

Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box Sebagai Peningkatan Kognisi IPAS Siswa Madrasah Ibtidaiyah

¹Khusnul Qomariah, ²Mar'atus Sholihah,

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Al-Falah Assunniyyah

Email: 12144260217@inaifas.ac.id, [2marmarapgmi@inaifas.ac.id](mailto:marmarapgmi@inaifas.ac.id)

Abstrak

Penelitian di tujuan ini untuk meningkatkan kemampuan kognisi siswa dalam pembelajaran IPAS melalui pengembangan media pembelajaran inovatif berupa *Mystery Box*. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang berdampak pada rendahnya kognisi siswa. Penelitian dilakukan di MI Assunniyyah Kencong dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV dan V serta guru mata pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan analisis data melalui tahapan reduksi, penyajian, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Mystery Box* mampu meningkatkan aspek pengetahuan siswa dari 55% menjadi 85% dan aspek pemahaman dari 52% menjadi 80%. Selain itu, sebanyak 87% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan 78% merasa lebih percaya diri saat menjelaskan materi. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Mystery Box* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa secara interaktif, menyenangkan, dan bermakna..

Kata Kunci: *media pembelajaran, kognitif, IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan peradaban suatu bangsa. Ki Hajar Dewantara, Sebagai tokoh pionir pendidikan Indonesia, memiliki pandangan yang sangat mendalam tentang hakikat pendidikan. Menurut beliau, pendidikan bukan sekadar proses transfer ilmu pengetahuan, melainkan upaya mengarahkan dan mengembangkan potensi anak agar mereka mencapai kesejahteraan, kebahagiaan, dan menjadi anggota masyarakat yang baik. Prinsip "Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani" yang beliau ajarkan, menegaskan peran pendidik sebagai teladan, motivator, dan pembimbing. (Rahayu et al., 2024) Melalui pemikirannya, Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan harus berlandaskan pada kebebasan, kemandirian, dan penghormatan terhadap kodrat alam serta budaya bangsa. Gagasan-gagasan beliau hingga kini tetap menjadi pijakan penting dalam pengembangan sistem pendidikan nasional Indonesia.

Dalam konteks Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar, memiliki peran penting. Tujuan pembelajaran IPA adalah siswa di bekali dengan pengetahuan yang di peroleh melalui penegalaman nyata. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, pembelajaran IPA di SD bertujuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep sains yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan IPA juga mendorong siswa untuk menguasai keterampilan dan mampu menerapkan teknologi sederhana dalam kehidupan mereka (Rusilowati et al., 2015).(Suryani et al., 2016) Pembelajaran IPA turut memperkuat aspek kognitif siswa, seperti pengetahuan dan pemahaman. Siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi memahami konsep secara mendalam dan mampu mengintegrasikannya dalam konteks kehidupan nyata.

Kognitif, yang juga dikenal sebagai Kognisi dalam berbagai literatur, dapat dipahami sebagai proses mengenali berbagai hal yang berasal dari lingkungan sekitar individu, lalu menjadikannya bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh pola perilaku individu sepanjang hidupnya, kemampuan kognitif ini diwujudkan melalui tindakan kognitif. yaitu bagaimana seseorang memahami lingkungannya dan mengolahnya menjadi bekal psikis hal-hal yang dibutuhkan untuk membangun kehidupan yang bermakna Proses ini melibatkan cara individu mengenali dan menginternalisasi lingkungan, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi dasar untuk menyesuaikan diri dan bertindak secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.(Marinda, 2020) Kognisi sendiri mencakup berbagai jenis, di antaranya adalah pengetahuan dan pemahaman, yang berperan penting dalam membentuk cara seseorang memproses informasi, menyusun konsep, serta mengambil keputusan berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki. Dalam konteks pendidikan, proses kognitif ini dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, sehingga mendorong kemampuan berpikir. dan membangun pengetahuan dan pemahaman secara lebih efektif dan bermakna.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Dalam konteks pembelajaran

media berfungsi sebagai bagian dari strategi penyampaian materi. Media menjadi saluran yang menyampaikan pesan yakni materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media ini dapat berupa alat fisik yang mampu menyajikan pesan dan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat bantu yang digunakan pendidik untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar serta menumbuhkan minat belajar siswa. (Hasan et al., 2021) salah satu contohnya media pembelajaran *mystery box*.

