

54/S1/KTP/AGUSTUS 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KATODE (KARTU DIGITAL
TERINTEGRASI AUDIO-VISUAL *QR CODE*) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENERAPKAN HUKUM BACAAN
PADA MATA PELAJARAN BTQ**

(Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bandung)

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

Shafira Aulia Darmawan

NIM. 1800138

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KATODE (KARTU DIGITAL
TERINTEGRASI AUDIO-VISUAL *QR CODE*) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENERAPKAN HUKUM BACAAN
PADA MATA PELAJARAN BTQ
(*Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bandung*)**

Oleh
Shafira Aulia Darmawan
NIM. 1800138

Disusun sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas
Pendidikan Indonesia

**©Shafira Aulia Darmawan
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023**

©Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Shafira Aulia Darmawan

1800138

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KATODE (KARTU DIGITAL
TERINTEGRASI AUDIO-VISUAL *QR CODE*) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENERAPKAN HUKUM BACAAN
PADA MATA PELAJARAN BTQ***(Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bandung)*

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

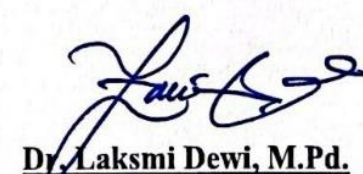
**Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd.****NIP. 196202071987031001**

Pembimbing II

**Drs. H. Toto Fathoni, M.Pd.****NIP. 196005081985031003**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

**Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.****NIP. 19770613 2001122001**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shafira Aulia Darmawan

NIM : 1800138

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Katode (Kartu Digital Terintegrasi Audio-Visual QR Code) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menerapkan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bandung)”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku di masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menganggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



Shafira Aulia Darmawan
NIM. 1800138

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Katode Untuk Meningkatkan Kemampuan Menerapkan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bandung)” dapat diselesaikan dengan baik. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini merupakan bentuk salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian ini membahas mengenai efektivitas media katode yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan hukum bacaan pada mata pelajaran BTQ pada materi hukum bacaan nun mati dan tanwin. Pada penelitian ini dilakukan sebuah pengukuran kemampuan siswa dalam pemahaman, mengaplikasikan dan menganalisis hukum bacaan nun mati dan tanwin.

Penelitian ini diharapkan dapat dapat memberikan manfaat kepada para pembaca maupun peneliti selanjutnya. Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian maupun dalam proses penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis sangat terbuka terhadap kritik, saran dan usulan yang membangun untuk karya ilmiah ini.

Bandung, Agustus 2023
Penulis



Shafira Aulia Darmawan
NIM. 1800138

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamina rasa syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan kasih sayang-Nya lah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada penyusunan skripsi ini peneliti mengetahui bahwa seluruh kemudahan dan kelancaran yang penulis peroleh tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, motivasi, dukungan, bimbingan, serta do'a yang baik. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Agus Darmawan dan Ibu Eulis Mulharseni yang dengan sabar mendo'akan dan memberikan dukungan dalam bentuk perhatian dan kasih sayang yang tiada hentinya demi kelancaran penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd. dan Bapak Drs. H. Toto Fathoni, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dorongan, dan semangat kepada penulis agar skripsi ini dapat tersusun dan terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. dan Bapak Dr. Rusman, M.Pd, selaku dosen ahli yang sudah menilai media katode (Kartu Terintegrasi Audio-Visual *QR Code*) dan memberikan saran agar media layak digunakan.
4. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama penulis menempuh studi di Program Studi Teknologi Pendidikan.
5. Ibu Rika Rahayu dan Ibu Susi yang telah memfasilitasi penulis dalam pemenuhan administrasi sehingga dapat memperlancar penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Hj. Intan Nurani, S.Pd. sebagai Wakil Kepala Madrasah Bagian Kurikulum Di MTs Negeri 1 Bandung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MTs Negeri 1 Bandung.
7. Ibu Finti Raini Farida, M.Pd. selaku guru mata pelajaran BTQ yang telah memberikan bantuan dan arahan untuk kelancaran pengambilan data dalam penyusunan skripsi ini.

