan bahasa memperoleh 13. Aspek penyajian soal merperoleh 9. Sedangkan skor maksimal yang diperoleh dari jumlah tital pertanyaan dikali 5 sesuai indikator penilaian, yaitu $18 \times 5 = 75$.

$$\text{Skor validasi} = \frac{42}{45} \times 100\% = 93\%$$

Aspek kevalidan isi/materi media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi dinyatakan **Sangat Baik (SB)**. Karena memperoleh skor 93% dari validator ahli isi/materi. Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan isi/materi media pembelajaran, skor 93% termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**, yang mencakup presentase 81%-100%. Yang menunjukan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Developmental testing

Setelah tahap validasi ahli media dan materi, langkah selanjutnya adalah uji kemenarikan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran setelah melakukan pembelajaran. Kemenarikan media pembelajaran diukur dari repon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dalam materi bernegosiasi. Proses penilaian kemenarikan peserta didik terhadap pembelajaran dan media pembelajaran materi bernegosiasi dibagi menjadi dua skala, yaitu skala kecil dan skala besar.

a. Hasil validasi kemanarikan skala kecil

Penilaian peserta didik skala kecil dilakukan dengan mengambil sampel dari beberapa peserta didik kelas X SMK NU 5 Babat. Total peserta didik untuk penilaian skala kecil adalah 8 peserta didik SMK NU 5 Babat. Adapun penilaian terhadap kemenarikan media pembelajaran dari skala kecil disajikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil kemenarikan media pembelajaran dan dapat dideskripsikan bahwa materi dan media pembelajaran tersebut telah mencukupi untuk tingkat kemenarikan dikarenakan memperoleh skor 318. Hasil kemenarikan 8 peserta didik dengan hasil 40, 42, 39, 38, 39, 39, 41, 40. Sedangkan skor maksimal yang diperoleh dari jumlah total pertanyaan dikali 5 sesuai indikator penilaian dan dikali jumlah peserta didik 8, yaitu $10 \times 5 \times 8 = 400$.

$$\text{Skor validasi kemenarikan} = \frac{318}{400} \times 100\% = 79\%$$

Aspek kemenarikan media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi dinyatakan **Baik (B)**. Karena memperoleh skor 79% dari presentasi skor peserta didik. Berdasarkan kriteria tingkat kemenarikan isi/materi media pembelajaran, skor 79% termasuk dalam kategori **Baik (B)**, yang mencakup persentase 61%-80%. Yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil validasi kemenarikan skala luas

Tahapan penyebaran penilaian terhadap peserta didik untuk menguji tingkat kemenarikan media pembelajaran. Penilaian peserta didik skala luas dilakukan oleh peserta didik kelas X AK SMK NU 5 Babat yang berjumlah 20 peserta didik. Adapun penilaian peserta didik dalam skala luas disajikan dalam tabel berikut.

Berdasarkan hasil kemenarikan media pembelajaran di atas, dapat dideskripsikan bahwa isi/materi media pembelajaran tersebut telah mencukupi untuk tingkat kemenarikan dikarenakan memperoleh skor 824. Hasil kemenarikan 20 peserta didik dengan hasil 40, 42, 39, 38, 40, 40, 38, 40, 40, 40, 50, 41, 45, 40, 44, 40, 41, 41, 46, 39. Sedangkan skor maksimal yang diperoleh dari jumlah total pertanyaan dikali 5 sesuai indikator penilaian dan dikali jumlah peserta didik 20, yaitu $10 \times 5 \times 20 = 1.000$.

$$\text{Skor validasi kemenarikan} = \frac{824}{1.000} \times 100\% = 82\%$$

Aspek kemenarikan media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi dinyatakan **Sangat Baik (SB)**. Karena memperoleh skor 82% dari presentasi skor peserta didik. Berdasarkan kriteria tingkat kemenarikan isi/materi media pembelajaran, skor 82% termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**, yang mencakup persentase 81%-100%. Yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis kode QR dalam materi bernegosiasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang diakses melalui kode QR untuk materi negosiasi kelas 10 Akutansi di SMK NU 5 Babat. Media ini terbukti valid secara desain dan konten, dengan skor validitas masing-masing 85% (Sangat Baik) dan 93% (Sangat Baik), berdasarkan penilaian ahli. Efektivitas media teruji melalui uji kemenarikan skala kecil (skor 79%, Baik) dan skala luas (skor 82%, Sangat Baik), yang menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik minat dan meningkatkan daya tangkap peserta didik. Dengan menggunakan video animasi, materi negosiasi disajikan secara visual dan kontekstual, sementara kode QR memberikan akses cepat dan fleksibel melalui perangkat seluler, memungkinkan siswa belajar mandiri dan sesuai kecepatan masing-masing. Teknologi ini mendukung gaya belajar visual, memperkaya proses pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar lebih interaktif dan adaptif.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan QR Code dalam pembelajaran modern terbukti meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan efisiensi distribusi materi. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis kode QR layak digunakan sebagai inovasi edukatif yang mendukung pembelajaran negosiasi. Media ini tidak hanya meningkatkan kualitas instruksi, tetapi juga mengokohkan keterlibatan siswa melalui teknologi yang relevan dan mudah diakses.

Daftar Pustaka

- Aulia, Gumilar & Kurniawan. (2023). *Bahasa Indonesia*. jakarta Selatan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemdiktisaintek. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Lms-Spada Indonesia*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*.
- Kumparan. (2022). *Kontribusi Satuan Pendidikan Untuk Mencapai Tujuan Pendidikan*. <https://kumparan.com/berita-terkini/kontribusi-satuan-pendidikan-untuk-mencapai-tujuan-pendidikan-1z8DHa5DAWL/1>.
- Marzuki, Iib. 2019. *Keterampilan Berbicara*. Surabaya. Istana Grafika.
- Muvid, Muhammad basyru1. DKK. (2024). *Digitalisasi Pendidikan*. Surabaya. Cv.Global Aksara Pres.
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten. IKPI.
- Ni'mah, D. Z. (2023). *Pengembangan Media Beneda "Belajar Negosiasi Dengan Animasi" Untuk Keterampilan Menulis Surat Penawaran Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Kelas X Kabupaten Pati* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG).
- Rahmadhani, V., & Arum, W. (2022). *Literature Review Internet of Thing (Iot): Sensor, Konektivitas Dan Kode QR*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 573-582.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. (2023). *Implementasi Penggunaan Kode QR Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) Salafiyah Pekalongan*. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(1), 15-28.
- Sa'adah & Wahyu. (2022). *Penelitian R&D (research and development)*. Malang. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sa'adah & Wahyu. (2022). *Penelitian R&D (research and development)*. Malang. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Slamet, Fayrus Abadi. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Malang. Institut Agama Islam Sunan kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung. Ikatan penerbit indonesia (IAPI).