

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Magic Box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 599-606.
- Adi ustofa, N., Mutrofin, S. & Ali Murtadho, M. 2016. Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (UML). *Jurnal Antivirus*, 10(1): 42–8.
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. 3 ed. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Cahyadi, A. 2019a. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. 1 ed. Serang : Penerbit Laksita Indonesia .Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran* (h.8). Jakarta: GP Press Group.
- Cahyadi, R.A.H. 2019b. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1): 35–42.
- Dewi, N.R., Yanitama, A., Listiaji, P., Akhlis, I., Hardianti, R.D. & Kurniawan, O.I. 2021. Pengembangan Media dan Alat Peraga Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Effendi, Mursilah & Mujiono 2018. Korelasi Tingkat Perhatian Orang Tuadan Kemandirian Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(1): 17–23.
- Fajriah, Z.L. & Anggereini, E. 2016. Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama. *BIODIK*, 2(1): 27–33.
- Fitrianti, I., Handayani, D. E., & Suyitno, Y. P. (2020). Keefektifan Media *Magic box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 323-329.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana & Indra, I.M. 2021. *Media Pembelajaran*. 1 ed. Klaten: CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Hidayat, R. & Abdillah 2019. *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya.”* Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ismiyasari, F. N.(2017). *Penggunaan Alat Peraga Edukatif Magic Box dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas*

V SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

- Karo-Karo S, I.R. & Rohani 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. AXIOM, 7(1): 91–96.
- Kosassy, S.O. 2019. MENGULAS MODEL-MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN. Jurnal PPKn & Hukum, 14(1): 152–173.
- Kumala Dewi, P. & Budiana, N. 2018. Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengumpulan Pembelajaran. Pertama ed. Malang: UB Press.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta : KENCANA.
- Lestawati, I. M., Wiranata, I. G. L. A., & Astuti, A. T. (2023). P Pengembangan Permainan *Magic box* Kolaboratif Berbasis Konsep Tri Hita Karana: Pengembangan Permainan *Magic box* Kolaboratif Berbasis Konsep Tri Hita Karana. Jurnal Ilmiah Potensia, 8(1), 35-48.
- Lubis, M.A. & Azizan, N. 2020. Pembelajaran Tematik SD/MI. Jakarta: KENCANA.
- Mahardika, C. & Siswoyo, A.A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Sekolah Dasar. JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 1(1): 39–50.
- Nur Hakim, I. 2014. Pembelajaran Tematik-Integratif Di SD/MI Dalam Kurikulum 2013. INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan, 19(1): 46–59.
- Nurfaddhillah, S. 2021. Media Pembelajaran. 1 ed. Sukabumi: CV. Jejak.
- Nurkhayati & Parta Santi, A.U. 2017. Pengaruh Model Tematik Terhadap Kreativitas Guru Dalam Mengajar Di Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 09 Pagi. HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD, 1(2): 87–94.
- Okta, Silvia, and Muhammadi Muhammadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Narasi Sejarah Di Kelas V." *Journal of Basic Education Studies* 4.1 (2021): 1374-1381.
- Pebriani, N. P. E. dkk. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Tipe Vak Berbantuan Media *Magic box* Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas IV SD. Mimbar PGSD Undiksha, 1(1), 1–10.
- Putri, M. N. dan N. M. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media *Magic box* Kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya.

- Rahmi, S.M., Arif Budiman, M. & Widyaningrum, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2): 178–185.
- Reksiana 2022. Pengembangan Desain Model Desain Kemp Dalam Pembelajaran. *ALIM: journal of Islamic Education*, 4(1): 105–124. Tersedia di <https://journal.ar->.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (h.6). Jakarta: Rajawali.
- Sari, P. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1): <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>. 42–57. Tersedia di
- Sari, R.K. 2021. Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *JURNAL BORNEO HUMANIORA*4, 4(2): 60–69.
- Sartika, Ayu Dewi, and Samsul Bahri. "Pengembangan Media *Magic box* Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo." *Ability: Journal of Education and Social Analysis* (2022): 82-91.
- Simamora, L. H. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2), 91–105.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 1–13.
- Tarwiti, C. dan A. W. (2018). Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 2018, 2(4), 308–314.
- Wandani, R.R. 2017. Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik. *Nizhamiyah: Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi pendidikan*, 7(2): 96–111.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana & Suwahono 2021. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Referensi (Gp Press Group).
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. 1 ed. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Yudhi, M. (2013). *Media Pembelajaran*. Referensi (Gp Press Group).

Yusup, Febrinawati. "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif." *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7.1 (2018).

Zakiyayati, P. 2017. Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggul Palangka Raya. Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.



THE
Character Building
UNIVERSITY