

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1993). *Cara Belajar yang Mandiri dan Sukses*. Solo: C.V. Aneka.
- Azer, S. A. (2003). Assessment in a Problem-based Learning Course. *Biochemistry and Molecular Biology Education Vol. 13 No. 6*, 428-434.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmadi, A., Widhiarso, W., dan Susetyo, Y. (2011). Eksplorasi Gaya dan Strategi Regulasi Belajar Mahasiswa yang Mendukung Pembelajaran Berpusat Mahasiswa. *Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*.
- Anonim. (2012). *Panduan Akademik Program Studi Pendidikan Dokter Gigi*. Yogyakarta: Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Anonim. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indoneisa*. Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.
- Azwar, S. (2014). *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Brahim, T. K. (2007). Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas VI Sekolah Dasar, Melalui Pendekatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Penabur No. 09*, 37-49.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Handhika, J. (2012). Efektifitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 109-144.
- Harshanur, I. W. (2012). *Anatomi Gigi*. Jakarta: EGC.
- Khairani, M. (2013). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mulongo, G. (2013). Effect of Active Learning Teaching Methodology on Learner Participation. *Journal of Education and Practice Vol. 4 No. 4*, 157-169.
- Noviyanti, L., Santoso, K., dan Habibah, N. A. (2013). Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar Berbentuk Pop Up Card pada Pembelajaran Siswa SMP. *Lembaran Ilmu Pendidikan Vol. 42 No. 2*, 76-83.

- Nursalam. (2014). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis Edisi 3*. Jakarta: Salemba Medika.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahadi, A. (2008). *Modul Pelatihan Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rakhmat, Jalaludin. (2000). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya.
- Rosida, P., dan Suprihatin, T. (2011). Pengaruh Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika pada Siswa Kelas 2 SMU. *Proyeksi Vol. 6*, 89-102.
- Rosiana, I., Haryono, dan Nurussa'adah. (2013). Implementasi APIK (Alat Permainan Inovatif Kreatif) dalam Bentuk Media Kartu Pintar terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa SMPN 1 Bae Kelas VII Semester 2 Mata Pelajaran TIK). *Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Technology Studies*, 1-7.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudrajat, A. (2011). *Kurikulum & Pembelajaran dalam Paradigma Baru*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Saptawulan, A. (2012). Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui Blog. *Jurnal Pendidikan Penabur No. 8*, 28-35.
- Turkay, S., Adinolf, S., dan Tirthali, D. (2012). Collectible Card Games as Learning Tools. *Elsevier: Procedia Social and Behavior Science*, 1-6.
- Utami, R. P. (2009). Active Learning untuk Mewujudkan Pembelajaran Kreatif. *Al-Bidayah, Vol. 1 No. 2*, 151-166.
- Wasilah, E. B. (2012). Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Media Kartu. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 82-90.