

DAFTAR PUSTAKA

- Adıgüzel, İ., Onmuş, İR., Mandıracıoğlu, A., & Öcek, ZA. (2021). Adaptation Of The Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ) Into Turkish: A Validation And Reliability Study. *Turkish Journal Of Physical Medicine And Rehabilitation.*, 67(2), 175–186.
- Aini Zahra, Putri Rahayu Sya'baniah, Khoiriyah Isni, & Ayu Saidah. (2023). Pengembangan Media Permainan TESABEN (Tebak Salah Benar) Sebagai Media Promosi Kesehatan Peningkatan Kesadaran Aktivitas Fisik. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 2(4), 816–826. <https://doi.org/10.55123/Schatmas.V2i4.2261>
- A.M, D., & Wulandari, S. (2023). Aplikasi Pengenalan Buah Berbasis Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Anak - Anak. *JUKI : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 261–270.
- Citra Palupi, K., Anggraini, A., Sa'pang, M., & Kuswari, M. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi “Empire” Terhadap Kualitas Diet Dan Aktivitas Fisik Pada Wanita Dengan Gizi Lebih. 11(1), 62–73. <http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jnc/>
- Darroini, R., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi “Mathcha Adventure” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD.

- Endah, B., & Sari, N. Y. (2021). Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Ob
Jek Bahan Makanan Pendukung Pedoman Gizi Seimbang. *Jurnal Ilmiah
Komputasi*, 20(2). <https://doi.org/10.32409/jikstik.20.2.2717>
- Fauzi CA. (2012). Analysis Of The Knowledge And Behaviour Of Adolescents .
The General Guidelines Of Balanced Nutrition (PUGS) , 6–12.
- Fitria, T. N. (2023). Augmented Reality (AR) And Virtual Reality (VR) Technology
In Education: Media Of Teaching And Learning: A Review. In *International
Journal Of Computer And Information System (IJCIS) Peer Reviewed-
International Journal* (Vol. 04).
<https://ijcis.net/index.php/ijcis/indexjournalijcishomepage->
<https://ijcis.net/index.php/ijcis/index>
- Fitrianto, Y., Susatyono, D., & Wahyudi, W. (2022). Krea-TIF: Jurnal Teknik
Informatika Augmented Reality Dan Virtual Reality Sebagai Media Promosi
Sekolah Berbasis Android. *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika*, 10(1), 29–
40. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v10i1.7087>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran
Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal
Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51.
<https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Ibrahim Arsad, M., Fauzan Yasin Lutfi, M., Raihan, P., Nurhadi Nuriyah, S.,
Setiawan, U., & Destiyani Nur, Y. (2022). Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik
Media Pembelajaran. *Al-Mirah : Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113.

- Irawan, D., Susilawati, A., Retnanik, S. W., & Anggraini, R. (2022). Media Food Card Berbasis Augmented Reality (FCAR) Dalam Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Tentang Gizi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6375–6383. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3183>
- Kadaryati, S., Prasetyaningrum, Y. I., & Hastuti, D. P. (2022). Pengembangan Media Edukasi Penilaian Status Gizi Remaja Pada Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.43.638>
- Kemenkes. (2023). *DALAM ANGKA TIM PENYUSUN SKI 2023 DALAM ANGKA KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA*.
- Luthfia, E., Ariyanti, D. P., & Atmaja, H. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN DINI KEJADIAN STUNTING DI KABUPATEN LOMBOK BARAT. *Jurnal Kesehatan Manarang*, 8(3), 257. <https://doi.org/10.33490/jkm.v8i3.647>
- Marbun, R., Dea, V., Studi Sarjana Terapan Manajemen Informasi Kesehatan, P., Panti Waluya Malang, Stik., & Timur, J. (2021). *Edukasi Kesehatan Pada Remaja Dalam Pentingnya Gizi Seimbang Dan Aktivitas Fisik Di Era Pandemi Covid-19*. 4(3).
- Mukti, Z. H., Rusilanti, R., & Yulianti, Y. (2022). Pengembangan Media Edukasi Berbasis Video Animasi 3 Dimensi Tentang Makanan Berserat Untuk Meningkatkan Konsumsi Serat Pada Remaja. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(3), 593–606. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i3.411>