8. Siswa-siswi kelas IX MTs Negeri 1 Bandung, yaitu kelas IX – A, IX – D dan IX - F yang telah membantu berjalannya kegiatan penelitian ini.
9. Marcelino Faiz sebagai partner spesial yang sudah menjadi tempat berkeluh kesah bagi penulis selama penyusunan skripsi ini.
10. Diffani Mufidah dan Briliana Firdaus sebagai teman yang menjadi tempat untuk bertanya seputar skripsi dan sudah banyak memberikan masukan dan arahan bagi penulis dalam penulisan skripsi ini.
11. Nurul Afra Kamilah, Anisya Rizki dan Dita Sundari yang telah menjadi teman baik dan teman bercerita yang memberikan masukan dan motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabat-sahabat penulis, Kania Nurhanisa dan Gempita Sari Oetomo yang telah secara sukarela kebersamai penulis dalam penyusunan skripsi, menjadi tempat bercerita, memberikan dorongan, semangat dan motivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Chici Siti Sahara, Salsabilla Nurul Fauziah dan Julfa Happiya yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman Teknologi Pendidikan 2018 yang telah bersama-sama berjuang selama masa perkuliahan.
15. Seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan dan ketulusan dari pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Shafira Aulia Darmawan (1800138), Efektivitas Penggunaan Media Katode Untuk Meningkatkan Kemampuan Menerapkan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bandung)

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung, 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang sulit menerapkan hukum bacaan pada mata pelajaran BTQ. Pada proses pembelajarannya, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan. Dalam mempelajari hukum bacaan, peran dari pendengaran dan penglihatan sangat penting. Sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Media katode merupakan kombinasi dari media kartu, media audio-visual, dan penggunaan *QR Code* yang dikemas secara menarik agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan peningkatan kemampuan siswa dalam menerapkan hukum bacaan pada mata pelajaran BTQ antara kelas yang menggunakan media katode dan kelas yang menggunakan media PowerPoint. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *pretest posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di MTs Negeri 1 Bandung dengan jumlah sampel sebanyak 50 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan siswa antara kelas yang melakukan pembelajaran menggunakan media katode dengan kelas yang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media katode efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan hukum bacaan pada mata pelajaran BTQ. Hal ini dilihat dari nilai gain pada kelas yang menggunakan media katode lebih tinggi dari nilai gain pada kelas yang menggunakan media PowerPoint.

Kata Kunci: media pembelajaran, media kartu digital, media audio-visual, *QR Code*, mata pelajaran BTQ

ABSTRACT

Shafira Aulia Darmawan (1800138), *The Effectiveness of Using Katode Media To Enhance The Ability To Apply The Rules Of Reading On BTQ Subject (A Quasi-Experimental Study on Class IX Students of MTs Negeri 1 Bandung)*

Undergraduated Thesis. Educational Technology Study Major. Faculty of Education. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung, 2023.

The background of this research is that students find it challenging to apply the laws of reading on BTQ subject. In the learning process, teachers often use lecture methods and less use of learning media so that students feel bored. Hearing and sight are vital in studying the laws of reading, so we need a learning media to meet the learning needs of students. Katode media (Integrated Audio-Visual QR Code Digital Card) combines integrated card media with audio-visual media linked to a QR Code, which is packaged in an attractive way to meet students' learning needs and make learning more enjoyable. This study aims to describe the increase in students' ability to apply the law of reading on BTQ subjects between students who use Katode media and students who do not. The research method used was quasi-experimental with a pretest posttest control group design. The population in this study were all class IX students at MTs Negeri 1 Bandung, with a total sample of 50 students consisting of an experimental class and a control class. The research instrument used was a test instrument in the form of a multiple choice pretest and posttest. The data processing results show differences in improving students' abilities between students who do learning using cathode media and students who do knowledge using conventional learning media. Thus, it can be concluded that the cathode media is more effective to be used in enhancing students' ability to apply the law of reading on BTQ subjects. This is evident from the gain values in the class that utilized the cathode media, which are higher than the gain values in the class that used PowerPoint media.

Keywords: *learning media, digital card media, audio-visual media, QR Code, BTQ subjects*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Kedudukan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran	11
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	14
2.2 Media Katode (Kartu Digital Terintegrasi Audio-Visual <i>QR Code</i>).....	16
2.2.1 Media Kartu Digital	16
2.2.2 Media Audio-visual	18
2.2.3 <i>QR Code</i>	20
2.2.4 Penggunaan Media Katode	22
2.3 Kemampuan Menerapkan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ	23
2.3.1 Kemampuan Kognitif	23
2.3.2 Mata Pelajaran BTQ	26
2.3.3 Pengertian Ilmu Tajwid	27
2.3.4 Tujuan Mempelajari Ilmu Tajwid.....	27

