

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, B. (2012). *Implementasi Pendidikan Karakter melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Bendungan IV Tahun Ajaran 2011/2012* [online]. Tersedia : <http://eprints.uny.ac.id/9695/1/BAB1%20-%200810824113.pdf>. [Diunduh: 9 Mei 2015].
- Anggoro, T. (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anitah, W.S. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (1996). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi ke VI)*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Asriani. (2001). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bumi Dan Alam Semesta Melalui Penggunaan Media Di Kelas VI SD Negeri Kota Bangun Kec. Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan* [online]. Tersedia http://darlis-bastra.blogspot.com/2012/06/meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada_5602.html. [29 Juli 2015].
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Panduan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Pengembangan Kurikulum.
- Budiarti, R. (2007). *Evaluasi Kinerja Bisnis dan Pendekatan Konsep*. Universitas Semarang. Tidak Diterbitkan.
- Depdiknas. (2003). *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta: Depdiknas.
- Efendi, A. (2005). *Revolusi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Fogarty, R.J. (1991). *How to Integrate the Curricula*. Illinois: Skylight Publishing.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books. The second edition was published in Britain by Fontana Press. 466 + xxix pages.
- Halimah, L. (2007). *Menumbuhkembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa SD Melalui Penerapan Metodologi Quantum Teaching dalam Pembelajaran Tematik*. *Journal Pendidikan Dasar* : Volume V-Nomor:7-April 2007.

Diki Abdul Kodir Munsyi, 2015

PEMBELAJARAN GAMES EDUKATIF TERINTEGRASI YANG MENGAKOMODASI KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA TEMA GERHANA

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

- Hernani, dkk. (2009). *Membelajarkan Konsep Sains-Kimia Dari Persepektif Social Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP*. Jurnal Pengajaran MIPA. 13, (1), 71-93.
- Hidayati, A. (2013). *Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Siswa SD oleh Guru Agama Islam*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Volume XIII. No.1 April 2013.
- Imaddudin, A. (2012). *Permainan Kelompok untuk Pembentukan Karakter Siswa*. [online]. Tersedia : <http://www.houseofcounseling.blogspot.com/2012/04/permainan-kelompok-untuk-pembentukan.html>. [2 Juli 2014].
- Jasmine, J (Eds). (2007). *Mengajar dengan Metode Kecerdasan Majemuk*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2010). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Laksmie, S. (2003). *Upaya Menumbuhkan Keberanian Siswa SLTP untuk mengajukan pertanyaan dan Mengemukakan Gagasan Melalui Model Latihan Inkuiri*. Tesis Program Pasca Sarjana UPI. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Liliawati, W. (2014). *Model Pembelajaran IPBA Terintegrasi yang Mengakomodasi Kecerdasan Majemuk untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian Kependidikan Dasaran. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Liu, E. Z. F., Lin, C. H., Hsiao, H. S., Chen, K. T., Lin, S. R., Hwang, W. Y. (2009). *An analysis of the research of digital game-based learning and society in Taiwan*. **Proceedings of GCCCE 2009, 13th Global Chinese Conference on Computers in Education**, National Taiwan Normal University.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : Rosda.
- Mardjukun. (2004). *Belajar Sains untuk SD Kelas VI*. Bandung: PT. Sarana Panca Karya Nusa.
- Papastergiou, M. (2009). *Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation*. Computers and Education, 52(1), 1-12.
- Ratnasari, K. (2011). *Penerapan Strategi Pembelajaran Generatif Berbasis Kecerdasan Majemuk Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPBA Siswa*

Diki Abdul Kodir Munsyi, 2015

PEMBELAJARAN GAMES EDUKATIF TERINTEGRASI YANG MENGAKOMODASI KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA TEMA GERHANA

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

- SMP. Skripsi Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA UPI. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Rusmana, N. (2009). *Permainan (Game & Play): Permainan Untuk para pendidik, pembimbing, pelatih, dan widyaiswara*. Bandung: Rizqi Press.
- Sihombing, E. (2014). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Gerhana Bulan dan Gerhana Matahari pada Mata Pelajaran IPA dengan Metode role Playing pada Siswa Kelas VI SD YPK Sion Nabire*. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan (JFIP). Vol.2. No. 14. 2014
- Situmorang, R. (2004). *Strategi Pembelajaran Multiple Intelegence*. Jakarta : Kencana. Hal : 61.
- Sjarkawi. (2006). *Pembentukan Kepribadian Anak, Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Sumarmo, U. (1987). *Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematik Siswa SMA Dikaitkan dengan Penalaran Logik Siswa dan Beberapa Unsur Proses Belajar Mengajar*. Disertasi pada Pascasarjana IKIP Bandung: tidak diterbitkan.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zubaedah. (2009). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together pada Pembelajaran Fisika SMP*. Skripsi Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA UPI. Bandung: Tidak Diterbitkan.