

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi. 1984. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anggry. 2013. *Penerapan Metode Investigasi pada Pembelajaran Materi Larutan Penyangga untuk Meminimalisasi Miskonsepsi Siswa Kelas XI SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Anni. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Arif & Napitapulu. 1997. *Pedoman Baru Menyusun Bahan Belajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arifin. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Arikunto. 2002. *Prosedur Suatu Penelitian: Pendekatan Praktek*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*- ed rev., cet. 14. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyaningrum. 2014. *Pengembangan Media Monopoli Smart Science Seri Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Berpendekatan Saintifik pada Siswa SMP*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu*. Jakarta: Puskur, Balitbang Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathoni. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gora & Sunarto. 2010. *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Gozali. 2013. Aplikasi Analisis *Multivariate* dengan Program IBM SPSS 21. Universitas Diponegoro: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pupsa Swara.
- Hamalik. 2007. *Evaluasi Kurikulum Pendekatan Sistematis*. Bandung: Yayasan Al Madani Terpadu.
- Hayati. 2003. Pendekatan *Joyful Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup. *Buletin Pelangi Pendidikan (Buletin Peningkatan Mutu Pendidikan SLTP) Vol 6 No 1*. (Online), (<http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents>, diakses tanggal 23 Maret 2017)
- Hermawan, Putra, dan Suniasih. 2014. Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol 2 No 1*. (Online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2470/2132>, diakses tanggal 2 April 2017).
- Ikhwati, Sudarmin, dan Parmin. 2014. Pengembangan Media *Flashcard* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Students Team Achievement Divisions* (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal Vol 3 No 2*. (Online), ([journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/download/3344/3042](http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/download/3344/3042), diakses tanggal 2 April 2017)
- Ismail. 2006. *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jauhar. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Jawandi. 2013. *Bimbingan Kelompok Media Permainan Smart Monopoli untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sd Negeri Tumenggungan Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Online), (<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/counsilium/article/viewFile/3262/2292> diakses tanggal 27 Januari 2017).
- Johnson. 2006. *Contextual Teaching and Learning "Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC.

- Kristiyanti. 2004. *Efektivitas Pembelajaran Biologi melalui Permainan Monopoli dengan Perbandingan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Keanekaragaman Tumbuhan*. Skripsi Tidak diterbitkan. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Minarti, dkk. 2012. Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi SETS Berbasis Edutainment pada Tema Pencernaan. *Journal of Innovative Science Education Vol 1 No 2*. (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>, diakses tanggal 2 April 2017).
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nazir. 2004. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Permatasari, Mulyani, dan Nurhayati. 2014. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI Ipa Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/ 2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Vol 3 No 1*. (Online), (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3314> diakses tanggal 10 Juli 2017)
- Pramesthi, Catur, dan Susanti. 2015. Penerapan Pendekatan *Joyful Learning* Dengan metode *Guided Discovery* Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar pada materi Hidrokarbon Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia Vol 4 No 1* (Online), (<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5251/3710> , di akses tanggal 31 Juli 2017).
- Purwanto. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ramadhani, Wahyuni, dan Handayani. 2016. Pengembangan Media Educational Game “Monopoli Fisika Asik (MOSIK)” Pada Mata Pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika Vol 5 No 3*. (Online), (<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/4065>, di akses tanggal 5 April 2017).
- Rohman & Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rohwati. 2012. Penggunaan *Education Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Vol 1 No 1*. (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii>, diakses tanggal 3 April 2017).

- Septiawan. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga*. Skripsi tidak diterbitkan. Salatiga: Program PGSD Universitas Kristen Satya Wacana.
- Sholikhah. 2012. *Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Matematika*. Skripsi Tidak diterbitkan. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soepeno. 2002. *Statistik Terapan dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soepeno. 2012. *Statistik Terapan (dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Pendidikan)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukardi. 2010. *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta.
- Susilawati. 2011. Pengenalan Metode Investigasi dalam Pembelajaran Matematika pada Konsep Pecahandi SDN 11 Peguyangan Denpasar. *Udayana Mengabdi Vol 10 No 2*. (Online),

(<http://download.portalgaruda.org/article.php?article> diakses tanggal 8 Agustus 2017).

Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosdakarya.

Syah dan Kariadinata. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Bahan Pelatihan, UIN Sunan Gunung Djati.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. ([http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf) diakses tanggal 15 Juli 2017).

Vikagustanti, Sudarmin, dan Pamelasari. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal Vol 3 No 2*. (Online), ([journal.unnes.ac.id/artikel\\_sju/usej/3330](http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/usej/3330), diakses tanggal 27 Maret 2017)

Wahyuni. 2011. *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning pada Siswa Kelas V Sd N Kleco 2 Surakartatahun Ajaran 2010/ 2011*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Widiastuti & Setiawan. 2012. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Vol 6 No 2*. (Online), (<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/60/57> diakses tanggal 10 Juli 2017).

Yamin. 2003. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Yamin. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Yamtinah, Redjeki, dan Budi. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Struktur Atom dan Sistem Periodik Kelas XI SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Vol 2 No 3*. (Online), (<https://eprints.uns.ac.id/11938/1/989D3377DDPB.pdf> diakses tanggal 8 Agustus 2017).

*Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2005. Jakarta: Depdiknas.