

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Sitio, K., Berliana, M., & Saragih, N. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan smart box meningkatkan minat belajar PPKn di SMPN 19 Jambi. Universitas Jambi.
- Afriyuni Yonanda, D. (2017). Peningkatan pemahaman siswa mata pelajaran PKn tentang sistem pemerintahan melalui metode M2M (Mind Mapping) kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 56.
- Aisyah, F., et al. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 3–4.
- Arfiani, F. F. N., & Latipah, E. (2021). Perkembangan kognitif untuk anak usia sekolah dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 12, 43.
- Arifin, Z. (2017). Kesenjangan pendidikan di Indonesia: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(3), 123–135.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1973). Recent developments in mastery learning. *Educational Psychologist*, 10(2), 53–57.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). Washington, D.C.: The George Washington University.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 45–50.
- Dewi, S. R., & Haryanto. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 56–70.
- Dara, S. (2019). Revolusi industri 4.0: Big data menjawab tantangan revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 4(3).
- Ernawati, I., & Totok, S. (n.d.). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server, 204–210.

- Fahturrahman, A. (n.d.). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 844.
- Hasyim, A. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan di sekolah*. Media Akademi.
- Hidayat, R. (2017). Peran pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter warga negara di era digital. *Jurnal Demokrasi dan Kewarganegaraan*, 4(1), 102–110.
- Hidayati, N., & Prasetyo, H. (2019). Model pembelajaran konstruktivisme dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 145–153.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching: Metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif, yang relevan dengan pembelajaran PKN*.
- Marjuni, A. (2020). Penanaman nilai-nilai pendidikan Islam dalam pembinaan karakter peserta didik. *Al-Asma: Journal of Islamic Education*, 2(2).
- Mitha, A. O., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan tingkat konsistensi normalitas distribusi metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Kependudukan*, 2014, 134.
- Mardiati, S. (n.d.). Pengembangan media smart box berbasis pattern recognition untuk kemampuan membaca anak berkebutuhan khusus. Universitas Hamzanwadi.
- Nugroho, A. (2019). Media pembelajaran dan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Inovatif*, 4(2), 88–95.
- Nurhasanah, N., & Sunarti, S. (2017). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter siswa di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 55–67.
- Oktaviana, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas IV SD materi kewajiban dan hak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.
- Oktaviana, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas IV SD materi kewajiban dan hak. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*.
- Pratiwi, I. D., Ariyanto, & Sumardi. (2012). Penggunaan media smart box untuk peningkatan sikap kemampuan mengenal bentuk–bentuk geometri. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmawati, I. (2019). Efektivitas penggunaan smart box dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Rahman, H. (2019). Strategi pembelajaran berbasis kritis dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(2), 233–245.
- Rini, D. S., & Faisal, F. (2015). Perbandingan power of test dari uji normalitas metode Bayesian, uji Shapiro-Wilk, uji Cramer-von Mises, dan uji Anderson-Darling. *Jurnal Gradien*, 11(2).
- Rizki, M., & Sari, D. (2021). Pengaruh media pembelajaran smart box terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 15–24.
- Rony. (2025). Urgensi manajemen budaya organisasi sekolah terhadap pembentukan karakter peserta didik. *TAFKIR: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1).
- Rudi Susilana, & Riyana, C. (2011). *Media pembelajaran: Hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian* (pp. 70–72). Bandung: Wacana Prima.
- Sanjaya, W. (2017). Pengertian dan konsep pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 12–20.
- Solihah, M. (n.d.). Pengembangan media smart box berbasis pattern recognition untuk kemampuan membaca anak berkebutuhan khusus. Universitas Hamzanwadi.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan media kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(1), 140–149.
- Sumantri, M., & Rahardjo, D. (2018). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.

- Suhartono, Y. (2015). Pendidikan kewarganegaraan: Menumbuhkan sikap kritis dan partisipatif dalam era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 75–85.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan* (hlm. 752). Bandung: ALVABETA.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (Mantap). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Suyanto, S. (2017). Pendidikan sebagai proses sosial. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 22–30.
- Wati, M., et al. (n.d.). The development of physics modules based on Madihin culture to train Kayuh.