

DAFTAR PUSTAKA

- Anon, 2013. Panduan Akademik 2013/2014. pp. 196-197.
- Arikunto, D. S., 1992. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A., 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers Cetakan Buku ke-15.
- Barclay, S. M., Jeffres, M. N. & Bhakta, R., 2011. Educational Card Games to Teach Pharmacotherapeutics in an Advanced Pharmacy Practice Experience. *American Journal of Pharmaceutical Education* 2011; 75 (2) Article 33..
- Beek, G. C. V., 1996. *Morfologi Gigi: Penuntun Bergambar*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Dani, M., 2008. Pembelajaran Interaktif Dan Aktraktif Berbasis Game dan Animasi Untuk Pendidikan Dasar Dan Menengah di Indonesia. *e-Indonesia Initiative 2008 (eII2008) Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia*.
- Daryanto, D. & Rahardjo, D. M., 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Penerbit Gava Media.
- Hamalik, D. O., 1994. *Media Pendidikan*. VII ed. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Haryatni, A. P., 2014. Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Siswa SMP Negeri 5 Kota Jambi.
- Heruman, 2007. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. I ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Itjingningsih, D. N., 2012. *Anatomi Gigi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Jones, J. S., Tincher, L., Odeng-Utu, E. & Herdman, M., 2015. An Educational Board Game to Assist PharmD Students in Learning Autonomic Nervous System Pharmacology. *American Journal of Pharmaceutical Education* 2015; 79 (8) Article 114.
- Juniarsih, Q. A., Chamisijatin, L. & Hindun, I., 2015. Peningkatan Retensi Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Penerapan Discovery Learning dan Team Games Tournament Pada Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 18 Malang.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2015, yang diselenggarakan oleh Prodi Pendidikan Biologi, pp. 157-167.

Komara, P. D. E., 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.

Limantara, D., Waluyanto, D. H. D. & Zacky, A., 2015. Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja.

Listiyani, I. M. & Widayati, A., 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 2, Tahun 2012, pp. 80-94.

Miller, G. E., 1990. The Assessment of Clinical Skill/Competence/Performance. Volume 65 Number 9.

Mu'minin, A. & Pramukantoro, J. A., 2013. Pengaruh Model Active Learning Dengan Stategi Modeling The Way Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Memahami Pengukuran Komponen Eelektronika Di SMKN 7 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Teknik Elektro. Volume 01 Nomor 1*, pp. 49-58.

Muhson, A., 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2, pp. 1-10.

Nursetyo, T., 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011*.

Nurtilawati, Junaidi & Herkulana, 2013. Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 8 Pontianak.

Obres, A. et al., 2011. Teaching Clinically Relevant Dental Anatomy in the Dental Curriculum: Description and Assessment of an. *Journal of Dental Education, June 2011 Number 6*, Volume 75, pp. 797-804.

Oweis, Y., Eriefej, N. & Abu Eid, R., 2015. Students Perceptions of Dental Anatomy Course at The University of Jordan. *Med J 2015; September: Vol. 49 (3) <http://journals.ju.edu.jo/jmj>*, pp. 147-150.

PPRI, 2005. Standar Nasional Pendidikan No 19.

Prasetyo, B. & Jannah, L. M., 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Purnamawati, Y. D., 2011. Pengaruh Pembelajaran Berorientasi Retensi Terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa.
- Rifa, I., 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Rose, T. M., 2011. Instructional Design and Assessment A Board Game to Assist Pharmacy Student in Learning Methabolic Pathways. *American Journal of Pharmaceutical Education 2011*; 75 (9) Article 183..
- Sadiman, D. A., Rahardjo, D. R. & Haryono, A., 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, D. W., 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, B. R. P., 2012. Perancangan Game Edukasi Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Konsep 5R. pp. I-1.
- Subekti, J., 2015. Pengaruh Active Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Pemanasan Global.
- Suhana, D. C., 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sujarweni, V. W., 2015. *Statistik untuk Kesehatan*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Syarifuddin, A., 2011. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Ta'dib Edisi Juni 2011*, Volume XVI, No. 01, pp. 113-136.
- Tan, S., 2015. Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurius Untuk Anak Usia 8-12. *studentjournal.petra.ac.id Vol 1*.
- Tirtouotomo, S., 2015. Perancangan Media Board Game Untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk. *Stanley Tirtouomo : Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk Vol 1 studentjournal.petra.ac.id*.
- Vahed, A., 2008. The Tooth Morphology Board Game : An Innovative Strategy in Tutoring Dental Technology Learners in Combating Rote Learning. *Conference Paper <https://www.researchgate.net/publication/268925737>*.

Zulfahmi, 2013. Indikator Pembelajaran Aktif Dalam Konteks Pengimplementasian Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Pakem). *Jurnal Al-Ta'lim, Jilid 1, Nomor 4 Februari 2013*, pp. 278-284.