

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. (2017). Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Percaya Diri Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn Cipagalo 2 Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (Penelitian Tindakan Kelas Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 di Kelas IV SDN Cipagalo 2 Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2016/2017) (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).
- Arsyad, A. (2009). Media Pembelajaran. Maret: Rajawali Pers
- Awallia. (2008). Pelajaran dengan Permainan Kokami. Dipetik 6 Desember 2023 dari <http://cephy-net.blogspot.com/2008/12/pelajaran-denganpermainan-kokami.html>
- Deswanda, F., & Satriyani, F. Y. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V pada Muatan IPA Materi Ekosistem Melalui Penerapan Media Mystery Box Berbantuan Video Animasi. *BASICA: Journal of Primary Education*, 3(1), 133-150.
- Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran.
- Handayani, I. G. A., Dewi, N. W. D. P., & Yasna, I. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz di SMA Negeri 1 Abiansemal. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 66-73.
- Hakim. (2011). Media Pengajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius). Dipetik 6 Desember 2023 dari <http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>
- Hati, S. T. (2018). Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan Ips (Sumber Dan Materi Ips). *Ijtimaiyah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1).
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164-172.
- Isnaini, M., Utami, L. S., & Marga, K. M. (2018). Pengaruh media Kokami (kotak dan kartu misterius) terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas viii smp negeri 19 mataram tahun pelajaran 2017/2018. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 4(2), 18-25.
- Kartikasari, A. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu

142

Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang. Universitas Negeri Semarang.

Kharis, A. (2019). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui model pembelajaran picture and picture berbasis IT pada tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).

Lisnawati, L. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Pokok Bahasan Kerajaan Islam Di Nusantara Di Kelas X IPS 2 SMAN 1 Karangnunggal Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).

Marga, K. M. (2018). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap Ketrampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 18-22.

Musdalifah, H. A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Sea Dipadukan Dengan Media Permainan Kokami Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1).

Paisah, N., Fatmaryanti, S. D., & Akhdinirwanto, R. W. (2013). Penerapan media kotak dan kartu misterius (Kokami) untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas vii smp negeri 25 purworejo. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 3(1), 28-32.

Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi covid-19. *Gagasan Pendidikan Maret*, 1(2), 49-59.

Priyanti, N. M. I., & Nurhayati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 96-101.

Rahmawati, A. M. (2017). Analisis hasil pengembangan media kokami (kotak dan kartu misterius) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, aktivitas belajar dan ketuntasan belajar SMP-SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3).

Ratnaningsih, S., & Putri, M. A. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv pada materi benda dan sifatnya melalui penerapan metode eksperimen (Penelitian Tindakan Kelas di MI Al- Islamiyah Maret Selatan) (Bachelor's thesis, Maret: FITK UIN Syarif Hidayatullah Maret).

Rifki, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran kotak kartu misterius (kokami) terhadap minat belajar siswa Kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Hidayatus Shibyan Parit Na'im (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

- Salim, S., Karo-Karo, I. R., & Haidir, H. (2022). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, Maret. 1, pp. 470-477).
- Subudi, I. K. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Sebagai Dampak Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(1).
- Sitaasih, D. K. (2020). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 241-247.
- Soesatyo, Y., Subroto, W. T., Sakti, N. C., Edwar, M., & Trisnawati, N. (2017). Pelatihan penulisan proposal penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru ekonomi Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(2), 162-178.
- Wahidin, U. (2017). Interaksi komunikasi berbasis media pembelajaran dalam proses belajar- mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197.
- Wibowo, H. (2020). Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran. Puri cipta media.