

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, F.W. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Strategi peer lessons dengan Media Ular Tangga*. Skripsi Universitas negeri Semarang. Semarang.
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- BSNP. 2006. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus SMA/MA*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Carolina, H. S. 2010. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terpimpin Pada Materi Pokok Ekosistem Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Skripsi Universitas Lampung. Lampung.
- Colleta, V.P dan J.A. Phillips. 2005. *Interpreting FCI scores: Normalized gain, preinstruction scores, and scientific reasoning ability*. Department of Physics, Loyola Marymount University. California
- Dahar, R.W. 1996. *Teori-teori Belajar*. Erlangga. Jakarta.
- Dzaqi, M.F. 2009. *Tinjauan Umum tentang Model Pembelajaran Kooperatif*. <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2009/03/ri-pembelajaran-konstruktivis.html> (2 April 2014).
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi aksara. Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia. Bandung.
- Hanifiyah, Hani. 2013. *Uji coba penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di bantu media ular tangga pada konsep klasifikasi makhluk hidup*. Jurnal Universitas siliwangi. Tasik Malaya .
- Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*. Diva Pres. Jogjakarta.
- Hastriani, A. 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Pencapaian Konsep dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

- Herlina. 2007. *Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Biologi*. Skripsi Universitas islam negeri syarif hidayatullah. Jakarta.
- Janah, arinil. 2009. Laporan ptk ular tangga pkn. Dalam <http://arinil.wordpress.com/2009/10/28/laporan-ptk-ular-tangga-pkn/>. (pada hari senen 2 April 2014; 20: 30 WIB).
- Margono, S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran Konstektual dan Penerapannya Dalam KBK*. Universitas Negeri Malang. Malang.
- Nurynnysa, D.F. 2010. *Penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) Dengan Permainan Destinasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Pemuaiian Pada Peserta Didik Kelas VII A MTS Sabillululum Mayong Jepara Semester Gasal Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi Institut agama islam negeri walisongo. Semarang.
- Permatasari, Nindy. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media Market Dengan Metode Discovery terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pokok Ekosistem*. Skripsi Universitas Lampung. Lampung.
- Pratisto, A. 2004. *Cara Mudah Mengatasi Masalah Statistik dan Rancangan Percobaan dengan SPSS 12*. Gramedia. Jakarta.
- Purnamasari, Yuniarti. 2011. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (teams games tournamen) terhadap Penguasaan Konsep pada Materi Pokok Dunia Tumbuhan kelas x SMA Arjuna Bandar lampung* . Skripsi Universitas Lampung. Lampung.
- Purwanto, N. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rahayu, S.P. 2010. *Deskripsi Sikap Siswa Terhadap Lingkungan Melalui Pendekatan Pengungkapan Nilai (Values Clarification Approach) Pada Kelas VII MTs Guppi Natar*. Skripsi Universitas Lampung. Lampung.
- Rahman Faizal, 2010. *Permainan Ular Tangga*. Makalah Politeknik Negeri Jakarta. Jakarta
- Riyanto, Y. 2001. *Metodologi Pendidikan*. SIC. Jakarta.
- Rohani, A. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Sadiman, Arief S.(dkk). 2008. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Schreiber, Brathwaite. (2009). *Challenges for Game Designer*. Course Technology, Boston.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka cipta. Jakarta.
- Slavin R.E. 2008. *Cooperatif Learning: Teori, Riset dan Praktek*. Nusa Media. Bandung.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika Edisi keenam*. PT. Tarsito. Bandung.
- Sugiarto, Bambang. 2013. Inovasi Pembelajaran IPS.
<http://mgmpipskota.blogspot.com/2013/11/inovasi-pembelajaran-ips.html>. (2 April 2014).
- Spiegel, murray R., Stephensn Larry J. 2004. *Statistik edisi ketiga*. Erlangga. Jakarta.
- Suhermin. 2009. *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar*. jurnal. Universitas negeri malang.
- Sumiati. 2011. *Pembelajaran Biologi Dengan Metode TGT (teams games tournaments) Menggunakan Permainan Ular Tangga dan Teka-teki Silang Ditinjau dari Memori dan Kreativitas Siswa*. Skripsi. Surakarta.
- Suryosubroto, B. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suyanti, Retno, dwi. 2010. *Strategi Pembelajaran Kimia*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Suyitno, A. 2000. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.
- Trianto. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- UNESCO. (1988). *Games and Toys in the Teaching of Science and Technology*. Tersedia: <http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000805/080586e.pdf> (pada hari senen 23 mei 2014; 11.52 WIB).

Wijaya, Harja. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Gerak Pada Manusia*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri. Jakarta

Yulianti. 2012. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Tentang Memecahkan Masalah yang Melibatkan Uang Melalui Penggunaan Media Uang*. Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.