

DAFTAR PUSTAKA

- Adelzha, N. S., & Wulandari, M. D. (2022). Pengembangan Media Boxsemart Mengenal Huruf dan Angka bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5704–5705. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3115>
- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan Peserta Didik & Bimbingan Belajar*. Deepublish.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Kencana.
- Alamsyah, S., & Sudrajat. (2021). *Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa Kelas IV. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 2–3. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Azira, Putrini Mahadewi, L. P., & Ngurah Japa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 73–82. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17453>
- Baharuddin. (2010). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Ar-Ruzz Media.
- Bolhassan, N., & Taha, H. (2017). TGT For Chemistry Learning to Enhance Students' Achievement and Critical Thinking Skills. *American Institute of Physics Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.1063/1.4983904>
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahita SDN Inklusi Sukowinangun 02 Magetan. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 66–72. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Chin-Min Hsiung. (2012). The Effectiveness of Cooperative Learning. *Journal of Engineering Education*, 101(1), 119–137.

<http://proxy1.ncu.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=71608311&site=eds-live>

- Defi, R. A., Abidin, Z., & Susilaningsih, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329–338. <https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p329>
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Rosda.
- Desrinelti, Neviyarni, & Murni, I. (2021). Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan dari Aspek Bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29210/3003910000>
- Dewi, P. Y. A. (2021). Konsep Dasar Pembelajaran IPA. In *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (pp. 1–2). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Dwiyono, Y. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Deepublish.
- Estri Wahyuni, N., & Muslim, A. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Sikap Peduli Lingkungan dan Prestasi Belajar IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 147–153.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD kelas IV. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Fitri, T., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan Media Papan Magnet Menyusun Kalimat Acak di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 23–28. <https://doi.org/10.36928/jlpd.v3i2.1375>
- Hanifah, A., Mudzanatun, & Sukanto. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantu Media Puzzle Board Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 443–451. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press.
- Islamy, C., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan*

- Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 3.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p1-15>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Jaakkola, T., & Veermans, K. (2015). Effects of Abstract and Concrete Simulation Elements on Science Learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(4), 300–313. <https://doi.org/10.1111/jcal.12089>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2012). Cooperative Learning. *The Encyclopedia of Peace Psychology*, 1. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.00494-2>
- Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid, Kemendikbudristek 173 (2022).
- Kencana, R. T., Usman, H., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Permainan Catur Rangka Materi Sistem Gerak Manusia Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 313–321. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1122>
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA SD*. Ediiide Infografika.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Kusumawati, N. (2022). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Mastiyah, S. (2022). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Prodi PGMI Al Misbah*, 8(2), 154.
- Munawaroh, S. A., Andriana, E., & Setiawan, S. (2023). *Pengembangan Media Gift Box Berbasis Multiliterasi pada Pembelajaran Penemuan di Kelas VI Sekolah Dasar*. 9(2), 399–411.
- Muslich, M. (2010). *Text Book Writing : Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Ar-Ruzz Media.

- Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran*. Unesa University Press.
- Nasriya, T. Z., Wuryandani, W., & Mulyono, M. (2021). Explosion Box: A Learning Media of Ecosystem Components for Elementary School Student. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 11(2), 338–348. <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i2.202115>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 601. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Octavia, S. A. (2021). *Profesionalisme Guru dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik*. Deepublish.
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
- Prihantini. (2020). *Strategi Pembelajaran SD*. Bumi Aksara.
- Rahmawaty. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Inpres Dalaka. *Jurnal Pembelajaran Matematika Dan Sains*, 2(2), 37–44. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/26088%0Ahttps://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/26088/75676577041>
- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Citapustaka Media.
- Raven, S., & Wenner, J. A. (2022). Science at the Center: Meaningful Science Learning in a Preschool Classroom. *Journal of Research in Science Teaching*, 60(3), 484–514. <https://doi.org/10.1002/tea.21807>
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.

- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Kencana.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. In *Ar-Ruzz Media*. Ar-Ruzz Media.
- Sipnaturi, E. R., & Farida, F. (2020). Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Edutainment pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 57–65. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.5866>
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta* (2nd ed.). Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- 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), 140–149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Sulaedah, S., Utomo, S., & Ismaya, E. A. (2022). Development of Smart Box of ASEAN Learning Media in Social Science Learning for Class VI Elementary School Students. *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 54–59.
- Sumiati, S. N. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(1), 97.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*. Ar-Ruzz Media.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Buku Metode Penelitian Pengembangan*.

Universitas Pendidikan Ganesha.

- Teplá, M., Teplý, P., & Šmejkal, P. (2022). Influence of 3D Models and Animations on Students in Natural Subjects. *International Journal of STEM Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00382-8>
- Trianingsih, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA tentang Sistem Tata Surya Melalui Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 45. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7744>
- Trisari, M. N., & Suprayitno. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(4), 890–902.
- Usman, H., & Anwar, M. (2020). Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Kepulauan Seribu. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2020(2017)*, 361–370. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 81. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>
- Veldkamp, A., Daemen, J., Teekens, S., Koelewijn, S., Knippels, M. C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape Boxes: Bringing Escape Room Experience Into The Classroom. *British Journal of Educational Technology*, 51(4), 1220–1239. <https://doi.org/10.1111/bjet.12935>
- Veldkamp, A., Rebecca Niese, J., Heuvelmans, M., Knippels, M. C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2022). You Escaped! How Did You Learn During Gameplay? *British Journal of Educational Technology*, 53(5), 1430–1458. <https://doi.org/10.1111/bjet.13194>
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2101. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-bulgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Cercular Model of

- RD&D: Model RD&D Pendidikan dan Sosial. In *Kbm Indonesia*. KBM Indonesia. www.penerbitbukumurah.com
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Wyman, P. J., & Watson, S. B. (2020). Academic Achievement with Cooperative Learning Using Homogeneous and Heterogeneous Groups. *School Science and Mathematics*, 120(6), 356–363. <https://doi.org/10.1111/ssm.12427>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Kencana.
- Yuliastri, N. A., Fitriani, R., & Ilhami, B. S. (2021). Pengembangan Media Smart Box dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Care*, 8(2), 29–36.
- Yumnah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Literasi Nusantara.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan LKP Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 18. <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencana.