

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. (2020). Gambaran Pencegahan Diare Pada Keluarga Dengan Anak Usia Sekolah Dasar Di Wilayah Kerja Puskesmas Patrang Kabupaten Jember (Skripsi). Universitas Jember.
- Delia, E. (2020). Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar. Universitas Islam Agung Semarang.
- Atika, N. (2016). Prevalensi dan Faktor Risiko Kejadian Diare Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Cireundeu 02 Tahun 2016 (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Febrianti, D. (2021). Preparation of Audio Visual Media as An Educational Effort to Preventing Diarrheal Disease in Elementary School Age Children (Skripsi). Politeknik Negri Jember.
- Klaran, M. (2020). Analisis Faktor Resiko Kejadian Diare Di Sdn Sawojajar 01 Kota Malang (Skripsi). Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang
- Aini, F, Q. (2019). Analisis Kejadian Diare Pada Siswa Di SD Negeri Pamulang 02 Kecamatan Pamulang Tahun 2018. *Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, 15(2), 199-208.
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Kartu Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3).

- Rahmi, S.N., & Yogica, R.(2021). Pengemangan Media Krtu Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus Kelas X SMA. *Jurnal Peneitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3).
- Dony, N., Mashuri, M. T., & Nuriah, N. (2019). Perbandingan Media Kartu Pintar dan Truth and Dare terhadap Hasil Belajar Materi Larutan Penyangga di SMAN 1 Alalak. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 4(2), 115–120.
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 353–355.
- Harnadia, R., Eguweleira, S. H., Rumantyo, I. F. D., Himmah, A. C. A., Misbachussudur, M., Hanafi, M. A., & Dewi, E. S. (2021). *Increasing Confidence for The Blind with Braile Dare or Truth Card Games in Muhammadiyah School of Difable Jombang*. *Caring Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 9–15.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Rizqiyah, N. . (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajara Siswa Kelas X IPS SMA Khadijah Surabaya. *JUPE*, 6(3), 277 – 281.

Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Sayur dan Buah Pada Anak di TK Batik Kalingabret Tulungagung (Skripsi). Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang