

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berganda Sebagai Supporting Daya Ingat Menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas I SD Negeri 2 Sengon. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2 (1), 10–19.
- Alti, R. A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Anasi. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Arikunto, S. (2017). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. *PT Rineka Cipta.*, 412.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Bru, A. B. (2022). Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral Aud Di Tk It Permata Sunnah Banda Aceh.
- Cahyaningtyas, I. T., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahitita SDN Inklusi Sukowinangun 02 Magetan. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 10 (2).
- Deviana, R. P. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD//MI Dan Yang Sederajat Kelas V*. Surakarta: Putra Nugraha.
- Edi, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Bandar Selamat Medan: Larispa Indonesia.
- Fitrisyah, A. &. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran: Teori Dan Praktik*. Percetakan Herya Media.
- Harnanto. (2016). Alat Peraga Kotak Pintar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Dasar*, 3 Nomor 1, 33-42.
- Hartanto. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Pendidikan Ekonomi*, 10 Nomor 1, 1-18.
- Ihsana. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA SD*. Malang: T Ediide Infografika.
- Kusumaningrum, P. W., Sjamsir, H., & Arbayah. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar Di Tk Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *Borneo Educational Management And Research Journal*, Vol.2, No.2, 30-41

- Marmaini. (2017). *Konsep Dasar IPA*. Palembang: CV Amanah.
- Meita, W. (2020). Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Kopi Laba (Kotak Pintar Belajar Membaca) Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Di SD Negeri Sumberarum 1. *Universitas Muhammadiyah Magelang*, 90.
- Mumtahanah, N. (2020). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Al Hikmah. *Jurnal Studi Keislaman*, 4, 92-105.
- Nugraha, D. M. (2022, Juni). Hubungan Kemampuan Literasi Sains Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 5, 153-156.
- Nurhasanah, S. &. (2016, Agustus). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1, 128-135.
- Nurrita, T. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Volume 03, Nomor 01*.
- Purnamasari, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Topik Kebhinekaan Indah Negeriku Untuk Kelas IV SD Negeri 159 Palembang. *Pelatihan Guru Sekolah Dasar*, 3.
- Puspitasari, K., & Khotimah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan 1-10 Menggunakan Media Smart Box Pada Anak Di Tk Pertiwi. *Unesa*, 1-7.
- Rosalina, G. S. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 1, No. 1*, 371-380.
- Sanjaya, W. (2019). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Fkip Unipa*, 35 (1), 31-45.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sufiyanto, I. (2020). *Pembelajaran Ipa Sd/Mi*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. (2020). *Pendidikan IPA*. Bandung: Rizqi Press.

- Sukaryanti, A., & Murjaianah, S. L. (2023, Januari). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, 7 (1), 140-149.
- Sukaryanti, A., Murjainah, & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 7 Nomor 1.
- Sumarni. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Mitra Pendidikan*, 3 Nomor 2, 184-194.
- Sumiharsono, R. D. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Veryawan, M. T., & Syarfina. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 Nomor 1, 44-52.
- Wahyuningsih, R. S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Manajemen & Bisnis Aliansi*.
- Yadnyawati. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar Bali: UNHI Press.
- Yumin, M. (2018). *Media Dan Tehnologi Pembelajaran (Kedua Ed.)*. Jakarta.
- Zakiyyah, D. (2022, Maret). Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sugihan 03. *Journal Of Educational Learning And Innovation*, 2 Nomor 1, 74.