

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. (2009). Permainan Mini Tennis Untuk Pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Jasmani Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta.*, 6, 82.
- Batubawael, E. (n.d.). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada anak Umur 5-10 tahun Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Bruning, K. (2021). *Sejarah Board Game: Apa Board Game Pertama/Tertua ?* Retrieved Oktober 2, 2021 from gamecows.com: <https://gamecows.com/id/sejarah-permainan-papan/>
- Djamarah, B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Erwana, A. F. (2013). *Seputar Kesehatan Gigi dan Mulut*. Semarang, Jawa Tengah: Andi.
- Fitriana, A., & Kasuma, N. (2013). Gambaran Tingkat Kesehatan Gigi Anak Usia Dini Berdasarkan Indeks def-t Pada Siswa PAUD Kelurahan Jati Kota Padang. *Andalas Dental Journal*, 1, 29-38.
- Graviani, A. (2018). *Nostalgia Permainan Di atas Papan atau Board Game*. Retrieved Oktober 2, 2021 from mediahavefun: <https://mediahavefun.com/nostalgia-permainan-board-game/>
- Harjani, C. (n.d.). Studi Efektifitas Permainan Papan sebagai Hiburan Edukatif bagi Anak Saat Pandemi. *Jurnal Desain Produk, Fakultas Arsitektur & Desain*.
- Haryani, W. (2020). The Influence of the Knowledge about Cariogenic Food Towards Dental Caries and Nutrition Status among 9-11 Years Old Children. (I. Setyobroto, Ed.) *Jurnal Kesehatan Gigi* 7, 40 - 45.
- Hastica. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). (Istiqomah, Ed.) *Jurnal Magister PGMI*, 11, 2.
- Hayati, F. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. (Neviyarni, Ed.) *Program Studi Pendidikan Dasar*, 5, 1809-1815.
- Hidayati, S., Kunafah, S. R., & Mahirawatie, I. C. (2021). Pengetahuan Tentang Kareis Gigi Pada Siswa Kelas V SD Pakal 1 Surabaya Tahun 2020. *Indonesian Journal of Helath and Medical*, 1.
- Hussein, S. A. (2018). *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*. Malang: UB Press.
- Indah, N. (2022, April 17). *Apa Itu Analisis Dan Sintesis*. From scribd: <https://www.scribd.com/document/527255294/APA-ITU-ANALISIS-DAN-SINTESIS>
- Januar, P. (2020). *World Oral Health Day 2020: Bersatu Padu Demi Kesehatan Gigi*. Retrieved September 11, 2021 from www.trustnews.id: <https://www.trustnews.id/read/537/World-Oral-Health-Day-2020-BERSATU-PADU-DEMI-KESEHATAN-GIGI>
- Junaedi, N. L. (2021, September 30). *Mengenal apa itu customer journey dan tahapannya*. From ekrutmedia: <https://www.ekrut.com/media/customer-journey-adalah>
- Khasanah, N. N. (2019). Gambaran Kesehatan Kesehatan Gigi Dan Mulut Serta Perilaku Menggosok Gigi Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 9, 4.
- Khosasi, L. (n.d.). Perancangan Media Pengenalan Permainan Tradisional untuk Mendukung Tumbuh Kembang Anak Usia 6-9 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- King, L. (2010). *The Science of Psychology: An Appreciative View*. Jakarta: Penerbit Salemba.