Shafira Aulia Darmawan, 2023

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KATODE (KARTU DIGITAL TERINTEGRASI AUDIO-VISUAL QR CODE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENERAPKAN HUKUM BACAAN PADA MATA PELAJARAN BTQ

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.3.5 Kesalahan dalam Membaca Al-Qur'an.....	28
2.3.6 Hukum Mempelajari Ilmu Tajwid	29
2.3.7 Hukum Bacaan Nun Mati dan Tanwin	30
2.4 Penelitian Terdahulu.....	32
2.5 Kerangka Pemikiran	34
2.6 Hipotesis Penelitian	36
2.6.1 Hipotesis Umum	36
2.6.2 Hipotesis Khusus	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Variabel Penelitian	39
3.3 Definisi Operasional.....	40
3.3.1 Media Katode.....	40
3.3.2 Kemampuan Menerapkan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ	40
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	41
3.4.1 Populasi Penelitian.....	41
3.4.2 Sampel Penelitian.....	41
3.5 Instrumen Penelitian.....	42
3.6 Teknik Analisis Instrumen	43
3.6.1 Uji Validitas.....	43
3.6.2 Uji Reliabilitas	46
3.7 Teknik Analisis Data	47
3.7.1 Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47
3.7.2 Uji Normalitas	48
3.7.3 Uji Hipotesis	49
3.8 Prosedur Penelitian.....	49
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Temuan Penelitian	51
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
4.1.2 Analisis Data.....	60
4.2 Pembahasan	64
4.2.1 Pembahasan Temuan Penelitian Umum	64

4.2.2 Pembahasan Temuan Hasil Penelitian Khusus	68
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Implikasi	74
5.3 Rekomendasi	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	39
Tabel 3. 2 Variabel Penelitian.....	39
Tabel 3. 3 Populasi Penelitian.....	41
Tabel 3. 4 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen.....	43
Tabel 3. 6 Ringkasan Hasil Uji Validitas.....	45
Tabel 3. 7 Kategori Koefisien Reliabilitas Guiford	47
Tabel 3. 8 Data Hasil Uji Coba Reliabilitas Secara Umum	47
Tabel 3. 9 Kriteria Gain Ternormalisasi	48
Tabel 3. 10 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	48
Tabel 4. 1 Skor Pretest Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 2 Skor Pretest Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4. 3 Skor Posttest Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 4 Skor Posttest Kelas Kontrol	54
Tabel 4. 5 Perbandingan Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Kelas EKsperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4. 6 Perbandingan Jumlah Skor Rata-rata pada Pretest dan Posttest Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol	55
Tabel 4. 7 Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kemampuan Pemahaman Mengenai Ketentuan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ.....	56
Tabel 4. 8 Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kemampuan Mengaplikasikan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ	58
Tabel 4. 9 Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kemampuan Menganalisis Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ	59
Tabel 4. 10 Uji Normalitas.....	60
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Hipotesis Umum.....	61
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Hipotesis Pertama	62
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Hipotesis Kedua.....	63
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Hipotesis Ketiga	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sistem Pembelajaran	11
Gambar 2. 2 Contoh QR Code dan Detail QR Code.....	21
Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 4. 1 Grafik Rata-rata Skor Pretest, Posttest, dan Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Gambar 4. 2 Nilai Gain Kemampuan Pemahaman Mengenai Ketentuan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Gambar 4. 3 Nilai Gain Kemampuan Mengaplikasikan Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Gambar 4. 4 Nilai Gain Kemampuan Menganalisis Hukum Bacaan Pada Mata Pelajaran BTQ Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59

DAFTAR PUSTAKA

- Agasi dkk. (2022). Mengaplikasikan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Bernyanyi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2), 10769 – 10774.
- Aida dkk. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 2020, 43-50.
- Angreany, F., & Syukur, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1 (2), 138 – 146.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. (2019). *Evaluasi Program*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Ashadiqi dkk. (2020). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tjawid Berbasis Android. *Jurnal Rekursif*, 8 (1), 59 – 70.
- Askolani., & Machdalena, R., J. (2021). Pengaruh Motivasi dan Kemampuan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT Inti (Persero) Bandung. *Jurnal Riset Manajemen*, 31 – 44.
- Astuti, S. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 5(1), 68 – 75.
- Damayanti, Siska. (2013). Peningkatan Ativitas Belajar Dengan Menggunakan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 13 Nanga Tayap Kabupaten Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 1 - 10.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ekayani, Putu. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1 - 11.
- Hasan dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, Fattah. (2017). Kajian Psikologi Pembelajaran Hafal Quran bagi Anak Usia Dini. *The 2ndAnnual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2, 83 – 94.
- Iiq.ac.id. (2022, September 16). Hasil Riset: Angka Buta Aksara Al-Qur'an di Indonesia Tinggi, Sebegini. Diakses pada Agustus 26, 2023 dari berita online <https://iiq.ac.id/berita/hasil-riset-angka-buta-aksara-al-quran-di-indonesia-tinggi-sebegini/>