Mystery Box dirancang untuk meningkatkan kognitif siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menarik. Metode ini melibatkan penggunaan kotak berisi berbagai objek atau bahan ajar yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung dan aktif. (Yuhana et al., n.d.) Media ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan seperti rendahnya pemahaman, pengetahuan, motivasi, serta hasil belajar siswa, khususnya di kelas IV dan V yang menunjukkan tingkat pengetahuan dan pemahaman yang masih terbatas terhadap materi pelajaran..

Pengetahuan adalah kata benda turunan dari kata dasar *tahu* yang berarti segala hal terkait proses mengetahui. Pengetahuan mencakup cara, alat, dan hasil dari kegiatan memahami suatu hal atau peristiwa. Ia tersimpan dalam pikiran dan hati manusia, serta dapat dibagikan melalui bahasa dan tindakan, sehingga memperkaya satu sama lain. Selain itu, pengetahuan juga dapat disimpan dalam bentuk fisik seperti buku atau karya budaya yang diwariskan antar generasi. (Octaviana & Ramadhani, 2021)

Pemahaman mengacu pada sebuah kemampuan individu dalam memahami informasi dari materi yang di dapat dan ditunjukkan dengan menjelaskan dengan mengubah informasi untuk memahami informasi atau arti dari materi yang diajarkan, yang dapat ditunjukkan dengan menjelaskan suatu konsep dari teks atau dengan mengubah informasi dari satu format ke format lainnya.

lainnya. Jika pemahaman menjadi tolok ukur kemampuan seseorang dalam memahami aktivitas yang dilakukannya, maka keadaan pembelajaran, pendidik

harus mempunyai pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkannya (Sari, 2013) Dalam taksonomi Bloom, pemahaman termasuk dalam tingkat kedua ranah kognitif, berada satu tingkat di atas pengetahuan. Hal ini berarti bahwa pemahaman lebih dari sekadar mengetahui fakta siswa diharapkan mampu menerapkan atau memahami pengetahuan yang telah mereka pelajari dan pahami dalam banyak konteks . mampu menerapkan atau memahami pengetahuan yang telah dipelajarinya dan dipahami dalam banyak konteks.(Crumb, 1983)

Kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi mereka selama pembelajaran. Dampaknya terhadap sikap siswa yang cenderung malas untuk mengikuti pelajaran secara aktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *mystery box* guna meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian terdahulu oleh Nurmairina (2023) berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Mystery Box terhadap Hasil Belajar Siswa menunjukkan bahwa media Mystery Box sangat efektif karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik, sehingga meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan.(Ni'mah et al., 2023) Selain itu, penelitian Zahra (2023) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Mystery Box untuk Tema Perkembangan Teknologi mengungkapkan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan menumbuhkan antusiasme dan mencegah kebosanan.(Adolph, 2023) Penelitian kedua ini sangat relevan karena memiliki konteks yang serupa dengan pembelajaran tematik IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

Tujuan dari penelitian yakni sebagai peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS melalui pengembangan media pembelajaran inovatif berupa *Misteri Box*. Media ini dirancang untuk menumbuhkan keinginan siswa, di mana mereka diminta menebak isi kotak berdasarkan petunjuk yang tersedia. Pendekatan ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep IPAS secara lebih nyata dan menyenangkan. Siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Assunniyyah Kencong dengan keberagaman

latar belakangnya, misalnya kemampuan memahami materi, minat belajar, maupun gaya belajar. Sehingga media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna .

Mystery box merupakan media yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini *Misteri Box*, yaitu media yang mengusung pendekatan berbasis permainan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Dalam penggunaannya, siswa diminta menebak isi kotak berdasarkan petunjuk yang diberikan, sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis dan aktif dalam memahami materi. Media ini dirancang untuk menyajikan konsep-konsep IPAS secara konkret dan menyenangkan, melalui alat peraga, pertanyaan, serta aktivitas praktis yang merangsang pemikiran kreatif.

Berdasarkan tinjauan awal, tampak bahwa sebagian besar siswa. mengalami kesulitan dalam pengetahuan dan pemahaman materi IPAS secara mendalam. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya penggunaan Alat pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa, maka dari itu peneliti mengembangkan media *Misteri box* untuk meningkatkan kognisi IPAS

