

Daftar Pustaka

- [1] Nurngaini, Siti. 2002. Kesiapan Remaja Putri Sekolah Dasar dalam Menghadapi Menarche Dini Studi Kualitatif pada Siswa SD Islam Al Azhar 14 Semarang tahun 2002. <http://eprints.undip.ac.id/26306/>. diakses 6 Oktober 2017.
- [2] Simanjuntak, S dan Tambunan, D. Juni. 2013. Pengetahuan Siswi Sekolah Dasar Kelas 6 SD tentang Menstruasi di SD Swasta HKBP 1 Kecamatan Balige Kabupaten Toba Samosir. *Jurnal Keperawatan HKBP Balige*, 1 (1) 13-24.
- [3] Erlitasari, Dewi. 2016. Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari - Candi Sidoarjo, <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/15187/19193>. diakses 20 September 2017.
- [4] Afriliana, Puspitaningrum, Rahmawati. 2014. Gambaran Tingkat Pengetahuan Siswi SD Tentang Menstruasi Sebelum dan Sesudah Dilakukan Penyuluhan di SDN Sampangan 01 Semarang, http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/jur_bid/article/view/1084/1133. diakses 20 September 2017.
- [5] Fajri, Khairani. 2011. Hubungan Antara Komunikasi Ibu-Anak dengan Kesiapan Menghadapi Menstruasi Pertama (Menarche) pada Siswi SMP Muhammadiyah Banda Aceh, <http://www.ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/2885>. diakses 21 September 2017.
- [6] Hurlock. 1991. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [7] Yusuf, S. 2010. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [8] Sadiman, Arif, dkk. 2010. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Gafindo Rosada.
- [9] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online. 2016. <http://kbbi.web.id>. diakses 20 September 2017
- [10] Mcleod, Raymond. 2001. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- [11] Susilo, W. 2013. Riset tentang Media Pembelajaran “Perancangan Media Pembelajaran Melalui Board *Game* Dilatarbelakangi Legenda Rawa Pening”. *Skripsi*. Semarang: Universitas Katholik Soegijapranata.
- [12] Oey, Waluyanto, & Zacky. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=194980&val=6515>. diakses 3 Desember 2017.
- [13] Kasyun. 2010. Perancangan Buku Papertole tentang Dinosaur untuk Anak. *Skripsi*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- [14] Sarwono, Lubis. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [15] Drs. Sumanto. M.A. 1995. Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan. Yogyakarta: Andi Offset.

- [16] Nugroho, E. 2013. 7 Tahap Pengembangan Game, <http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game>. diakses 16 November 2017.
- [14] Vagansza. 2015. 51 Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game, <http://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>. diakses 25 November 2017.
- [15] Pulaski, M.A.S. 1974. *The Rich Rewards of Make Believe: Psychology today*.

