

DAFTAR PUSTAKA

- Adelila, S. S., (2008), *Statistik*. Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh.
- Arikunto, S., (2001), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, S., (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A., (2007), *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Aunillah, N. I., (2011), *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Penerbit Laksana, Jogjakarta.
- Awwaliyah, I. dan Saefrudin, M., (2011), *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Program Kreativitas Mahasiswa Gagasan Tertulis, IPB, Bogor.
- Butarbutar, R., (2007), *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Komputer Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri Sekota Sibolga*. Tesis, Unimed, Medan.
- Cakslamet, (2012), *Nilai Kejujuran dalam Pendidikan*. <http://cakslamet.blogspot.com/2012/03/nilai-kejujuran-dalam-pendidikan.html>. Diakses tanggal 10 September 2012.
- Dani, R., (2012), *Perilaku Terpuji (Kerja Keras, Tekun, Ulet Dan Teliti), Kajian Tausyiah*. <http://dewandakwahbandung.com/buku-putih-kritik-evaluasi-dan-dekonstruksi/>. Diakses tanggal 10 September 2012.
- Davis, T.M., Shepherd, B., dan Zwiefelhofer, T., 2009, Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzles Help in the Success of Student Learning. *The Journal of Effective Teaching*, **9** (3), 4-10.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2006), *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, B. dan Zain, A., (1997), *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Gita, S., (2011), *Kerja Keras, Tekun, Ulet, dan Teliti*. <http://gitawahyuningtyas.blogspot.com/2012/02/kerja-keras-tekun-ulet-dan-teliti.html>. Diakses tanggal 26 Oktober 2012.
- Hakim, L., (2008), *Perencanaan Pembelajaran*. Wacana Prima, Bandung.

- Hamalik, O., (2001), *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hendriyana, A., (2006), *Pengaruh Penggunaan Media VCD dan CD Game Terhadap Prestasi Belajar Materi SPU dan Struktur Atom Kelas X Semester I SMAN 1 Kersana Brebes*. Skripsi, FMIPA, UNS, Semarang.
- Harjanto, (1997), *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Himdi, (2008), *Pemanfaatan Game Kimia Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*.
<http://himdikafkipuntan.blogspot.com/2008/05/pemanfaatan-game-kimia-sebagai-media.html>. Diakses tanggal 19 September 2012.
- Ikhtiarini, D., dan Lutfi, A., (2012), Media Permainan *Castle Of Element* Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Unsur, Senyawa, Dan Campuran. *Journal of Chemical Education*, **1** (2), 84-91.
- Joyce, B., dan Weil, M., (2000), *Model of Teaching*. Foreword by James, Wolf sixth Edition, Amerika.
- Kemp, F.E., (1995), *Planning and Producing Audiovisual Materials*. Harper and Row, New York.
- Lubis, A.R., dan Manurung, B., (2010), Pengaruh Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dan Retensi Siswa pada Pelajaran Biologi di SMP Swasta Muhammadiyah Serbelawan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, **1** (3), 186-206.
- Mardhiah, A., (1996), *Penggunaan Alat Peraga dalam Mata Pelajaran IPA*. Laporan Akhir, IAIN Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Monawanti, E. R., (2010), *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Menunjang Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament (TGT) pada Materi Zat Adiktif dan Psicotropika di MTsN*. Tesis, Universitas Negeri Malang, Malang.
- Pollit, T., (1994), How Play and Work are Organized in Kindergarten Classroom. *Journal of Research in Childhood Education*, **9** (1), 201-213.
- Prapita, E. D., (2009), *Efektifitas Media Kartu Bergambar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ekosistem Kelas VII SMPN 1 Jaten*. Skripsi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Rahmawati, I., (2012), *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
<http://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>. Diakses tanggal 19 September 2012.

- Rastegarpour, H., dan Marash, P., (2011), The Effect of Card Games and Computer Games on Learning of Chemistry Concepts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, **31** (2012), 597 – 601.
- Roestyah, N. K., (2001), *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sanjaya, W., (2009), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidik*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Sardiman, A. M., Raharjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito., (2008), *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Saragih, J. R., (2012), *Optimalisasi Model Pembelajaran Dalam Upaya Pembentukan Karakter dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon*. Tesis, Program Pascasarjana Unimed, Medan.
- Sarwono, J., (2006), *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Sianturi, M. (2012), *Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar Terhadap Pengembangan Karakter dan Hasil Belajar Kimia pada Pembelajaran Berbasis Metode Diskusi yang Digabungkan dengan Metode Resitasi*. Tesis, Program Pascasarjana Unimed, Medan.
- Simanjuntak, L., (1998), *Metode Mengajar Matematika*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Situmorang, M. dan Silitonga, P. M., (2009), Efektivitas Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Pengajaran Sistem Koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia*, **1** (1), 5-8.
- Suduc, A. M., Bizoi, M., Gorghiu, G., Gorghiu, L. M., (2011), Information and Communication Technologies in Science Education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, **15** (2011), 1076-1080.
- Syufagi, M. A., (2008), *Penerapan Aspek Pedagogik untuk Membangun Komputer Game Merupakan Inti dari Game Pendidikan*. Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.
- Undang-undang No.20, (2003), *Sistem Pendidikan Nasional*. Dirjen Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Winarto, R. T., Sukarmin, (2012), Penerapan Zuma Chemistry Game dengan Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Materi Unsur, Senyawa, Campuran di MTsN Surabaya II. *Unesa Journal of Chemical Education*, **1** (1): 180-188.
- Wood, M., (1991), Direction of Change in the Teaching of Reading. *Reading Improvement*, **28** (2): 100-103.

Wuryanto, A., (2011), *Panduan Guru: Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran Matematika SMP*.
<http://aguswuryanto.wordpress.com/2011/12/22/2449/>. Diakses tanggal 25 Oktober 2012.

Zuhdi, D., (2010), *Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Komprehensif*. UNY Press, Jogjakarta.



THE
Character Building
UNIVERSITY