

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Arikunto, S. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, J. M. (2011). *7 Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: DIVA Press
- Clark. (2000). *Bloom's Taxonomy of Learning Domains* [Online]. Tersedia: <http://www.nwlink.com/~donclark/index.html> [13 Mei 2012]
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Umum. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Ekosetyadik. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan* [Online]: Tersedia: <http://ekosetyadik.blogspot.com/2009/08/bagaimana-mengajarkan-fisika-agar.html>. [2 April 2012]
- Fraenkel, J.R. *How to Design and Evaluate Research in Education*. Bandung: ELVIRA CV
- Hake, R. R. (1997). "Analyzing Change/Gain Scores". *Dept. of Physics, Indiana University*. 1-4
- Munaf, S. (2001). *Evaluasi Pendidikan Fisika*. Malang: Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Panggabean, L. (2001). *Statistika Dasar*. Bandung: Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA UPI Bandung.
- Puterimirillis. (2011). *Permainan : Sesuatu yang Membuat Suasana Belajar Anak Menyenangkan*. [Online]. Tersedia: <http://puteriamirillis.blogspot.com/2011/10/mainan-untuk-belajar.html>. [28 Maret 2012]
- Indrawati, dan Setiawan, W. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta: PPPPTK IPA
- Rusman, (2010). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT RajaGrafindo Persada

Sri Mayanty, 2012

Penerapan Pendekatan PAKEM Dengan Monopoly Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sudjana, N., (1989). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Susilana, R. dan Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: UPI

S. Ambarjaya, Beni. (2008). *Model-model Pembelajaran Kreatif*. Bandung: Tinta Emas Publishing

Yulianty, I. R (2011). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara

