

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. ombak.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2019). belajar dan pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Daryanto. (2017). *Pendidikan Abad 21*. Gava Media.
- Dinda, N. (2019). *Pengembangan media pembelajaran explosion box kelas VIII SMP pada materi sistem pencernaan manusia*. Universitas Sanata Dharma.
- Eveline Siregar, H. N. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran* (Jamaludin (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Hamalik, O. (2019). modifikasi pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Haryono, N. D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Islamy, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 10(1), 15.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Pressindo.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bentang Pustaka.
- Lestari, K. E. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Magdalena, I. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Boom Dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 139.
- Margono, S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Masgumelar, N. K. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Universitas Islam Negeri Mataram*, 2(1), 49–57.

- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Siswa. *Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Mulyati, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas V SDN Patrakomala Kota Bandung. *Cakrawala Pendas*, 4(1), 32.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Kependidikan*, 1(1), 44.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahma, S. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Konsep Video 360 Derajat Berbasis Kontekstual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Siswa Kelas VII Di Smpn 3 Kendal*. UIN Walisongo.
- Ruseffendi, E. . (1994). *Dasar-Dasar Penelitian dan Bidang Non Eksata Lainnya*. IKIP Semarang Press.
- Ruseffendi, E. . (2006). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Tarsito.
- Sardiman. (2018). Kajian Sejarah dan Hakekat Pembelajaran. *Jurnal Administrasi Publik*, 4(56), 8–25.
- Sari, E. N. I. (2020). Efektifitas Media Explosion Magic Box ntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fikih di MA Al-Ihsan Kalikejambon. *Education and Management Studies*, 3(6), 31–37.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 88.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Pendidikan Dan Keislaman*, 351.
- Vianda, U. (2020). *Penggunaan Media Explosion Box Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMAN 4 Aceh Barat Daya*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Yamin, M. (2019). proses belajar mengajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Zahro, M. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Historica*, 1(1), 11.