

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *Menara Ilmu, XIV*(01), 81–85.
- Ahmad, A., & Jaya, I. (2021). *Biostatistik: Statistik dalam Penelitian Kesehatan* (Pertama). Kencana.
- Ainul Yaqin, M. S., Sani, D. A., & Sarwani, M. Z. (2020). Penerapan Augmented Reality Pada Arcade Maze Game : A Way To Go Home. *Integer: Journal of Information Technology, 5*(2), 36–43.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior : Organizational Behavior and Human Decision Processes. *University of Massachusetts at Amherst*, 179–211.
- Anggraini, Y. (2022). Pengaruh Edukasi Kesehatan Tentang Pencegahan Penyakit Covid-19 Terhadap Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Keperawatan Dirgahayu, 4*(2), 46.
- Aquina, S. (2024). *Menggunakan Aktivitas Fisik untuk Meningkatkan Motivasi*. CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Ari, N. L. P. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undiksha, 7*, 1–9.
- Armanto, H., & Sidharta, E. (2021). Tamagotchi Augmented Reality yang Dilengkapi dengan Mini Games. *Journal of Intelligent System and Computation, 3*(2), 99–105.
- Aspuah, S. (2017). *Kumpulan Kuesioner dan Instrumen Penelitian Kesehatan* (Kedua). Nuha Medika.
- Astuti, D. (2021). *Belajar Bangun Ruang*. Penerbit Mutiara Aksara.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2022). *Perilaku Keluarga Berencana Wanita Usia Subur DKI Jakarta* (R. Savitridina (ed.)). Badan Pusat Statistik (BPS) DKI Jakarta.
- Benu, Y. M., Febriyanti, E., & Tahu, S. K. (2022). Perbedaan Tingkat Pengetahuan Masyarakat Pedesaan dan Perkotaan tentang 5M sebagai Pencegahan Penularan Coronavirus Disease-19. *CHMK Nursing Scientific Journal, 6*(1), 1–9.
- Busono, H. B. P., Herpandika, R. P., & Pratama, B. A. (2024). Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Indeks Massa Tubuh (IMT) Dan Kesehatan Kardiorespirasi

Pada Anak SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahragra*, 4(3), 344–351.

- Chang, S. H. (2017). The Effects of Test Trial and Processing Level on Immediate and Delayed Retention. *Europe's Journal of Psychology*, 13(1), 129–142.
- Christian, S., & Suryantara, I. G. N. (2023). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Penjualan Sepeda Motor (Studi Kasus Danish Motor). *Jurnal Algoritma, Logika Dan Komputasi*, VI(1), 553–560.
- Chrysilla, Rachel Tijono., Isnanto, R. R., Martono, K. T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Sarana Promosi Produk. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 493–502.
- Chu, L., & Fung, H. H. (2022). Age Differences in State Curiosity: Examining the Role of Personal Relevance. *Gerontology*, 68(3), 321–329.
- Dalimunthe, T. R. (2023). *Pembelajaran Sains dan Matematika di Era Society 5.0* (Syafriyanto (ed.); Cetakan I). PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Damayanti, D., Pritasari, & L, N. T. (2017). Bahan Ajar Gizi: Gizi dalam Daur Kehidupan. In *Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan* (Pertama).
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran* (H. Martin (ed.); Cetakan II). PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Emilia, E., Mokmin, N. A. M., Hanifa, Z. N., & Juliarti, J. (2024). Development of the Android-Based My Edu-VegFruit Application to Increase Vegetable and Fruit Consumption in Teenagers. *Amerta Nutrition*, 8(3SP), 390–401.
- FAO/WHO/UNU 2004. (2004). *Physical Activity Level*.
- Fauzi, R., Sudiarti, D., & Afandi, B. (2022). Pemanfaatan Media Augmented Reality Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 103–112.
- Gap Year Association. (2023). *Gap Year Data & Benefits*.
- Herdiana, B., Diyah Ayu Karunianingsih, Eko Eddy Supriyanto, Enci Mulyani, & Marlina Nida Fadillah. (2023). *Metaverse* (Anindito & Meilani Dhamayanti (eds.); Pertama). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Hidayani, N., Rosyidah, U. A., & Abdurrahman, G. (2024). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Interaktif Edukasi Anak Untuk Peningkatan Kognitif. *Journal of Digital Literacy and Volunteering*, 2(2), 44–51.

