

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, S. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 522. <https://doi.org/10.29210/30032101000>
- Ahriani. (2018). Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di Sdi Kampung Parang Kabupaten Gowa. *Pengaruh Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di Sdi Kampung Parang Kabupaten Gowa*, 6(1), 1–8.
- Auliani, L., Afandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Pada Tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” Kelas 5 SDN 20 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1869–1874. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.841>
- Azizahamini. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar bahasa Indonesia. *Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*, 2, 231–236.
- Bahtiyar. (2022). Journal of Integrated Elementary Education. *Jurnal of Integrated Elementary Education*, 2(1), 55–62.
- Jayanti. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Kesulitan Belajar di Sekolah Dasar. *Sistema : Jurnal Pendidikan*, 01(01), 1–7.
- Kurniasari, P. E. 2022. (n.d.). *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar*.
- Miaga, N. (2016). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terhadap aktivitas belajar sekolah dasar. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 175.
- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 104. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5122>
- Mujazi. (2020). 332233-Penggunaan-Metode-Pembelajaran-Kooperati-B0Ee465a. 1, 448–457.
- Nasrum, A. (2018). untuk Penelitian. *Uji Normalitas Data Untuk Penelitian*, 15(1), 117.
- Nuraini, N., Fitriani, F., & Fadhilah, R. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 6(1). <https://doi.org/10.29406/arz.v6i1.939>
- Nuralisa, S. F., Vitasari, M., & Nestiadi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1), 33. <https://doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10251>
- Nurmalitta. (2017). *Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Kelas IV SDN Summersari 01 Jember*. 12(1), 15.
- Nurwidyaningrum, W. R. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Pbl Melalui Media Kotak Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Bogorejo Wahyu. *Penggunaan Model Pembelajaran Pbl Melalui Media Kotak Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

- Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Bogorejo, 09, 1–23.*
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124. <https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>
- Ratnawati susanto, razela putri. (2023). *Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model two stay two stray*. 8(1), 111–124.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rusiana. (2016). Penggunaan Media KOKAMI pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 3 (4), 183–192.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2018). Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*.
- Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Syamsidar. (2020). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia Siswa Kelas VII MTsS Krueng Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Vokasi*, 1(1), 21.
- Winara, & Haniyyah, U. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kokami Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Meda*, 150–155. https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/935/3/T1_292008212_BA B II.pdf
- Yuliani. (2020). Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Journal of Elementary Education*, 03(02), 33–38.