

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah sani, ridwan. 2015. Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: bumi aksara
- Almatsier, S., Soetardjo, S., & Soekarti, M. 2011. Gizi Seimbang Dalam Daur Kehidupan. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Arimurti, D. I. 2012. Pengaruh Pemberian Komik Pendidikan Gizi Seimbang terhadap Pengetahuan Gizi Siswa Kelas V SDN Sukasari 4 Kota Tangerang. Universitas Indonesia.
- Arief S. Sadiman dkk. 2011. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arifin, A. Z. 2013. Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil belajar Pada Pembelajaran Sholat Kelas V di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- As'ad. 2003. Kepemimpinan Efektif Dalam Perusahaan. Ed.2. Liberty. Yogyakarta.
- Atmaja, A.T 2010. Pengetahuan gizi seimbang daerah perkotaan dan perdesaan pada pendidikan gizianak sekolah dasar kabupaten serang propinsi banten tahun 2010 (Data Sekunder)(skripsi). Depok : Departemen Gizi, Fakultas Kesehatan Masyarakat. Universitas Indonesia
- Azalea Murasmutia. 2015. Hubungan Antara Citra Tubuh dan Kepercayaan Diri dengan Perilaku Konsumtif terhadap Pakaian pada Mahasiswi Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Studi Psikologi Fakultas Kedokteran*.
- Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM). 2011. Pentingnya Promosi Keamanan Pangan di Sekolah untuk Menyelamatkan Generasi Penerus. Info POM, halaman 2.
- Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM). 2013. Pedoman Pangan Jajanan Anak Sekolah Untuk Pencapaian Gizi Seimbang. Jakarta: Direktorat SPP, Deputi III, Badan POM RI.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Chabib, M., Djatmika, E.T. and Kuswandi, D., 2017. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, Volume 2, No 7, Hal 910

- Chussurur, M., Hidayat, T., Agustin, R. W. 2007. Pengaruh Pemberian Cerita Melalui Media Audiovisual Terhadap Recall Memory Pada Anak-Anak Kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta . *Jurnal Gizi Masyarakat*.
- Demitri A. Pengaruh pendidikan Gizi Tentang Pola Makan Seimbang Melalui Game Puzzle Dan Gambar Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak SD N 067690 Kota Medan [Skripsi]. Medan: Universitas Sumatera Utara;2015.
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hardiyani, P. 2016. *Efektifitas Audiovisual dengan Ceramah dan Leaflet terhadap Pengetahuan Kontrasepsi MOW*. [Skripsi Ilmiah]. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hikmah, V.N. and Purnamasari, I., 2017. Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 4, No 2, Hal 182-191.
- I Gde Wawan Sudatha & I Made Tegeh. 2014. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Istiany, A. 2013. Rusilanti. *Gizi terapan. Bandung: remaja rosda karya offset*.
- Kementerian Kesehatan, R. I. 2014. *Pedoman gizi seimbang. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI*, 44.
- Lingga, N.L. 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. Jakarta: Universitas Esa Unggul. <http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-5874-SKRIPSI%20NURUL.pdf>. [26 Mei 2018].
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S., Anwar, H., Ella, N. H., & Tri, K. 2012. Promosi kesehatan di sekolah. *Jakarta: Rineka Cipta*, 21-23.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, No 1, Hal 19-35.

- PRATAMA, Pravasta Ade. 2017. Efektivitas Media Promosi “Piring Makanku” Pedoman Gizi Seimbang Sebagai Panduan Sekali Makan.
- Putra, D.R. 2016. Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XIV, No. 1, Tahun 2016 hal 25-34. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/11364>. [26 Mei 2018].
- Riva, G., Banos, R. M., Botella, C., Wiederhold, B. K., & Gaggioli, A. 2012. Positive technology: using interactive technologies to promote positive functioning. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(2), 69-77. <https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2011.0139> [26 Mei 2018].
- Sadiman, A. S. 2011. dkk, Media pendidikan. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Supariasa, I.D.N. dkk. 2012. Penilaian Status Gizi (Edisi Revisi). Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Sugiyono, P.D., 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I, M. Nyoman, J. Ketut, P. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahono, R. S. 2006. Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran. <http://romisatriawahono.net> [26 Mei 2018].
- Wahyuningsih, A, N. (2012). *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R*. *Journal of Innovative Science Education*, Volume 1, Nomer. 1, Halaman: 1–9.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- World Health Organization (WHO). 2015. *Essential Safety Requirements for Street-Vended Foods* {serial online}. Tersedia dari URL <http://www.who.int> [Diakses 01 Maret 2018]

Yoki Firmansyah & Udi (2018). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat. *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika*–Vol. 4 No 1 2018.