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan secara kualitatif melalui metode studi kasus yang memfokuskan pada pemahaman yang mendalam terhadap fenomena tertentu dalam konteks alami, dengan meneliti individu, kelompok, atau peristiwa tertentu secara intensif untuk menelusuri lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi fenomena tersebut.(Creswell & Creswell, 2018) Penelitian kualitatif ini dipilih karena peneliti ingin menggali pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena yang terjadi di lapangan, yaitu pengembangan media pembelajaran *mystery box* dalam meningkatkan kognisi siswa madrasah ibtidaiyah . Dalam konteks ini, studi kasus digunakan untuk mengkaji secara mendalam situasi atau kejadian tertentu yang terjadi di MI Assuniyyah Kencong.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

kognisi adalah proses mental yang mencakup bagaimana seseorang memahami,mengetahui, menyimpan, dan menggunakan informasi yang diperoleh

dari lingkungan sekitarnya. Kognisi mencakup berbagai aktivitas mental seperti berpikir, mengingat, memperhatikan, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Dalam pandangan saya, kognisi berperan penting dalam membentuk cara seseorang merespons situasi, belajar hal baru, serta berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Oleh karena itu, kognisi bukan hanya sekadar proses berpikir, tetapi juga inti dari bagaimana manusia memahami.

Pengertian kognitif menurut beberapa ahli antara lain disampaikan oleh Drever, sebagaimana dikutip oleh Yuliana Nurani dan Sujiono. Drever menjelaskan bahwa kognisi mencakup seluruh proses dalam memahami sesuatu, seperti persepsi, imajinasi, pemahaman, penilaian, dan pemikiran. Sementara itu, Piaget mendefinisikan kognitif sebagai cara anak dalam menyesuaikan diri serta memahami objek dan peristiwa di sekitarnya. Menurut Piaget, anak-anak berperan aktif dalam membentuk pengetahuan tentang dunia nyata; mereka tidak hanya menyerap informasi secara pasif. Meskipun cara berpikir serta pemahaman anak terhadap realitas terus berkembang seiring dengan pengalaman, mereka juga secara aktif mengolah informasi yang didapat dan menyesuaikannya dengan konsep serta pengetahuan yang telah dimiliki. (Istiqomah & Maemonah, 2021)

Berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman dalam konteks Sosial IPAS, kemampuan kognitif berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah dan mengaitkan IPAS dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitarnya. Misalnya, dalam mempelajari mengubah bentuk energi dan harmoni dalam ekosistem, siswa dituntut untuk mengamati, memahami dan menarik kesimpulan berdasarkan apa yang telah di pelajari. Dengan demikian, perkembangan kognitif yang baik akan memperkuat pemahaman IPAS secara konseptual dan aplikatif, serta mendorong kemampuan berpikir ilmiah dan empati sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran IPAS sekaligus wali kelas menunjukkan bahwa pengembangan media *Mystery Box* mampu merangsang proses kognitif siswa secara aktif. Guru tersebut menyampaikan bahwa ketika siswa dihadapkan pada berbagai gambar atau petunjuk dalam kotak mystery, siswa lebih berintraksi dan berpikir kritis karena mereka merasa seperti sedang

memecahkan teka-teki. ungkap guru tersebut. Pendekatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat eksploratif dan interaktif seperti *Misteri Box* sangat efektif dalam mendukung pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir siswa secara menyeluruh.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang perkembangan kognitif siswa, Menurut Piaget, anak-anak memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan langsung dengan lingkungan mereka dan memerlukan pengalaman nyata yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif yang sedang mereka alami.(Ummah, 2019) Media pembelajaran seperti *Mystery Box* dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang nyata. Dengan media ini, siswa tidak hanya mendengar atau membaca materi, tetapi juga bisa menyentuh, melihat, dan menebak isi kotak berdasarkan petunjuk yang diberikan. Hal ini menyebabkan proses belajar lebih menarik, sehingga siswa mudah memahami konsep yang diajarkan karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar.(H & Arsyad, 2024)

Media pembelajaran *Mystery Box* merupakan alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kotak berisi gambar tersembunyi yang berkaitan dengan topik pelajaran, siswa terdorong untuk berpikir kritis, membuat prediksi, dan mengaitkan pengetahuan awal mereka dengan informasi baru. Aktivitas ini tidak hanya menumbuhkan keterlibatan aktif, tetapi juga memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep karena siswa mengalami langsung proses penemuan makna. Dengan demikian, *Mystery Box* menjadi sarana yang menyenangkan sekaligus mendalam dalam membangun pemahaman yang bermakna dalam proses belajar mengajar

Selain meningkatkan pemahaman, media pembelajaran *Mystery Box* juga sangat berperan dalam memperluas pengetahuan siswa melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Ketika siswa berinteraksi langsung dengan benda-benda yang tersembunyi dalam kotak, mereka tidak hanya belajar mengenali konsep, tetapi juga menghubungkannya dengan fakta-fakta baru yang memperkaya wawasan mereka. Proses membuka kotak dan mengeksplorasi isi di dalamnya

memicu diskusi, pertanyaan, serta pencarian informasi lanjutan, yang secara alami mendorong perkembangan pengetahuan secara menyeluruh. Dengan pendekatan yang interaktif dan memicu rasa ingin tahu, *Mystery Box* membantu siswa membangun pengetahuan secara aktif dan berkelanjutan, menjadikannya sebagai media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga inspiratif.

