DAFTAR PUSTAKA

Buttner, Amy. (2013). *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT. Indeks.

Cigna (2020). *Pentingnya Menjaga Kebersihan Tangan Bagi Kesehatan.* https://www.cigna.co.id/health-wellness/pentingnya-menjaga-kesehatan-tangan. Diakses pada tanggal 8 Juni 2020

Danim, Sudarwan. (2013). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Pemerintah Canangkan Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (GERMAS)*. Jakarta : Departemen Kesehatan Republik Indonesia

Dinas Kesehatan Malang. (2016). *Mengunakan Jamban Sehat*.Malang : Dinas kesehatan Kota Malang

Fauzia, Zulfa. (2017). *Kesukaan pemilihan warna dalam mewarnai gambar pada anak kelompok b di tk gugus I Timbulharjo.* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (6). (88)

Februhartanty, dkk.(2018). *Pengembangan Kantin Sehat Sekolah*.Jakarta :Southeast Asian Ministers of Education Organization, Regional Center for Food and Nutrition (SEAMEO RECFON)

Hasanah. (2014). *Baby Smoker: Perilaku Konsumsi Rokok pada Anak dan Strategi Dakwahnya*. Jurnal Pusat Studi dan Gender Anak Universitas Negeri Walisongo Semarang (9). (253-274)

Health Communication Capacity Collaborative (2013). *The P Process. Five Steps to Strategic Communication*. Baltimore: Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health Center for Communication Programs.

Info DATIN. (2018). *Situasi Penyakit Demam Berdarah di Indonesia 2017*.Jakarta : Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI

Jamil, Sya'ban. (2012). *56 Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika

Kamus Pintar Bahsa Inggris Indonesia.(2020). *Kamus Lengkap*.https://kamuslengkap.com/kamus/inggris-indonesia/arti-kata/puzzle. Diakses pada tanggal 11 Februari 2020

Kementerian Kesehatan. (2011). *Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat*.Jakarta : Kementerian Kesehatan RI

Kementerian Kesehatan. (2016). *Rencana Strategis Kemeterian Kesehatan Tahun 2015-2019*. Jakarta : Kementerian Kesehatan RI

Kementerian Kesehatan. (2020). *6 Langkah Cuci Tangan Pakai Sabun 60 Detik*..Jakarta : Kementerian Kesehatan RI

Kementerian Pendidikan dan Budaya.(2018). *Pedoman Pengembangan Sanitasi Sekolah Dasar.Jakarta* : Kementerian Pendidikan dan Budaya RI

Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing

Luna, dkk. (2011) *Komunikasi Gambar Bercerita pada Buku Belajar Baca Anak Taman Kanak-Kanak.* Jurnal Art & Desain Fakultas Seni dan Desain. Institute Teknologi Bandung. (5). 42-64.

Musfiqon.(2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.

Nurbiyat, N., Wibowo, AH.(2014). *Pentingnya Memilih Jajanan Sehat Demi Kesehatan Anak.*Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan Universitas Islam Indonesia (3). (192-196)

Pramono, MS., Paramita, A., Muzakiroh, U. (2011). *Pengembangan Permainan Multimedia Interaktif Tentang Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar.*Jurnal Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (39). (165-175)

Prilanto, Titis (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kokotar Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Kelas Iv Di Sdn Catur Tunggal 3 Sleman Yogyakarta.*Yogyakarta : Universitas Negeri Yoyakarta

Purnama, dkk. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung : Rosdakarya

Rachman.(2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Toondoo berupa Comic Book Online Materi Kinematika*.Lampung : Jurusan Ilmu Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Raden Lintang Lampung

Rubiyanto.(2014). *Peranan Aktivitas Olahraga Bagi Tumbuh Kembang Anak.*Pontianak : Jurusan Pendidikan, Kesehatan dan Rekreasi IKIP-PGRI

Sahabat Keluarga Kemendikbud. (2016). *Cara Ajarkan Anak Membuang Sampah*.Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI

Sari, dkk.(2013). *Pembelajaran dan Penerapan PHBS di Sekolah melalui Media Lagu Dolanan Jawa.*Sukoharjo :Universitas Veteran Bangun Nusantara

Sari, J. 2017.*Pengembangan Komik Materi Keselamatan Kerja Dan Alat Pelindung Kerja Pada Mata Pelajaran Sanitasi Hygiene Dan K3 Sebagai Sumber Belajar Siswa Smk Program Studi Jasa Boga Kelas X*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta 2017.

Sari, Y. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 tahun Di Tk Lpm Raman Endra*. Bandar Lampung : Fakultas Keperawatan Universitas Lampung

Situmorang, M.A. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*. Jurnal Bahasa Universitas Negeri Medan (1).(6-7).

Srimulyanti. (2016). *Pengembangan Puzzle Edukatif sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di Tk Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta.* Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan Uinversitas Negeri Yogyakarta

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan RnD*. Bandung : Alfabeta

Yustisa, PF., Aryana, IK., Suyasa, IN. (2014). *Efektifitas Penggunaan Media Cetak dan Media Elektronika Dalam Promosi Kesehatan terhadap Peningkatan Pengetahuan dan perubahan Sikap Siswa SD*. Jurnal Kesehatan Lingkungan Poltekkes Denpasar (4).29-39