

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, (2017:73) *PI_KHUSNUL DIABRATRI_BAB II*
- Aunurrahman.(2016). Ciri-Ciri Belajar.
- Amira (2021). Pengertian Media
- Arsyad (2015:10) Analisis Pengaruh Pembelajaran menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora Vol.2 Desember 2022.
- Dwi Nopita Sari, Bakman Lian, Hetilaniar (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Magic Box* (kotak pintar) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246*.
- Melyana, Eni Heldayani, Tanzimah (2022). Pengaruh Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang. *ISSN :2686-1895*.
- Sudjana.(2016). *Metode Statistika*. Bandung; PT.Tarsito.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).
- Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeto Cv.
- Suharsimi, A.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sulistiowati (2015) Pengaruh Media Permainan Kotak Pintar terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Lampung Selatan.
- Trisna Setiyaningsih S.Pd. Indonesiaku Kaya Budaya (IPAS)
- Wulandari.(2021). Belajar dan Hasil Belajar Jurnal Mahasiswa Kreatif
- Yusuf,S.(2012). Pengertian Sekolah
- Zaman, A Qomaru ddk.(2015). “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran 26 Oktober 2019.