

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, F., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2019). Perancangan Board Games sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Program Studi Desain Komunikasi Visual*.
- Ansel, M. F., & Arafat, S. (2021). *Jurnal PGSD. Jurnal PGSD, 11(2)*, 128–134.
- Aswadi, Syahrir, S., Delastara, V., & Surahmawati. (2017). Gambaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Siswa Siswi SDK Rita Pada Kecamatan Kota Komba Kabupaten Manggarai Timur Propinsi Nusa Tenggara Timur. *Al-Sihah : Public Health Science Journal, 9(2)*, 187–196.
- Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar, P., Murini Wulandari, A., Purba, R., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Seni dan Desain, F. (n.d.). Ayu Murini Wulandari, *Perancangan Board Game Edukatif ...163*. 163–176.
- Cahyaningtyastuti, M. P., Setia, B., Prestiliano, J., Cahyaningtyastuti, M. P., Utami, B. S., Prestiliano, J., Studi, P., Komunikasi, D., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Maria. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia, 02(01)*, 41–52.
- Chairilisyah, D., Training, T., & Faculty, E. (n.d.). *THE EFFECT OF MEDIA BOARD GAME ON THE RELIGIOUS AND MORAL VALUES OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT KB TK BINTANG CENDEKIA , AT TAMPAN , PEKANBARU PENGARUH MEDIA BOARD GAME TERHADAP NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB TK BINTANG. 6*, 1–13.
- Deswari, N. (2015). Membangun imajinasi dan kreativitas anak melalui Literasi. *In Membangun Imajinasi dan Kreativitas Anak Melalui Literasi*.
- Fatih, H. Al. (2017). Hubungan Pengetahuan Dengan Perilaku Cuci Tangan Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI, 5(1)*, 18–23.
- Hidayah, U., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama, 13(2)*, 557–576. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>
- Ibnu, I. N., & Guspianto, G. (2021). Papan Permainan Edukasi Untuk Pencegahan Penyakit Infeksi Bagi Siswa Sekolah Dasar. ... & *Science: Gorontalo Journal Health and 5*, 258–269. <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/gojhes/article/view/10256%0Ahttps://ejournal.ung.ac.id/index.php/gojhes/article/viewFile/10256/3301>

- Kahar, F. (2019). Analisis Hubungan Higiene Perorangan dengan Kejadian Kecacingan Siswa Siswi SDN Barombong Kota Makassar. *UNM Environmental Journals*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.26858/uej.v2i1.9159>
- Kemendes RI. (2012). Profile Kesehatan Indonesia. In *Ministry of Health Indonesia*.
- Kemendes RI. (2022). Kemendes RI 2022. *Journal of Chemical Information*, 53(9), 1689–1699. https://pusdatin.kemkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/PROFIL_KESEHATAN_2018_1.pdf
- Kemendagri Kesehatan RI. (2013). Data Dan Informasi Tahun 2014. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kusumawardani, L. H., & Saputri, A. A. (2020). Gambaran Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 10(02), 31–38. <https://doi.org/10.33221/jiiki.v10i02.514>
- Mahmoud, K. Z., Obeidat, B. S. & Ishmais, M. A. (2015). Roasted sesame hulls improve broiler performance without affecting carcass characteristics. *Italian Journal of Animal Science*, 14(3), 495–501. <https://doi.org/10.4081/ijas.2015.3957>
- Mohammadi, K., Movahhedy, M. R., Khodaygan, S., Gutiérrez, T. J., Wang, K., Xi, J., Trojanowska, A., Nogalska, A., Garcia, R., Marta, V., Engineering, C., Catalans, A. P., Capsulae.com, Pakdel, Z., Abbott, L. A., Jaworek, A., Poncelet, D., Peccato, L. O. D. E. L., Sverdlov Arzi, R., & Sosnik, A. (2017). No Title. *Advanced Drug Delivery Reviews*, 135(January 2006), 989–1011. <https://doi.org/10.1016/j.addr.2018.07.012> <http://www.capsulae.com/media/MicroencapsulationCapsulae.pdf> <https://doi.org/10.1016/j.jaerosci.2019.05.001>
- Nabila, B., Musthofa, S. B., Widjanarko, B., Masyarakat, F. K., Diponegoro, U., Masyarakat, F. K., & Diponegoro, U. (2021). Pengaruh Boardgame “Germas Game” Dan Metode Ceramah Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Gerakan Masyarakat Hidup Sehat Pada Remaja Perempuan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 9, 353–359.
- Rahmi, P., & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 7(1), 141–154.
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19. <https://doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>
- Ratna Julianti, & Drs. H. M Nasirun, M. P. (2018). Pelaksanaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 11–17.
- Setyaningrum, W., & Waryanto, N. H. (2017). Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik? *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan*

Pendidikan Matematika, 2(2), 40–56.
<https://doi.org/10.26486/jm.v2i2.369>

Setyowatiningsih, L., & Surati, S. (2017). HUBUNGAN HIGIENE SANITASI DENGAN KEJADIAN INFEKSI Soil Transmitted Helminths PADA PEMULUNG DI TPS JATIBARANG. *Jurnal Riset Kesehatan*, 6(1), 40.<https://doi.org/10.31983/jrk.v6i1.2325>

Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153– 160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>

Sadiman. 2009. *Interaksi Motivasi & Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Setyaningrum, W, dkk. 2017. Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?. Yogyakarta: *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 1.

Srisasi Gandahusada. 2000. *Parasitologi Kedokteran*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.

Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung

Supali T, Margono SS, Abidin SAN. Nematoda. Dalam: Sutanto I, Ismid IS, Sjarifuddin PK, Sungkar S, penyunting. *Buku ajar parasitologi kedokteran*. Edisi keempat. Jakarta: Badan Penerbit FKUI; 2015.h.120-229.

Tedja, G. 2016. *Perancangan Media Pembelajaran Akuntansi Dasar berbasis Board Game untuk Siswa SMP dan SMA di Surabaya*. Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Surabaya, Surabaya.

Warman, Y. (2008). Hubungan Faktor Lingkungan, Sosial Ekonomi dan Pengetahuan Ibu dengan Kejadian Diare Akut pada Balita di Kelurahan Pekan Arba Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. Fakultas Kedokteran Universitas Riau, Riau. Diperoleh dari <http://lib.unri.ac.id>.

WHO. (2008). *World report on disability*. Malta : WHO.

Zagal, J., Rick, J. & His, I. 2010. Collaborative Games: Lesson Learned from Board Games. *Simulation and Gaming*, 37(1): 24-40.