

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, dkk. (2021). Media Pembelajaran: Teori dan Praktik. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). In JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Asikin, Z., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Games Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas IV Gugus 04 Kecamatan Praya. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(4), 711–716. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V6i4.305>
- Azhar, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah. Jurnal Al-Abyadh, 3(2), 52–58
- Basori. 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di Tk Mujahadah. Jurnal Al-Abyadh Prodi PIAUD STAI Diniyah Pekanbaru, 3 (2), 52–58.
- Damayanti, Z., Pandra, V., & Mandasari, N. (2024). Penerapan Media SMAB (Smart box) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1

Air Deras. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(2), 372–380. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.470>

Dewi, K., & Dwijayanti, I. (n.d.). Social Humaniora PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOPINSA (KOTAK PINTAR BERBAHASA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK (Vol. 7, Issue 1). <http://jurnal.uts.ac.id>

Diana Sari, N. L. S., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Vct Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Pkn. Journal of Education Technology, 3(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i2.21701>

Dina, Aprilia, Kurniasih, Eneng, Agustin, Alma Nadhifa, Tami, & Supriatna, Asep. (2023). Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Dan Akademik Siswa. Konsep Dasar Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(1), 282-294

Endang Sri Wahyuni, (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya. Peningkatan. Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta : CV. Budi Utama

Ferdian, R. W. (2021). Profil kondisi fisik pada atlet UKM pencaksilat Universitas Nusantara PGRI Kediri 2020 (Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Generasi Tarbiyah, J., Pendidikan Islam, J., Dina, R., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Islam, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1>

Haifarashin, R. (2021). Pemahaman Siswa Tentang Kewajiban dan Hak Warga

Negara. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 7261-7265.

Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Implementasi karakter gotong royong dalam pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 539–551.

Hasan, dkk. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Ibror, I. M. (2022). Pengaruh harga, kualitas produk dan kualitas layanan terhadap kepuasan konsumen pada Ibror Sablon Kediri (Skripsi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Jannah, M., Intiana, S. R. H., & Erfan, M. (2025). Pengembangan Media KOPIN (Kotak Pintar) Bermuatan Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Sikap dan Perilaku Sesuai Sila-Sila Pancasila Kelas IV SDN 4 Cakranegara. Journal of Classroom Action Research, 7(Special Issue), 344–351.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10708>

Kammis. (2022). Jenis Media Pembelajaran dan Implikasinya di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Inovatif, 4(2), 101-110

Kristanto, D. H., Kurnia, I., & Wahyudi. (2023). Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian & Pembagian Kelas II SD. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kurniawan, A., & Wulandari, S. (2017). Peran Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusumaningrum, Panca Wahyu, dkk. (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 Kota Waringin Timur. *Borneo Educational Management and Research Journal*, 2(2), hlm 30-41

Lailiyah, N. N., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan Media Diorama berbasis STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 95–108. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3678>

Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD (Vol. 6, Issue 1).

Lubis, M. A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI: Peluang dan tantangan di era industri 4.0 (Edisi pertama). Kencana.

Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Vol. 03).

Nuryanti, N., Wiguna, F. A., & Santi, N. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran game puzzle Sipena materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Nurzahra, U. (2022). Pengaruh media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5–6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas* (tidak disebutkan).

Nurzahra, U. (2022). Pengaruh media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5–6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena

Lampung Selatan (Skripsi, Universitas Lampung). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. PENERAPAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SEKOLAH. (n.d.).

Pradana, M. A. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri dalam Profil Pelajar Pancasila (Studi Kualitatif pada Pendidikan Pancasila Kelas X). Repository Universitas Negeri Jakarta.

Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR PADA SISWA KELAS 1 SDN 58 KOTA BENGKULU. *Communnity Development Journal*, 4(5).

Qurataini, G., Dwina Angga, P., & Tahir, M. (2025). Pengembangan Media Smart Box (Kotak Pintar) Materi Bahaya NAPZA Pada Kelas V SDN Pemasah Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Specialissue).
<https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10702>

Ramadhani, A. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6).

Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Upper Saddle River, NJ: Pearson. (Hal. 76)

Sari, E. N. I., Chaidaroh, U., & Sirojudin, D. (2020). Efektivitas media explosion magic box untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Fikih di MA Al Ihsan Kalikejambon. *JoEMS-Journal of Education and Management Studies*, 3(6), 31-38.

Septiana Rahayuningsih, S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana

Soenarto, S. (2012). Pembelajaran Berbasis Multimedia sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar dan Persepsi Mahasiswa. Yogyakarta: Cakrawala Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR KERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675

Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR KERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tambusai, J. P., Haifarashin, R., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (n.d.). Pemahaman Siswa Tentang Kewajiban dan Hak Warga Negara.

Wahyuni, S. (2020). Pembelajaran sebagai proses interaksi dalam mencapai

kompetensi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(2), 123-130

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23-27

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. 13(1)