

## DAFTAR PUSTAKA

- Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P., & Nelmes, P. (2009). Educational gaming in the health sciences: Systematic review. *Journal of Advanced Nursing*, 65(2), 259–269. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2008.04843.x>
- Chen, P. G., Liu, E. Z. F., Lin, C. H., Chang, W. L., Hsin, T. H., & Shih, R. C. (2012). Developing an education card game for science learning in primary education. *Proceedings 2012 4th IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning, DIGITEL 2012*, 236–240. <https://doi.org/10.1109/DIGITEL.2012.63>
- Dinkes. (2018). Narasi Profil Kesehatan Kab. Bantul 2018. *Profil Kesehatan Kab. Bantul 2018*, 13(1), 15–20. <https://doi.org/10.3406/arch.1977.1322>
- Dinkes. (2019). Narasi Profil Kesehatan Kab. Bantul 2019. *Profil Kesehatan Kab. Bantul 2019*, 1–47.
- Frank, A. L., Beales, E. R., de Wildt, G., Meza Sanchez, G., & Jones, L. L. (2017). “We need people to collaborate together against this disease”: A qualitative exploration of perceptions of dengue fever control in caregivers’ of children under 5 years, in the Peruvian Amazon. *PLoS Neglected Tropical Diseases*, 11(9), 1–19. <https://doi.org/10.1371/journal.pntd.0005755>
- Harikiran, A. G., Vadavi, D., & Shruti, T. (2017). *Beta Testing an Oral Health Edutainment Card Game Among 12–13 Year Old Children in Bangalore, India*. 6(6), 1–9. <https://doi.org/10.1089/g4h.2016.0079>
- Hartami, R. G. (2011). Pengaruh Permainan Kartu Arus Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Kesehatan Lingkungan Pada Siswa SD N IV Randurejo Kabupaten Grobogan. *Ilmu Jurusan Masyarakat, Kesehatan Keolahragaan, Fakultas Ilmu Semarang, Universitas Negeri*.
- Istianah, Sudarmin, S. wardani. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERPENDEKATAN PRAMEK TEMA ENERGI PADA MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA SMP. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1253–1260. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/usej.v3i2.3349>

- Karuniawati, T. P., Suryani, D., Susani, Y. P., Studi, P., Dokter, P., Kedokteran, F., & Mataram, U. (2019). *MEMPERKENALKAN PERMAINAN JUMANTIK SEBAGAI MEDIA NYAMUK*. 6(April).
- Kemendes RI. (2010). Demam Berdarah Dengue. *Buletin Jendela Epidemiologi*, 2, 48.
- Kemendes RI. (2018). InfoDatin Situas Demam Berdarah Dengue. *Journal of Vector Ecology*, Vol. 31, pp. 71–78. [https://doi.org/10.3376/1081-1710\(2006\)31\[71:aomtva\]2.0.co;2](https://doi.org/10.3376/1081-1710(2006)31[71:aomtva]2.0.co;2)
- Notoatmodjo, S. (2005). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi (Pertama)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Oktofiana, D. (2017). Penggunaan Sampul Pintar dan Poster untuk Meningkatkan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah Dengue Siswa Sekolah Dasar Negeri Dua Wojo Bantul. *Poltekkes Kemenkes Yogyakarta*, Vol. 102, pp. 24–25. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2570>
- Pinontoan, O. R., & Sumampouw, O. J. (2019). *Dasar Kesehatan Lingkungan (Pertama)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Piyawattanaviroj, P., Maleesut, T., & Yasri, P. (2019). An educational card game for enhancing students' learning of the periodic table. *ACM International Conference Proceeding Series*, (1), 380–383. <https://doi.org/10.1145/3345120.3345165>
- Pratiwi, A. S. (2019). Perbedaan Peningkatan Pengetahuan Tentang Demam Berdarah Dengue (Dbd) Antara Metode Ceramah Dan Video Animasi Pada Murid Kelas V Dan VI SD Negeri 12 Metro Pusat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rohaida. (2016). Pengembangan Media Video Promosi Kesehatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Untuk Siswa SD. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*, Vol. 18, p. Volume 18, Nomor 2, Hal 67-78.
- Saidi, R. (2000). *Permainan Tradisional Betawi*. Retrieved from <http://jptunikomp-gdl-mutiaram>

- Sugiyono, S., & Darnoto, S. (2017). Pengaruh Pelatihan Pencegahan Demam Berdarah Dengue (Dbd) Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Siswa Di Sdn Wirogunan I Kartasura Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Kesehatan*, 9(2), 84. <https://doi.org/10.23917/jurkes.v9i2.4594>
- Suharsimi Arikunto dalam Yuni Irawati. (2013). *Metode Pendidikan Karakter Islami terhadap Anak Menurut Abdullah Nasih Ulwan dalam Buku Pendidikan Anak dalam Islam dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Nasional*. UIN Sunan Kalijaga.
- Sutriyanto, K., Raksanagara, A. S., & Wijaya, M. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Kasugi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa. *Jurnal Sistem Kesehatan*, 1(4), 193–200. <https://doi.org/10.24198/jsk.v1i4.12828>
- Taylor, D. (n.d.). *The Literature Review: A Few Tips On Conducting It*.
- Torkar, G., & Koch, V. (2010). *Fruit and vegetable playing cards Utility of the game for nutrition education*. <https://doi.org/10.1108/00346651011015944>
- Vivi Leona Amelia, Agus Setiawan, S. (2019). El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar. *Enfermería Global. Revista Electrónica Trimestral de Enfermería*, (1695–6141), 254–263. Retrieved from [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1695-61412019000400253](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1695-61412019000400253)
- Wu, Y., Wu, Y., & Yu, S. (2016). *An Augmented-Reality Interactive Card Game for Teaching Elementary School Students*. 10(1), 37–41.
- Yunitasari, M. A. (2018). *Penerapan Permainan Engklek dan Ceramah Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Pemberantasan Sarang Nyamuk Siswa Sekolah Dasar Negeri Krekah, Bantul*. Yogyakarta: Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.