Tabel 1 Aspek Kognitif

Aspek kognitif	Indicator
Pengetahuan (knowledge)	sejauh mana siswa mengingat dan mengenali informasi dasar.
Pemahaman (comprehension)	Kemampuan peserta didik dalam menguraikan, memahami makna, serta mengaitkan konsep yang telah dipelajari dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran diakhiri dengan pengujian terhadap siswa Madrasah Ibtidaiyah untuk mengukur pemahaman mereka. Pengujian ini dilakukan melalui sesi tanya jawab dan ulangan harian, menggunakan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Untuk membuat suasana belajar lebih menarik, digunakan media *mystery box*, yang berisi berbagai pertanyaan atau tantangan terkait materi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya diuji tetapi juga lebih termotivasi untuk berpikir kritis dan mengingat kembali pelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Temuan utama:

1. Peningkatan dalam Aspek Pengetahuan:

Pertanyaan-pertanyaan faktual (misalnya: mengubah bentuk energi dan harmoni ekosistem) menunjukkan peningkatan penguasaan siswa dari 55% ke 85%.

2. Peningkatan dalam Aspek Pemahaman:

Soal yang menuntut penjelasan dan hubungan antar konsep (misalnya: hubungan antara mengubah bentuk energi dan harmoni ekosistem di kaitkan dengan kehidupan sehari - hari dan sekitarnya , mengalami peningkatan penguasaan dari 52% ke 80%.

3. Respon Siswa:

87% siswa menyatakan Proses belajar menjadi lebih menarik dan lebih mudah dimengerti.

78% siswa merasa lebih percaya diri saat menjelaskan materi IPAS untuk maju kedepan ..

Maka dari itu pengembangan media pembelajaran *mystery box* terbukti mampu □ Meningkatkan kecakapan kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS di Madrasah Ibtida'iyah. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran yang kreatif dan menarik mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini dapat dianggap signifikan dan berhasil memenuhi tujuan yang direncanakan.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Mystery Box sangat terbukti dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam aspek pengetahuan dan pemahaman, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Assunniyyah Kencong. Media ini berhasil meningkatkan penguasaan materi dari 55% menjadi 85% untuk aspek pengetahuan dan dari 52% menjadi 80% untuk aspek pemahaman, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi. Pendekatan berbasis permainan melalui Mystery Box mendorong keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan pemikiran kritis siswa, sehingga memperkuat pemahaman konseptual dan aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif mampu berperan sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya pemahaman dan pengetahuan siswa, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional yang berlandaskan pada kebebasan, kemandirian, dan penghormatan terhadap kodrat alam serta budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=s4ViswEACAAJ>

Crumb, L. N. (1983). The classification of biographical dictionaries in reference collections using the Library of Congress classification system. *Cataloging*

and Classification Quarterly, 3(1), 41–44.
https://doi.org/10.1300/J104v03n01_03

- H, U. A. D., & Arsyad, W. (2024). *Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Ditinjau dari Teori Jean Piaget*. 7, 13557–13562.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=p0wXBAAAQBAJ>
- Ni'mah, U., Syamsiah D, S. D., & Mardiana, A. (2023). Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v2i1.27211>
- Rahayu, N. N., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2024). *Analisis filsafat pendidikan ki hadjar dewantara sebagai landasan di sekolah dasar untuk mencapai terciptanya joyfull learning*. 2(12).
- Sari, R. (2013). Studi Deskriptif tentang Pemahaman Guru Matematika SMA terhadap Materi Geometri di Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Slideshare.Net*, 2(1), 545–555. <https://www.slideshare.net/ALBICEE/lembar-observasi-siswa-50178674>
- Suryani, E., Rusilowati, A., & Wardono. (2016). Analisis Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Two-Tier Test Melalui Pembelajaran Konflik Kognitif. *Journal of Primary Education*, 5(1), 56–65. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/download/12893/7031>
11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Yuhana, Y., Asih, I., Yulandari, V., & Alamsyah, T. P. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA MYSTERY BOX UNTUK*. 230–242.