

## DAFTAR PUSTAKA

- Adya, A. (2010). *Bermain Domino*. [Online] Tersedia : <http://afandriadya.com/2010/04/> [20 Januari 2014]
- Alexey, Y. (2014). *Cicadidae*. [Online] Tersedia : <http://www.flickrriver.com/> [15 Agustus 2014]
- Arikunto, S. (2009). *Dasar - dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bryant, P.J. (2008). *Tiger Centipede*. [Online] Tersedia : <http://nathistoc.bio.uci.edu/> [11 Juli 2014]
- Campbell, N. A. (2003). *Biologi Edisi Kelima Jilid 2*. Jakarta : Gramedia.
- Elisabet, W. (2013). *Permainan Monopoli*. [Online] Tersedia : <http://blogkembangsetaman.blogspot.com/> [20 Januari 2014]
- Fatimah, N.F. (2012). *Penggunaan Assesmen Portofolio Untuk Mengungkap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Konsep Alat Indera*. Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi. FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Hamalik, O. (1983). *Metoda Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung : Tarsito.
- Hestuaji, Y. (2012). *Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan*. [PDF] Tersedia : <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/.pdf> [26 Oktober 2013]
- Hoffman, A. (2012). *Scolopendra*. [Online] Tersedia : <http://bugguide.net/> [15 Agustus 2014]
- Hutch. (2013). *The Hutch Honey*. [Online] Tersedia : <http://thehoneyhutch.com/> [11 Juli 2014]
- Irnaningtyas. (2013). *Biologi SMA / MA Kelas X*. Jakarta : Erlangga.
- Kamiludin. (2011). *Penggunaan Media Kartu Domino Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Kenampakan Benda Langit*. Skripsi Jurusan Pedagogik. FIP UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.

- Keller, J. (2000). *How to Integrate Learner Motivation Planning into Lesson Planning: The ARCS Model Approach*. [Online] Tersedia : <http://www.arcsmodel.com/> [11 Juli 2014]
- Kolstad, B. (2012). *Milliped: Trigoniuulus*. [Online] Tersedia : <http://bugguide.net/> [15 Agustus 2014]
- Moci, M.S. (2013). *Cara Membuat Kepiting Saus Tiram*. [Online] Tersedia : <http://ciricara.com/> [11 Juli 2014]
- Permatasari, Y. (2011) *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Konsep Kepadatan Populasi*. Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi. FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Purba, E.W. (2013). *Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan*. Makalah Media Pembelajaran. FKIP Universitas Katolik St. Thomas Medan : Tidak Diterbitkan.
- Rahmawati, I. (2009). *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. [Online] Tersedia : <http://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/> [15 November 2013]
- Reynolds, B.E. (2001). *A Giant Scorpion*. [Online] Tersedia : <http://www.americanarachnology.org/> [15 Agustus 2014]
- Rumampuk, D.B. (1988). *Media Instruksional IPS*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependudukan.
- Salinan. (2011). *Upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa melalui penggunaan E-Learning Pada Konsep Ekosistem Di SMA*. Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi. FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Sardiman. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sea, E. (2014). *Tiger Prawn*. [Online] Tersedia : <http://www.sea-ex.com/> [15 Agustus 2014]
- Siahaan, P. (2005). *Teknik Bertanya*. [PDF] Tersedia : [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR.\\_PEND.\\_FISIKA/Modul\\_PB\\_S\\_Banten.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/Modul_PB_S_Banten.pdf) [11 Agustus 2014]
- Singarimbun, D.S. (2008). *Permainan Kartu Domino Pada Anak Tunagrahita Ringan Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan*

Uli, 2014

**Perbandingan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SMA yang Menggunakan Media Permainan Kartu Domino dan Media Permainan Monopoli**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Pecahan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa. FIP UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Sudjana, N. (1983). *Metoda dan Teknik Kegiatan Belajar Partisipatif*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfa Beta.
- Susanto, A. (2011). *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. [PDF] Tersedia : <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu.pdf> [26 Oktober 2013]
- Susetyo, B. (2012). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Suwanda, D. (2008). *Model Pembelajaran Monopoly Pakem*. [Online] Tersedia : <http://dossuwanda.wordpress.com/> [27 Oktober 2013]
- The Interpretation. (2013). *Tarantula*. [Online] Tersedia : <http://eofdreams.com/> [11 Juli 2014]
- Wibawa, B. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Wiersma, W. (1995). *Research Methods in Education : an Introduction* Massachussetts : A Simon and Schuster Company.
- Zaky, R.M. (2008). *The Use Of Game Techniques In English For Children Classes Perceived By The Teachers*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. FPBS UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.