- Kurnia, E. (n.d.). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gosok Gigi Dengan Metode Permainan Simulasi Ular Tangga Terhadap Perubahan Pengetahuan, Sikap, Dan Aplikasi Tindakan Gosok Gigi Anak Usia Sekolah Di SD Wilayah Paron Ngawi. (Sari, Ed.) *Jurnal Ilmu Keperawatan*.
- Listriana. (2019). Gambaran Karies Gigi Molar Permata Permanen Pada Siswa – Siswi Sekolah Dasar Negeri 13 Palembang Tahun 2018. *Jurnal Kesehatan Poltekkes*, 13, 2.
- Liwe, M. (2015). Prevalensi Karies Gigi Molar Satu Permanen Pada Anak Umur 6-9 Tahun Di Sekolah Dasar Kecamatan Tomohon Selatan 1. *Jurnal e-GiGi (eG) Pendidikan Dokter Gigi*, 3, 2.
- Maria Pratami Cahyaningtyastuti, Jasson Prestiliano. (n.d.). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi bagi Anak Usia Sekolah Dasar. (B. S. Utami, Ed.) *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*.
- Media, P. M. (n.d.). *Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup*. Retrieved November 12, 2021 from www.myedisi.com: <https://www.myedisi.com/bse/71506/tema-1-selamatkan-makhluk-hidup>
- Muhammad, F. (2020). *Ragam Penemuan Permainan Papan Kuno, Bagaimana Cara Memainkan?* Retrieved Oktober 2, 2021 from nationalgeographic.grid.id.
- Murdaningsih, D. (2021, September 12). *Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut Saat Pandemi*. Retrieved September 12, 2021 from republika.co.id: <https://republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/qzbq2i368/pentingnya-menjaga-kesehatan-gigi-dan-mulut-saat-pandemi>
- Musfiroh, T. (2016). Bermain dan Permainan Anak. *Universitas Terbuka*.
- Nofrai. (2017, Juli). Hubungan Pengetahuan Dan Kebiasaan Menggosok Gigi Dengan Kejadian Karies Gigi Di SDI Darul Mu'minin. (E. Rahman, Ed.) *Dinamika Kesehatan*, 8.
- Parawati. (2020). ABDHI Application Android Based as A Media For Dental Health Education in the Pandemic Time Covid-19. (Fathiah, Ed.) *Jurnal Kesehatan Gigi* 8, 8, 28-32.
- Permananda. (n.d.). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. (T. Putri, Ed.) *Jurnal FKIP*.
- Prasko. (2016). Penyuluhan Metode Audio Visual Dan Demonstrasi Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 3, 2.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- RI, K. (2019). INFODANTIN Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI. *Kementerian Kesehatan RI Pusat Data dan Informasi*, 1-6.
- Rustan, S. (2017). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2020). *Layout 1*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sadimin. (2020). Dental Health Education to Knowledge about PHBS How to Maintain Dental and Mouth Cleanliness at Orphanage Tarbiyatul Hasanah Gedawang, Banyumanik, Semarang City. (Prasko, Ed.) *Jurnal Kesehatan Gigi* 8, 8, 1-5.
- Sari, E. K., Ulfiana, E., & Dian, P. (2014). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gosok Gigi Dengan Metode Permainan Simulasi Ular Tangga Terhadap Perubahan Pengetahuan, Sikap dan Aplikasi Tindakan Gosok Gigi Anak Usia Sekolah Di Provinsi Ngawi. *Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan*, 2.
- Sax, F. (2021, Juni 12). *www.dw.com*. Retrieved September 15, 2021 from Board Game Sebagai Media Konseling: <https://www.dw.com/id/board-game-sebagai-media-konseling/a-57865199>

- Sebangku. (2021). *Mengenal Apa Itu Board Game*. Retrieved Oktober 2, 2021 from sebangku.co.i: <https://sebangku.co.id/mengenal-apa-itu-board-game/>
- Sri. (2020). Pengetahuan Tentang Karies Gigi Pada Siswa Kelas V SDN Pakal 1 Surabaya Tahun 2020. (Hidayati, Ed.) *Jurnal Keperawatan Gigi*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi , Mix Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiawati. (2019). Buku Survei Kesehatan Gigi Mulut dan Implementasinya pada Riskesdas 2018 Indonesian Oral Health Survey Implementation - National Basic Health Research. (P. B. GIGI, Ed.) *RISKESDAS*.
- Supriyanto, I. (2020). *The Effectiveness of the Primary School Dental Health Education Extension Program Through The Anjangsana (Home Visiting) Approach Using a Daring Method to Attitudes About Dental and Mouth Health during Pandemi Covid-19 Bandung Area*. (I. Isnanudin, Ed.) *Jurnal Kesehatan Gigi* 8, 8, 43 - 47.
- Swarnadwitya, A. (2020, Maret 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. From binus: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Tarigan, R. (2019). *Karies Gigi Edisi 2*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Utami, F. (2020, Desember 5). *Karakteristik Peserta Sekolah Dasar*. From www.kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/febriyani35784/5fcc1cda8ede4849da27bdb3/karakteristik-peserta-didik-sekolah-dasar>
- Vgansza. (2019, April 3). *boardgame.id*. Retrieved Oktober 2, 2021 from Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game: <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/>
- Wibisono, A. (2017). Pengembangan Game Edukasi Teka-TekiSilang Ragam Istilah Teknologi Informasi Berbasis Android.
- Yusmanijar. (n.d.). Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Perilaku Perawatam Gigi Dan Mulut Pada Anak Usia Sekolah 7-9 Tahun Di SD Islam Al Amal Jati Cempaka. *Jurnal Keperawatan*.