- Jones, A. (2004). *Review of Gap Year Provision*.
- Jusuf, H., Andiani Abimanyu, & Lucia Sri Istiyowati. (2024). *Metaverse: Konsep, Pengenalan, dan Aplikasi dalam Bidang Pendidikan* (R. Fadhli (ed.); Pertama). Indonesia Emas Group.
- Kalimuthu, I., Karpudewan, M., & Baharudin, S. M. (2023). An Interdisciplinary and Immersive Real-Time Learning Experience in Adolescent Nutrition Education Through Augmented Reality Integrated With Science, Technology, Engineering, and Mathematics. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 55(12), 914–923.
- Karmiyati, D. (2021). Society 5.0: Leading In The Borderless World. In *Bildung*.
- Kasim, S. I., Hafid, R., Wahyuni Mohamad, R., Penelitian, A., Kunci, K., Reproduksi, K., & Pubertas, K. (2025). Hubungan Tingkat Pengetahuan tentang Kesehatan Reproduksi dengan Kesiapan Menghadapi Masa Pubertas Pada Remaja Usia 12-13 Tahun Di SMP Negeri 1 Limboto. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(4), 1769–1784.
- Kementerian Kesehatan RI. (2019a). Laporan Riskesdas 2018 Nasional. In *Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2019b). Laporan Riskesdas 2018 Provinsi Sumatera Utara. In *Kemntrian Kesehatan Republik Indonesia*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2024). Survei Kesehatan Indonesia 2023 Dalam Angka. In *Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan*.
- Khomsan, A. (2021). *Teknik Pengukuran Pengetahuan Gizi* (Pertama). IPB Press.
- King, A. (2011). Minding the Gap? Young People's Accounts of Taking a Gap Year as A Form of Identity Work in Higher Education. *Journal of Youth Studies*, 14(3), 341–357.
- Kiswanto, H., Teknika, J., Maritim Negeri Indonesia, P., Luhur, P. I., Duwur Semarang, B., & Penulis, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Mata Kuliah Fisika Terapan Berdasarkan IMO Modul Course 7.04. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 9(4), 190–198.
- Komite Penanggulangan Kanker Nasional. (2019). Pedoman Strategi & Langkah Aksi Peningkatan Aktivitas Fisik. In *Komite Penanggulangan Kanker Nasional (KPKN)* (Vol. 42, Issue 4).
- Makki, M. I., & Aflahah. (2017). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran. In *Duta Media Publishing*. Duta Media Publishing.
- Miyanto. (2018). *Mempelajari Bangun Ruang Kubus*. PT Intan Parwira.

- Mufit, F., Yeka Hendriyani, & Muhammad Dhanil. (2023). *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif, sebagai Media Pembelajaran Abad Ke-21* (Nuraini (ed.); Pertama). PT Rajagrafindo Persada.
- Naqli, F. K., & Rizkiriani, A. (2024). Pengembangan Media Edukasi Gizi Nutriplay Serta Pengaruhnya Terhadap Perilaku Tentang Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar. *Media Kesehatan Politeknik Kesehatan Makassar*, 19(1), 134–143.
- Notoatmodjo, & Soekidjo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nur, A. I. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Materi Ikatan Kimia*.
- Nurfitriani, J., & Kurniasari, R. (2023). Edukasi Gizi Menggunakan Media Video Animasi dan Poster terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Remaja. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(3), 503–506.
- O’Shea, J. (2013). Gap Year: How Delaying College Changes People in Ways the World Needs. In *Johns Hopkins University Press*. Johns Hopkins University Press.
- Parwati, N. N., Suharta, I. G. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). *Blended Learning Berbantuan Media Interaktif* (Cetakan II). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Pasteur, D. A. (2023). *Transformasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan di Pusaran Dunia Metaverse Era Society 5.0*. Alqaprint Jatinangor.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Standar Antropometri Anak, Pub. L. No. 2 Tahun 2020, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia 1 (2020).
- Prakasa, J. M., & Kurniawan, W. J. (2023). Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Alat Kesehatan Medis Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 5(2), 58–62.
- Rahim, B. (2020). *Media Pendidikan* (P. Vita & Jamal (eds.); Cetakan I). PT Rajagrafindo Persada.
- Ramadhanti, F. M., Sulistyowati, E., & Jaelani, M. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Video Motion Graphics Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Obesitas Remaja. *Jurnal Gizi*, 11(1), 22.
- Refdinal. (2022). *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran* (I. Vidyafi & Jamal (eds.); Pertama). PT Rajagrafindo Persada.

