

DAFTAR PUSTAKA

- A, Husna, M. (2016). *100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban*. Jakarta: Andi Publisher.
- Arimurti, D. (2012). *Pengaruh Pemberian Komik Pendidikan Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan Gizi Siswa Kelas V SDN Sukasari 4 Kota Tangerang Tahun 2012*. Skripsi Fakultas Ilmu Kesehatan Masyarakat Program Ilmu Gizi Depok Universitas Indonesia. Diakses pada 7 agustus. [http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20320244-S-PDF- Ditta Irma Arimurti.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20320244-S-PDF-Ditta%20Irma%20Arimurti.pdf).
- Astuti. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Menggunakan Xampp untuk Pembelajaran Apresiasi Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember. *Jurnal NOSI*, 2(4), 275–287.
- Basiroh, N. H. (2016). *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas I MI Al-Asyirotusyafi'iyah*. 1–133.
- Darmawati, I., & Arumiyati, S. (2020). “Pengetahuan Gizi Remaja SMPN 40 Kota Bandung.” *Jurnal Kesehatan*, Vol. 10 No (December 2017). Doi: 10.32763/Juke.V10i2.42.
- Donsu, J. (2017). *Psikologi Keperawatan*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Eka, T. (2013). *Hubungan Pemenuhan Gizi Seimbang dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak*. Skripsi, Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember.
- Fitriyanti, R., Sriprahastuti, B., Heri, L., & Cicih, M. (2021). Intervensi Permainan Monopoli dan Diskusi Gizi Seimbang untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bogor. *Journal of Nutrition College*, 10(April), 197–206.
- Gunti, D. (2018). *Pengaruh Penyuluhan Giziseimbang terhadap Perubahan Pengetahuan, dan Perubahan Sikap pada Anak Sekolah Dasar Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawatahun*.
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, A. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 2015: 3(2): 218-226.
- Ilmi, A., & Utari, D. (2020). Kadar Tekanan Darah. *Journal Nutrition*, 9(3), 222–227.
- Kemenkes RI. (2013). *Pedoman Gizi Seimbang*. Jakarta.
- Kemenkes RI. (2014). PERATURAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 41 TAHUN 2014. 139.
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Riset Kesehatan Dasar*.

- Latifah, N. (2022). *Pengaruh Media Permainan terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut*. 23.
- Lestari, P. (2020). Hubungan Pengetahuan Gizi, Asupan Makanan dengan Status Gizi Siswi Mts Darul Ulum. *Sport and Nutrition Journal*, 2(2), 73–80. <https://doi.org/10.15294/spnj.v2i2.39761>
- Lingga, N. (2015). *Pengaruh Pemberian Media Animasi terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi, Jakarta Barat*.
- Machfoedz, I., & Suryani, S. (2007). Pendidikan Kesehatan bagian dari Promosi Kesehatan, Fitramaya, Yogyakarta, p.8-73 8. *Healthy People 2010 Volume II*.
- Meidiana, R., Simbolon, D., & Wahyudi, A. (2018). *Pengaruh Edukasi melalui Media Audio Visual terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Overweight*. 9(November), 478–484.
- Nomleni, F., & Manu, T. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3): 219-230.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nuryani. (2019). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Gizi Seimbang pada Remaja. *Ghidza: Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 3(2), 37–46.
- Pramitya, M., & Valentina, T. (2013). “Hubungan Regulasi Diri dengan Status Gizi pada Remaja Akhir di Kota Denpasar.” *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1).
- Prihatiningsih, W. (2017). Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja. *Communication*, 8(1), 51.
- Puspita, I. D. (2012). *Retensi Pengetahuan, Sikap dan Prilaku Pasca Pelatihan Gizi Seimbang pada Siswa Kelas 5 dan 6 di 10 Sekolah Dasar terpilih Kota Depok*. Fakultas Kesehatan Masyarakat.
- Rahmawati, I. (2012). *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. <http://suaraguru.wordpress.com>.
- Riyanti, & Kurniawan, W. (2010). Peningkatan Hasil Belajar IPA-Fisika melalui Permainan Monopoli bagi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Gajah Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2008/2009. *Jurnal JP2F*, 1(1), 47–56.
- Sinaga, T. (2016). *Ilmu Gizi Teori & Aplikasi*. Jakarta: EGC.

- Suhardjo. (1996). *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sulistiyorini. (2018). *Pengaruh Penyuluhan dengan Media Audiovisual Anemia Gizi terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswi Kelas 7 dan 8 Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Universitas MH.Thamrin. Skripsi.
- Tanaka, N., & Miyoshi, M. (2012). School lunch program for health promoting among children in Japan. *Asia Pac J Clin Nutr*. 2012; 21(1): 155-158.
- UNICEF. (2021). *Strategi Komunikasi Perubahan Sosial dan Perilaku: Meningkatkan Gizi Remaja di Indonesia*. 1–66.
- Verawati, B. (2015). *Pengaruh pangan sumber serat dan olahraga pada siswa obese SDIT Bogor yang mendapat intervensi pendidikan gizi terhadap status gizi*. [Tesis]. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Vikagustanti, D., Sudarmin, & Pamelasari, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 468–475.
- Wawan, A. dan, & Dewi. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Wijayanti, M. (2007). *Alternatif Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.