

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Almatsier, S. 2010. *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: PT. Gramedia. Pustaka Utama.
- Andang, Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basuki, Sulistyono. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta : Penaku.
- Brown, Judith et al. 2005. *Nutrition Through Life Cycle*. Wadsworth of Thomson Learning, Inc. Thomson Learning.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual. Nirmana Vol. 1, No. 1*.
- Conny, Semiawan. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Prenhallindo.
- Diana, Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Eriksen, Aase. 1985. *Playground Design, Outdoor Environments for Learning and Development*.
- Froebel dalam Brewer. 2007. *Permainan Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Gunarsa, Singgih. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hidayat Tjetjep S., Trintrin T. Mujiyanto dan Joko Susanto. 1995. *Pola Kebiasaan Jajan Murid sekolah Dasar dan Ketersediaan Makanan Jajanan Tradisional di lingkungan sekolah di propinsi Jawa Tengah dan D.I. Yogyakarta*. Widyakarya Nasional Khasiat Makanan tradisional.
- Hinebaugh, Jeffrey P. 2009. *A Board Game Education*. Amerika Serikat: (R&L Education).
- Hughes, Fergus P. 1995. *Children, Play & Development*. Allyn & Bacon. Boston.
- Hurlock, E. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak, jilid 2*. Jakarta. Erlangga.

- Kusmiati, A, S. Pudjiastuti & P. Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Pipes, PL and Thrans, C.M. 1993. *Nutrition in Infancy and Childhood 5th Edition*. Mosby Year Book.
- Santoso, S, dkk. 2004. *Kesehatan dan Gizi*. Cetakan kedua. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Sediaoetama, A. D. 1996. *Ilmu Gizi untuk Mahasiswa dan Profesi*. Jilid I. Dian Rakyat, Jakarta.
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.
- Soetjningsih dan IG.N. Gde Ranuh. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardjo. 2010. *Sosio Budaya Gizi*. Bogor: IPB PAU Pangan dan Gizi. 1995.
Supriyono, Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Surahman, D. N. dan Darmajana, D. A. 2004. Kajian Analisis Kandungan Vitamin dan Mineral pada Buah-Buahan Tropis dan Sayur-Sayuran di Toyaman Prefecture Jepang. *Prosiding Seminar Nasional Rekayasa Kimia dan Proses Jurusan Teknik Kimia Fakultas Teknik Undip Semarang*. ISSN: 1411-4216.
- Wirya, Irawan. *Kemasan yang Menjual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 1999
Worthington-Roberts and Williams. *Nutrition Through Out The Life Cycle*. Singapore: McGraw Hill International Editions. 2000.

Sumber web :

- “10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget” Kompas.com. 12 Mei 2014. health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget (diakses pada tanggal 21 Februari 2016).
- “A History of Board Games”. Astral Castle. 30 November 2003. www.ccg.com/games/index.htm (diakses pada tanggal 21 Februari 2016).
- “Kenapa Anak Kecil Tak Suka Sayuran?” Detik.com. 20 Januari 2010. us.health.detik.com/read/2010/01/20/163054/1282637/764/kenapa-anak-kecil-tak-suka-sayuran (diakses pada tanggal 21 Februari 2016).

Adieb. "Manfaat Board Game di Tengah Era Digital". Indonesia Bermain. 24 Agustus 2001. 14 Maret 2012. indonesiabermain.com/manfaatboard-game-di-tengah-era-digital (diakses pada tanggal 2 Maret 2016).

Diceygoblin. "The Full History of Board Games".2014 <https://diceygoblin.com/blog/the-full-history-of-board-games/> (diakses pada tanggal 21 Februari 2016).

Hardiyansyah. "93 Persen Anak-anak di Indonesia Kurang Makan Sayur dan Buah" Kompas.com. 27 Februari 2014. health.detik.com/read/2014/02/27/144556/2510307/1301/duh-93-persen-anak-anak-di-indonesia-kurang-makan-sayur-dan-buah (diakses pada tanggal 21 Februari 2016).

Mary Anne Matos. Types of Board Games. 2014. students.jccc.edu/mamatos/boardgames/htdocs/types.html (diakses pada tanggal 27 Maret 2016).

Wisana, Nelson Gustav. 7 November 2015 *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*. indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital (diakses pada tanggal 2 Maret 2016).

