

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S. A., & Misbah. (2024). Pengembangan media pembelajaran Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 41–56. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19176>
- Ariska, K., & Suyadi. (2020). Penggunaan metode show and tell melalui media magic box untuk meningkatkan kemampuan bahasa dalam pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Progam Studi PGRA*, 6(2), 102–114. <https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.626>
- Bahiyah, K., & Mizan, S. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kebonsari III Tuban. *Prosiding New SNASPPM*, 8(2), 887–892. <https://prosiding.unirow.ac.id/index.php/new-snasppm/article/view/1977>
- Choirunnisa, R., & Sundi, V. H. (2024). Penerapan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA Kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. *SEMNASFIP*. <https://doi.org/https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23660>
- Destrinelli, Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Diantama, A. H., Kurnia, I., & Primasatya, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sila-sila Pancasila Kelas 1 SDN 1 Terteek Tahun 2025. In *Prosiding SEMDIKJAR UNP Kediri*, 8, 465–469. <https://doi.org/10.29407/z2vqxd07>
- Dinihari, K. (2018). *Buku Pintar 34 Provinsi di Indonesia*. Noktah. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Pintar_34_Provinsi_di_Indonesia/uDUoEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Penelitian Mahasiswa*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17. <https://sinelitabmas.unsoed.ac.id/google-doc/3836607/belajar-dan-pendekatan-pembelajaran>
- Halimah, S. (2025). *Mengenal Aneka Ragam Rumah & Pakaian Adat Nusantara*. Cemerlang. https://www.google.co.id/books/edition/Mengenal_Aneka_Ragam_Ruma

h_Pakaian_Adat/TiNWEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

- Husnaeni, & Anggriyani, F. C. W. (2025). *Peran Pendidikan Dalam Membangun Sikap Cinta Tanah Air Pada Generasi*. 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.65311/j.khidmat.v3i1.1236>
- Kadita, D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Mystery Box Berbasis Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 MI AL-Mursyidiyyah* [UIN Syarif Hidayatullah]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/85662>
- Kasmawati, Putriwanti, & Purbarani, D. A. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 Sdn Baluase. *Dikdas*, 12(2), 81–90. <https://doi.org/10.22487/jds.v12i2.3695>
- Khamilatunnisa, & Astuti, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Cokroaminoto*, 9(2), 707–725. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.2.2026.8404>
- Kurniati, T., Yusup, I. R., Hermawati, A. S., Kusumahwardani, D., Wijayanti, D., & Irhamudzikri. (2021). Respon Guru Terhadap Kendala Proses Pembelajaran Biologi Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 40–46. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.765>
- Lestari, S. D., Macaryus, S., & Ardiyatno, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Indonesia Melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas IIIB SDN GOLO. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 377–387. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg>
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan pembelajaran. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5482–5492. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6349>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa ' Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nainggolan, Y. A., Wahyudi, R., & Januar. (2026). Teori Validasi Model dan Instrumen Penelitian Pengembangan. *EDU RESEARCH*, 7(2), 2682–2695. <https://doi.org/10.47827/jer.v7i2.2870>
- Nasiyah, Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(2), 357–368. <https://doi.org/10.31932/jpe.v8i2.2523>
- Noer, H., Riadi, D., Rahmawati, & Supriyandi, R. (2024). Komponen Dan Model Pengembangan Kurikulum. *Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 07(1), 522–537. *Komponen dan Model Pengembangan Kurikulum*
- Nuha, S. A. P., Astriyani, G. A., Oktaviana, H., Fatmawati, L., Sari, S. O. M., & Saputro, D. A. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok

- Kecil terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika 1. *PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(1), 9–14. <https://www.jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/517>
- Nurrita, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Nuryanti, E., Heryati, T., & Ilah. (2021). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui model pembelajaran paikem tipe direct instruction. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 153–160. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6280>
- Poerwaningtias, I., & Suwanto, N. K. (2017). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Bacaan untuk Anak Setingkat SD Kelas 4, 5, dan 6* (Issue November 2018). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putri, R. K., Basori, M., & Kurnia, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Papacin Berbasis Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) UNP Kediri*, 8, 487–493. <https://doi.org/10.29407/5tnz8533>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid-19/13210/30/07/09/38/>
- Safitri, D., Laila, A., & Kurnia, I. (2022). Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan dalam Dongeng. *Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2345–2358. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2345-2358.2022>
- Saputra, A., Sabrina, D. N., Wijayanti, I., & Setiyoko, D. T. (2025). Pentingnya mengenalkan keragaman budaya di sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 116–125. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.913>
- Serawati, C. A., & Asnawati, S. (2025). Pengembangan Media Mystery Box Materi Warisan Budaya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 90–106. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24872>
- Siregar, H. T., Taringan, J. E., & Taringan, heppy Y. (2022). Perbaikan Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media Konkret pada Materi Jenis-

- jenis Daun Di Kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan. *Jurnal Curere*, 6(1), 77–86. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.720>
- Situmorang, S. T., Ananta, F., Saragih, E. T., Saragih, Y. J., Sinaga, R. D. P., & Hutahaean, J. H. J. (2026). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng dan Makanan Tradisional Onde-onde. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(March), 390–400. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v10i1.4341>
- Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Dampak Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) Berbasis Kearifan Lokal terhadap Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1833–1843. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.1123>
- Supriadi, J., Fadhillah, R., & Kurniati, T. (2022). Pengembangan Media Lego Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA (JIPi)*, 6(2), 180–194. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.25173>
- Susanto, R. (2017). Proses Penerapan Keterampilan Manajemen Kelas dengan Senam Otak dan Pengaruhnya Terhadap Kesiapan Belajar dan Hasil Belajar Mata Kuliah Metode Penelitian Mahasiswa PGSD, FKIP Universitas ESA Unggul Jakarta. *Prosiding SENDI_U (Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call for Papers UNISBANK)*, 1, 821–829. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/5030>
- Trisari, M. N., & Suprayitno. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 11(4), 890–902. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53231>
- Ulfa, C. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Games Smart Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanannya Pada Siswa Kelas IV SDN Manggis 2* [Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <https://repository.unpkediri.ac.id/>
- Ulwawiyah, L. I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar dan Implementasi Online Assessment pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D & 3D untuk Kelas XI MM di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27544>
- Verawati, Rahmadani, S., & Sari, T. P. (2025). Penggunaan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar. *Journal Of Teacher Education Al-Abawaini*, 1(1), 41–51.
- Yantik, F., Sutrisno, & Wiryanto. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>

- Yulianti, M., & Dewi, N. K. (2024). Penerapan Metode Problem-Based Learning Berbantuan Mystery Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Banjarejo. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10). <https://doi.org/10.62281/v2i10.830>
- Yusuf, M. A., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Monopoly Pop-Up pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 2126–2135.