

DAFTAR RUJUKAN

- Anggriani, T. U., & Effendi, S. (2019). Penggunaan Media Komisi (Kotak Misteri Akuntansi) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Akuntansi. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(1), 53-67.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arlinda, S., Malik, A., Shanty, I. L., Andheska, H., & Elfitra, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Materi Puisi pada Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Moro Kabupaten Karimun Kepulauan Riau. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan dan Humaniora)*, 8(1), 565-569.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dalman, H. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Darwin, Muhammad, dkk. 2021. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), 55-63.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK: Analisis Fungsi, Struktur, Kaidah serta Langkah-langkah Penulisannya*. Bandung: Yrama Widya.

- Lestari, W. 2021. Penggunaan Media Magic Box dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun TK Bina Bakti Sumbermulyo Tanggamus. *Skripsi*. UIN Raden Intan, Lampung.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Nurnaningsih, L. A. (2020). Peningkatan keterampilan menulis teks anekdot dengan media karikatur. *sarasvati*, 2(2), 162-176.
- Nurnaningsih, L. A. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Anekdote dengan Media Karikatur. *sarasvati*, 2(2), 162-176.
- Rachmawati, H. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (Kokami) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi Di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 8(1), 20-26.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin. IAIN Antasari Press. 2-3
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sari, E. N. I., Chaidaroh, U., & Sirojudin, D. (2020). Efektivitas media explosion magic box untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Fikih di MA Al Ihsan Kalikejambon. *JoEMS-Journal of Education and Management Studies*, 3(6), 31-38.
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (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).

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, D. (2023). Analisis Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote Dalam Buku “Koleksi Humor Gusdur Paling Nyeleneh” Karya Guntur Wiguna serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar di SMA. *Madrasah: Journal on Education and Teacher Professionalism*, 1(1), 64-70.

Susanto, A., Sumardi, A., & Khoirunisa, A. R. (2020, Oktober). Pengaruh Media Kartu Susun Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).

Susanto, D. A., & Rahayu, D. B. (2023, Juli). 106. Peningkatan Motivasi Belajar dan Kemampuan Reading Comprehension Materi Explanation Text Melalui Media Mystery Box. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 964-975).

Tarigan dan Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkas Bandung.

Ulya, L. R. (2020). Penggunaan Media Sunduquus Sirri (Kotak Rahasia) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 02 Solokuro Lamongan. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 4, pp. 297-308).

- Veryawan, Mery Tan, dan Syarfina. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (*Magic Box*) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44-52.
- Wachidah, S. 2004. *Pembelajaran Teks Anekdote*. Jakarta: Depdiknas.
- Wardani, Z. P., Indrariansi, E. A., & Mukhlis, M. (2021). Keterampilan Menulis Teks Anekdote Menggunakan Media Karikatur Sebuah Alternatif Model Pembelajaran di SMA. In *Seminar Nasional Literasi* (Vol. 6, No. 1, pp. 1-9).
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Yani, I., & Kusmana, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Gallery Walk Dan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Bogor. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 30-33.