

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Y., Syamswisna, & Yeni., F., L. (2012). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa Sistem Gerak Manusia di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Anggraini, D. A. (2015) Peningkatan Kemampuan Mengelompokkan Benda Melalui Bermain Kepingan Geometri di Kelompok A. *Jurnal Mahasiswa UNESA*
- Arief S. Sadiman, dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian, Satuan Pendekatan dan Praktek*. (Edisi Revisi). Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian, Satuan Pendekatan dan Praktek*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian, Satuan Pendekatan dan Praktek*. (Edisi Revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian, Satuan Pendekatan dan Praktek*. (Edisi Revisi) Jakarta: Bumi Aksara.
- Aritonang, K. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azizah, I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Nggrogot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*.
- Cruikshank, Douglas E., David L. Fitzgerald & Linda R. Jensen. (1980). *Young Children Learning Mathematics*. America: Allyn and Bacon.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan [Depdikbud]. (1997). *Penyelenggaraan Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan [Depdikbud]. (2014). *Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Menengah*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gambari, A. I, Kutigi A. U dan Fagbemi P. O. (2014) Effectiveness of Computer-Assisted Pronunciation Teaching and Verbal Ability on the Achievement of
- Tasya Fhadilah Ayu Rismawantie, 2018**
PENGUNAAN MEDIA WEBSITE BIOLOGI DENGAN PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN KLASIFIKASI SISWA PADA MATERI DUNIA HEWAN SMA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Senior Secondary School Student in Oral English. *Education and Learning Research Journal*.
- Guidry, P.-S. D. C. A. D. L. K. R. (2010). Engaging online learners: The impact of Web-based learning technology on college student engagement. *Computers and Education*.
- Hamalik, Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hariyati. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 12 Palu: *E-journal Geo-Tadaako UNTAD*
- Hiller A. Spires, Jonathan P. Rowe, Bradford W. Mott, James C. Lester (2011). Problem Solving and Game-Based Learning: Effects of Middle Grade Students' Hypothesis Testing Strategies on Learning Outcomes. *Journal Educational Computing Research*.
- Jihad, A. & Abdul, H. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press
- Kamil, Suharno, Karsono (2012). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*
- Khalifa & Lam (2002). Web-Based Learning: Effects on Learning Process and Outcome. *IEEE Transactions on Education*.
- Khoiriyanti, N. H (2017). *Media Pembelajaran Grafis* <https://civitas.uns.ac.id/Khoiriyanti/2017/05/09/media-pembelajaran-grafis/> Diakses pada Februari 2018.
- Kusumah, Hendra (2010). *Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Melalui Pemanfaatan Media Permainan Kartu Kuartet di Kelas X di SMA Negeri 1 Rancaekek*. Skripsi FPBS UPI
- Mahnum, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Meltzer. (2002). The relationship between mathematic preparation and conceptual gain in physic a possible hidden variable in diagnostic pretest score. *American association of Phycics Teacher*.
- Muazizah, N. M., Nurhayati, S., & Cahyono, E. (2016). Keefektifan Penggunaan E-Learning Berbasis Moodle Berpendekatan Guided Inquiry terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*
- Mulyono, Julia, Dadang Kurnia, (2016). *Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS*. UPI Kampus Sumedang: Jurnal Pena Ilmiah.

- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta CV.
- Nirmala, Dewi (2014) *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Mallusetasi Kabupaten Barru*. S1 thesis, Universitas Negeri Makassar.
- Nur, M. D. M. (2017), Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Website terhadap Hasil Belajar pada Siswa yang Memiliki Selfregulated Learning (SRL) yang Berbeda. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Riesa, (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card pada Sub Materi Pokok Sistemika Vertebrata untuk Siswa SMA/MA Kelas X* (skripsi). Yogyakarta : Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rustaman, N. (2003). *Kemampuan Proses Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia
- Sadikin, A., dan Budiarti, S. R. (2015). Pengaruh Kartu Kwartet Animalia dengan Model TGT terhadap Pemahaman Materi Taksonomi Hewan: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sarea, S. (2016) *Ranah Afektif Pengertian dan Aspek-Aspek serta Hubungannya dengan Ranah Kognitif dan Psikomotor* <https://www.wawasanpendidikan.com/2016/08/Ranah-Afektif-Pengertian-dan-Aspek-Aspek-serta-Hubungannya-dengan-Ranah-Kognitif-dan-Psikomotorik.html> Diakses pada Februari 2018
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Seels, B., & Glasgow, Z. (1990). Exercises in Instructional Design. *Merril Publishing Company*.
- Septeryana, Dewi. (2013). *Perbedaan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dan Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Kelas Xi Semester 2* (skripsi). Yogyakarta: Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Setiyorini, I. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kurtet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar: *Jurnal Penelitian Pendidikan guru Sekolah dasar*

- Shodiqin, Ali (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Model Permainan Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Labschool UNESA*. Masters thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Subali, B. (2010) Bias Item Tes Keterampilan Proses Sains Pola Divergen dan Modifikasinya sebaai Tes Kreativitas. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan. Jakarta
- Sulistiyorini, A. (2009). *Biologi 1*. Jakarta. PT Balai Pustaka.
- Suwanda. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Dikdasmen, Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Vikagustanti et.al. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Nendy, Pengembangan Media Educational*.
- Wahidmurni, Mustikawan A., dan Ridho A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.
- Wibawanto, W. (2017) *Desain dan pemrorgaman multimedia pembelajaran interaktif*. Jember : Cerdas Ulet Kreatif
- Wiersma, W. (1995). *Research Methods in Education: an Introduction* Mssachussetts: A Simon and Schuster Company.
- Widodo, A. (2005) *Taksonomi Tujuan Pembelajaran*: Bandung. FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yani, Musarofah, Atikah, Purwaningsing, (2009) *Biologi 1 Kelas X SMA dan MA*. Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya.
- Zainul, A, (2002). *Dasar-dasar Klasifikasi Butir Soal*. Bandung: Alfabeta