

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2013), *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arisetya, D., Elly, D., Hasruddin., (2016), Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Saraf Dengan Menggunakan *Adobe Flash CS3* pada siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas, *Jurnal Pendidikan Biologi*, **5 (2)**: 82-86
- Awan, A., (2015), Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon, *Jurnal Pendidikan Biologi*, FKIP Unpatti, Ambon
- Chauhan, S., (2017), A Meta-Analysis of the Impact of Technology on Learning Effectiveness of Elementary Students, *Journal of Computers and Education* **105**: 14-30
- Dimiyati, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Fominykh, M., Peter, L., Brenda, C., (2017), Role-Playing and Experiential Learning In a Professional Counseling Distance Course, *Journal of Interactive Learning Research*
- Istarani, (2015), *Ensiklopedi Pendidikan*, Larispa, Medan Sumatera Utara.
- Jumiati, (2011), Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Numbered Heads Together* (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VII SMP Sei Putih Kampar, *Jurnal Bio Lectura* **2 (2)**: 161-185
- Kahn, E.H., Melanie, A., (2017), Global Learning Through Difference: Considerations For Teaching, Learning, and the Internationalization of Higher Education, *Journal of studies in International Education* **21 (1)**: 52-64
- Kurniasih, I., (2015), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, Kata Pena, Jakarta.
- Lestari, E.S., (2009), *Biologi 2*, Putra Nugraha, Jakarta.

Lubis, F.A.S., (2014), *Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014*, Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.

Nasution, F.K, dan Fauziyah Harahap., (2016), Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Talking Stick* dan Tipe *Role Playing* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia, *Jurnal Pelita Pendidikan*, **4 (2)**: 47-52

Nasution, I.B, Hasruddin., Syahmi, E., (2016), Hubungan Motivasi Berprestasi Minat dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA Negeri Se-Kecamatan Medan Kota, *Jurnal Pendidikan Biologi*, **5 (3)**: 174-179

Nasution, S., (2011), *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Bineka Aksara, Jakarta.

Prasetyo, A., (2001). *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SLTP N 3 Driyono Gresik*, Buletin Pelangi Pendidikan, Edisi IV Tahun II.

Pusat Bahasa, (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

Rachmawati, Faidah., (2009), *Biologi : untuk SMA/ MA Kelas XI Program IPA*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

Rohmawati, A., (2015), Efektivitas Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Usia Dini* **9**: 15-32

Sanjaya, W., (2011), *Strategi Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

Silalahi, R.R., Hasruddin., (2016), Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Dengan STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia, *Jurnal Pelita Pendidikan*, **4 (2)**: 53-60

Siregar, F.L.W dan Riwayat., (2016), Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Dan Metode Stad Pada Materi Sistem Urinaria, *Jurnal Pelita Pendidikan*, **4 (2)**: 36-40

Sitorus, F.F., (2012), *Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas XI SMA Negeri 10 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012*, Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.

Slameto, (2012), *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta.

Sriyanti, Lilik., (2013), *Psikologi Belajar*, Ombak, Yogyakarta.

Sudjana, N., (2011), *Metoda Statistika*, Penerbit Tarsito, Bandung.

Sumarni, (2014), Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Artikel Pendidikan*, **1 (1)**: 1-13

Supardi, (2013), *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*, Rajawali Pers, Jakarta.

Suryosubroto, (2012), *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka cipta, Jakarta.

Trianto, (2012), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Kencana, Jakarta.

Uno, H.B., (2008), *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Bumi Aksara, Jakarta.

Usman, H., (2012), *Manajemen Teori, Praktik dan Riset Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta.

Utami, (2016), Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media *Orkas (Organ Koran Bekas)* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI Ipa Madrasah Ma'arif Al-Falah, *Jurnal Florea*, **3 (2)**: 36-44

Windari, (2010), *Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI Semester II SMAN 1 T. Morawa Medan Tahun Pembelajaran 2009/2010*, Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.

Winingsih, E., (2012), Penerapan Metode Pembelajaran Talking Stick Disertai Dengan Concept Map Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012, *Jurnal Pendidikan Biologi*, FKIP Universitas Muhammadiyah, Surakarta

Yusa, Maniam, M.B.S., (2013), *Biology 2B*, Grafindo Media Pratama, Bandung.



THE
Character Building
UNIVERSITY