- Indrasari, D dkk. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dengan Teori Bruner Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Materi Pecahan. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2 (1), 141-151.
- Irawan, J. D., & Emmalia, A. (2018). Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal MNEMONIC*, 1 (2), 56 – 61.
- Izzati dkk. (2022). Edukasi Baca Tulis Qur'an (BTQ) Di SMP Al-Barkah dan Senja Suradita. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Komala, Bela Dwi. (2022). Penggunaan Metode Iqro 6 Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran Pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII-A SMPN 59 Kota Bandung).
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Lukman, L. & Sunoto, I. (2022, August). Penerapan Qr code Scanner Berbasis Android Dalam Penyampaian Informasi Absensi Siswa. *In SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 3(1).
- Majid dkk. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529-549.
- Marzuki., & Ummah, S., C. (2021). *Dasar-dasar Ilmu Tajwid*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Masdul, Muhammad Rizal. (2018). Komunikasi Pembelajaran. *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 13 (2), 1 – 9.
- Meliawati, Evi. (2020). Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02. Universitas Negeri Semarang.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press.
- Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi dan Permasalahannya. *Kwangsan*, 3(2), 135-145.
- Ningsih, V. M., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code Dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11 (4), 858 – 869.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nursita, D., Hamid, L., & Nurhidayah, N. (2020). Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Ekspresif Pada Anak Dengan Autisme Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, 1(2), 18-26.
- Nushah, Nunung. (2019). Metode Pembelajaran Ilmu Tajwid (Kasus di Pondok Pesantren Manba'ussalam).

- Ojelade dkk. (2020). *Effects of Audio-Visual Instructional Materials on Teaching Science Concepts in Secondary Schools in Bwari Area Council Abuja, Nigeria. The Environmental Studies Journal: A Multidisciplinary Journal*, 3 (2), 64 – 76.
- Purwono dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-visual-visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127 – 144.
- Rahardjo, M. (2017). *Desain Penelitian Studi Kasus (Pengalaman Empirik)*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rahmawati, U. (2014). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Al Qur'an Hadits di MI Ma'arif Nu 1 Rancamaya Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2013/2014. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, Purwokerto.
- Risma, F. V., & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mojenu "Monopoli Jelajah Nusantara" Menggunakan Kartu QR-Code Pada Mata Pelajaran IPS Terintegrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (1), 4714 – 4727.
- Riyanti, T., & Hadiansah, H. (2021). Pengembangan Kartu Games Make A Match Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 1-9.
- Rokhmatun, N, A. (2017). Peningkatan Kemampuan Santri Pada Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Dengan Menggunakan Media Lingkaran Tajwid Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Darul Fallah Dusun Wonokerso Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta.
- Safliana, E. (2020). Al-Qur'an Sebagai Pedoman Hidup Manusia. *JIHAFAS*, 3 (2), 70 – 85.
- Setyorini, S., & Arifin, J. (2018). Pemanfaatan QR Code Untuk Perekaman Data Kehadiran Siswa Terintegrasi Dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah Smk Mahardika Malang. *Network Engineering Research Operation*, 4(1), 1-13.
- Sjam, D., & Maryati, Thia. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4 (2), 185 – 196.
- Sudjana, Nana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujarwati, Tuti. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Sejarah Berbasis QR-Code Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Pokok Kerajaan Islam di Nusantara Di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.

- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Depok: Pedagogia.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Umam, K. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1 (1), 100 – 105.
- Umar, Z. (2020). *Panduan Ilmu Tajwid Praktis*. Riau: Universitas Islam Riau (UIR) Press.
- Wahab dkk. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5 (2), 1039 – 1045.
- Wijaya, A dkk. (2021). Media Pembelajaran Digita Sebagai Sarana Belajar Mandiri di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Sandhyakala*, 2 (2), 1 – 10.
- Yunus, M., & Adrisal. (2021). Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Quick Response Code. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(1), 42-49.