- Mulyadi, T., Rizal, M., Amiruddin, A., Informatika, T., & Akba Makassar, S. (2020). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Sarana Edukasi Perkenalan Alat Musik Dengan Metode *Single Marker* (Vol. 1, Issue 2).
- Mulyaningsih, F., Sumhendartin Suryobroto, A., Cahya Pertiwi, N., Bandi Utama, A., Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, P., Negeri Yogyakarta, U., Kunci, K., Fisik, A., Hidup Sehat, P., & Jasmani, K. (2023). Hubungan Antara Aktivitas Fisik Dan Pola Hidup Sehat Dengan Tingkat Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Olahraga Di Smp Negeri 2 Mlati. *Majalah Ilmiah Olahraga (MAJORA)*, 29(1), 15–21.
- Mursyidah, D., & Saputra Rahayu, E. (2022). *Aplikasi Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Pengenalan Bangun Ruang Bagi Siswa Sekolah Dasar*.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Nasrullah, M., Nasir Malik, M., & Makassar, M. (2018). *Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Masyarakat Terhadap Gizi Buruk*. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v1i1.8278>
- Perdana, F., Madanijah, S., & Ekayanti, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi Gizi Berbasis Android Dan Website Serta Pengaruhnya Terhadap Perilaku Tentang Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 12(3), 169–178. <https://doi.org/10.25182/jgp.2017.12.3.169-178>

- Prayoga, H., Putra, P., & Wiguna, W. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Tema Makanan Bergizi Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(2).
- Putri, V. H., Sitoayu, L., & Ronitawati, P. (2021). Pengaruh Media AR Book Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Pada Anak Usia Sekolah. *Action: Aceh Nutrition Journal*, 6(2), 118. <https://doi.org/10.30867/Action.V6i2.380>
- Rahmi, A., Asniar, A., & Tahlil, T. (2021). Determinan Aktivitas Fisik Pada Aggregate Dewasa. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 371–382. <https://doi.org/10.31539/Jks.V5i1.2191>
- Reinaldi, Nurhikmah, H., & Hakim, Abdul. (2020). Pengembangan Media Simulasi Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Ipakelas Vi Mi Ddi Kalukuang Makassar. *Jurnal Media Simulasi Augmented Reality*.
- Riset, A., Paraqleta Nur Eli, A., Nurhikmawati, K., Safei, I., & Faisal Syamsu, R. (2022). Fakumi Medical Journal Hubungan Aktivitas Fisik Dengan Kejadian Overweight Pada Tenaga Kependidikan Di Universitas Muslim Indonesia.
- Risma, D., Solfiah, Y., & Satria, D. (2019). Pengembangan Media Edukasi Perlindungan Anak Untuk Mengurangi Kekerasan Pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 460. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V4i1.322>
- Riyanto, P., & Mudian, D. (2019). Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa. 339. [https://doi.org/10.25299/Sportarea.2019.Vol4\(1\).3801](https://doi.org/10.25299/Sportarea.2019.Vol4(1).3801)

- Sekti, R. M., & Fayasari, A. (2019). Nutrition Education With Audiovisual Media On Fruit And Consumption Of Junior School Students In East Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA)*, 1(2), 77–88. <https://doi.org/10.36590/Jika.V1i2.15>
- 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.
- Strain, T., Flaxman, S., Guthold, R., Semanova, E., Cowan, M., Riley, L. M., Bull, F. C., & Stevens, G. A. (2024). National, Regional, And Global Trends In Insufficient Physical Activity Among Adults From 2000 To 2022: A Pooled Analysis Of 507 Population-Based Surveys With 5·7 Million Participants. *The Lancet Global Health*. [https://doi.org/10.1016/S2214-109X\(24\)00150-5](https://doi.org/10.1016/S2214-109X(24)00150-5)
- Subekti, N., Agus Mulyadi, H., Mulyana, D., Priana, A., Studi Pendidikan Jasmani, P., & Keguruan Dan, F. (2021). Peningkatan Kesehatan Melalui Program Informal Sport Masa Pandemi Covid 19 Menuju New Normal Pada Masyarakat Dsn. Kalapanunggal Dan Dsn. Ancol Kec. Sindang Kasih Kab. Ciamis. 7(1).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmana, H., Ana, A., & Widiaty, I. (2021). Pengembangan Media Edukasi Boneka Tangan Sebagai Stimulasi Moral Pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* (Vol. 7, Issue 1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu>

WHO. (2018). More Active People For A Healthier World. *World Health Organization. Geneva.*

WHO Expert Committee On The Control Of The Leishmaniases. Meeting (2010 : Geneva). (2010). *Control Of The Leishmaniases : Report Of A Meeting Of The WHO Expert Committee On The Control Of Leishmaniases, Geneva, 22-26 March 2010.* World Health Organization.

WHO, W. H. O. (2020). Physical Activity. *World Health Organization: WHO.*

Wicaksono, A., & Handoko, W. (2020). *Aktivitas Fisik Dan Kesehatan.* Iain Pontianak Press.

World Health Organization (WHO). (2020). *WHO Guidelines On Physical Activity And Sedentary Behaviour.* Geneva: World Health Organization.

World Health Organization [WHO]. (2021). *Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ) Analysis Guide.* Geneva: World Health Organization.

