

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Stewart, T., & Jim, M. S. (2012). Buku Ajar Ilmu Gizi Alih Bahasa. *Jakarta, EGC*, Ed-4.
- Adiba, & Katmawati. (2020). Efektifitas Permainan Ular Tangga sebagai Media Penyuluhan terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Malang: Indonesian Journal of Public Health*.
- Aeni, W. (2009). M-edukasi. *Kemendikbud Artikel Mobile*.
- Almatsier, S. (2016). Prinsip Dasar Ilmu Gizi. *Jakarta : Gramedia Pustaka Utama*.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arsyad, A. (2009). Media Pembelajaran. *Jakarta: Raja Rafindo Persada*.
- Astuti, Y., & Fahmasari, D. (2017). Analisis SWOT pada Website Pinter Jawa untuk Menentukan Peluang Belajar Budaya Jawa. *Jurnal Teknologi Informasi*, XII No.34, 36-45.
- Basarab, & Hemmerich. (2018). Iron Deficiency Anemia. *Department Of Nephrology Dtanford University*.
- Beck, L., Conlon, A., Kruger, R., & Coad, J. (2014). Dietary Determinants of and Possible Solution to Iron Deficiency for Young Women Living in Industrialize Countries. *A Review*.
- Budirhargono, Ardianto, & Erandaru. (2013). Perancangan Media Permainan edukatif Pengenalan Jajanan Tradisional untuk Anak 9-12 Tahun di Surabaya. *Surabaya: Universitas Kristen Petra*.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Dewi, F. P. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Fadila, I., & Kurniawati, H. (2018). Upaya Pencegahan Anemia pada Remaja Puteri sebagai Pilar menuju Peningkatan Kesehatan Ibu. *In Prosiding Semonar Nasional FMIPA-UT 2018: Peran Matematika, Sains dan Teknologi dalam Mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan*, 78-89.
- Fauzi, N. A. (2019). Super Mare
- Berbasis Komputer Jenis Game Platformer sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Berkelanjutan. *Universitas Terbuka*, 78-89.
- Fikawati, S., & dkk. (2017). Gizi Anak dan Remaja. *Depok: PT Raja Grafindo Persada*.
- Fitriani, S. (2011). Promosi Kesehatan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Handriyantini, & Eva, M. (2015). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Initiative*.
- Hartono, N. P., Wilujeng, C., & Andarini, S. (2015). Pendidikan Gizi tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat antara Metode Ceramah dan Metode Komik. *Indonesian Journal of Human Nutrition*, 76-84.
- Hidayat, H. (2013). Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Diskusi dan Permainan Edukatif Kubus Bergambar terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Bogor. *Skripsi. Institut Pertanian Bogor*.
- Kalsum, U., & Halim, R. (2016). Kebiasaan Sarapan Pagi Berhubungan dengan Kejadian Anemia pada Remaja di SMA Negeri 8 Muaro Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Sains*, 18.
- Kemenkes. (2016). Pedoman Pencegahan dan Penanggulangan Anemia pada Remaja Outeri dan Wanita Usia Subur. *Jakarta: Kementerian Kesehatan*.
- Kemenkes. (2017). Gizi Dalam Daur Kehidupan. *Jakarta: Kementerian Kesehatan*.
- Kemenkes. (2018). Remaja Indonesia Harus Sehat. *Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*.
- Kemenkes. (2018). Status Gizi pada Anak dan Remaja. *Jakarta: Laporan Nasional Riskesdas 2018*.
- Kemenkes. (2019). Angka Kecukupan Gizi. *Peraturan Menteri Kesehatan*, No.28.

- Lestari, & Sugianto. (2017). Deskripsi Kemudahan dan Kemenarikan Aplikasi game bagi Anak Usia Sekolah Dasar (Studi kasus Surabaya). *JUI SI*, Vol.03, No.01.
- Maulana, H. (2009). Promosi Kesehatan. *Jakarta: EGC Pr.*
- Mubin, & Budiyanto. (2020). Game Edukasi "Foodin" sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak sehat Berbasis Android. *Semarang: Universitas Wahid Hasyim.*
- Notoatmojo, S. (2011). Metodologi Penelitian Kesehatan. *Rineka Cipta.*
- Peate, & Jones. (2014). pathophysiology series 1 : Iron Deficiency Anaemia. *British Journal of Healthcare Assistants*, Vol 8. No 4.
- Putra, F., Husni, S. T., & Dedi Ary, S. P. (2012). Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game untuk Pendidikan Budaya dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman. *Jurnal Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Sanjaya, W. (2012). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. *Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.*
- Suci, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Pencegahan Anemia untuk Siswa SD. *Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.*
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta.*
- Suhardjo. (2007). Berbagai Cara Pendidikan Gizi. *Jakarta: Bumi Aksara.*
- Suraoka, I., & Supriasa, I. (2012). Media Pendidikan Kesehatan. *Yogyakarta: Graha Ilmu.*
- Tegeh, I., Jampel, I., & Pudjawan, K. (2014). Metode Penelitian Pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu.*
- Thompson, B., & Amaroso, L. (2014). Improving Diet and Nutrients Food Based Approaches. *FAO. Rome, Italy.*
- Wahono, R. (2009). Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning sebagai Wacana Pendidikan.
- WHO. (2011). Haemoglobin Concentration for The Diagnosis of Anaemia and Assessment of Severity. *Geneva: World Health Organization 2011.*

- WHO. (2013). *Adlescent Health Information System. Geneva: World Health Organization 2013.*
- WHO. (2017). *Nutritional Anaemias Tools for Effective Prevention and Control. World Health Organization.*
- Widiastuti, & dkk. (2012). *Membangun Game Edukasi. Yogyakarta: Andioffset, Hal. 8-16.*
- Widyastuti. (2017). *Pengetahuan Sikap dan Tindakan Mahasiswa Boga Universitas Negeri Yogyakarta tentang Konsumsi Mkanan Cepat Saji (Fast Food). Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Yuannikourides, & Dada, L. (2019). *A Short Review Of Iron Metabolism and Pathophysiology Of Iron Dosorders. Faculty Of Iron Sciences and Medicine King College London*