- Sabariah. (2023). *Pembinaan Guru Era Society 5.0* (Jarkawi (ed.); Pertama). Penerbit Amerta Media.
- Santoso, J. T. (2021). *Augmented Reality (AR)* (M. Sholikan (ed.); Issue 75). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Sartika, D. (2020). Melihat Attitude and Behavior Manusia Lewat Analisis Teori Planned Behavioral. *Journal of Islamic Guidance and Counseling*, 4(UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi), 51–70.
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi Terhadap Media Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kd Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(1), 1–5.
- Siburian, A. O., Putri, C., Laia, W., Salsabilla, A., Novika, M., Purba, B., & Haryana, N. R. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Gizi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Pentingnya Wanita Usia Subur. *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8, 3838–3845.
- Skobelev, P. O., & Borovik, S. Y. (2017). On the way from Industry 4.0 to Industry 5.0: From Digital Manufacturing to Digital Society. *International Scientific Journal "Industry 4.0,"* 2(6), 307–311.
- Sofyan, A. N., & Karjatin, A. (2024). Media Edukasi E-Booklet Berbasis Augmented Reality Mengenai Pola Makan Sehat Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 65–71.
- Sriyana, & Winarso, W. (2018). Perilaku Belajar Efektif Terhadap Kemampuan Kognitif Psikomotorik Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Perilaku Belajar Efektif Terhadap Kemampuan Kognitif Psikomotorik Siswa Dalam Pembelajaran Matematika, Vol. 1 No.(2)*, 77–92.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking - Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest. In *Surya Cahya* (Pertama). Suryacahaya.
- Sukraniti, D. P., Taufiqurrahman, & Iwan, S. (2018). *Bahan Ajar Gizi: Konseling Gizi* (Pertama). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Suprpto, S. (2022). Pengaruh Edukasi Media Kartun Terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu dan Status Gizi Anak. *Journal of Health (JoH)*, 9(2), 81–87.
- Supriatin, T., Nyimas Heny, P., Lindesi, Y., & Maya, S. (2025). Pengaruh Intervensi Edukasi terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Ibu Mengenai Penatalaksanaan Diare pada Balita. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia*, 5(1).

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); Cetakan Pe). PT Remaja Rosdakarya.
- Triloka, J., Setiawan, A. E., Andika, T. H., & Aras, I. (2023). Augmented Reality Rumah Sakit Berbasis Android Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 250–256.
- W.A. Muhamad Syamsul. (2021). *Bermain Asyik dengan Jaring-Jaring Kubus dan Balok*. Multi Kreasi Satudelapan.
- Whatley, M. C., Murayama, K., Sakaki, M., & Castel, A. D. (2025). Curiosity Across the Adult Lifespan: Age-Related Differences in State and Trait Curiosity. *PLOS One*, 20(5 May), 1–14.
- Wicaksono, A., & Handoko, W. (2020). *Aktivitas Fisik dan Kesehatan* (S. Purwadi (ed.); Pertama). IAIN Pontianan Press.
- Winingsih, L. H., Hariyanti, E., & Sari, L. S. (2020). *Penguatan Ranah Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar* (Pertama). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- World Health Organization. (2018). *More Active People for A Healthier World*. World Health Organization. <https://doi.org/10.1016/j.jpolmod.2006.06.007>
- World Health Organization. (2025). *Maternal, Newborn, Child and Adolescent Health and Ageing*. WHO.