

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G. 2020. *Buku Metode Penelitian Kuantitatif & Kuantitatif* (Issue April).
- Ayu Sukaryanti, Murjainah, & Sylvia Lara Syaflin. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan*. 7 (1), 140-149
- Darihastining, S., Aini, S. N., & Maesaroh, S. 2020. *Media Audio Visual dan Non Visual Bercerita Menstimulasi Pola Pikir Berkarakter Budaya*. 7(1), 21–29.
- Darmawanti, Arum. 2009. *Analisis Motivasi dan Pengaturan Diri untuk Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta (Jurnal)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widya*, 4 (1), 104-117.
- Firdaus. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bervisi Sets Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah*. 1(1), 17-29.
- Gusvina, Firda. 2018. *Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP/MTs*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Kurniawan, dkk. 2020. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online Bagi Guru Mata Pelajaran IPS*. *International Journal of Community Service Learning*. Vol. 4 (1), 1-9.
- Marmoah, Sri & Indrastoeti, J. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan untuk Program Studi PGSD*. Serang: CV. AA. Rizky
- Noviani, Nike Dwi. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe FLLash*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Nurzahra, Umi. 2022. *Pengaruh Media Permainan Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Padakari, Leharoi. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Operasi Perkalian dengan Menggunakan Media Sempoa pada Siswa Tunarunggu Kelas IV DI SLBN 1 Gowa (Jurnal)*. Universitas Negeri Makasar.

- Pratiwi, Indah Dwi. 2012. *Penggunaan Media Smart Box Untuk Peningkatan Sikap Kemampuan Mengenal Bentuk – Bentuk Geometri (Ptk Siswa Kelompok B Di Tk Anggrek Desa Sidodadi Kecamatan Gemolong Kabupaten Sragen)*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Priyono, Edy & Buditjahjanto. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Edu-Game Adventure pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC di SMKN 1 TUBAN*. Universitas Negeri Surabaya
- Pujiah, S., & Widiasih, A. P. 2020. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun*. *Ceria Junal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 30–40.
- Puspitarini, Y. D & Hanif M. 2019. *Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School*. *Jurnal of Education*. 4 (2), 53-60.
- Rohmaniyah, Fatihatur. 2017. *Penggunaan Media Benda Konkret dalam Pembelajaran Matematika di MI MA'ARIF NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017*. IAIN Purwokerto.
- Santoso, Teguh dkk. 2022. *Pengembangan smart box berbasis digital dengan memanfaatkan arduino uno sebagai sumber belajar fisika*. *Jurnal Berkala Fisika Indonesia*, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurusan Pendidikan Sosiologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2 (1), 470 – 477.
- Sardiman, A.A.. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Andi M. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran* (Issue August 2017).
- Simamora, Henry. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi 2. STIE.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif , dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuni, Tri. 2016. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Kartu Kata bagi Siswa SMP Negeri 1 Jumo Temanggung*. *Jurnal Kreatif*
- Yulianti, Ary. 2020. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construk pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*. *Jurnal IT-EDU*. 5 (1) , 527-533.