

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1). <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- Ackermann, P. (2023). *AR Patterns: Event-driven Design Patterns in Creating Augmented Reality Experiences*.
- Alodokter. (2022). *Memahami Penyebab Lidah Tertelan dan Penanganan yang Tepat*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/memahami-kondisi-lidah-tertelan-dan-penanganan-yang-tepat>
- Anggraini, S. L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Apriyani, M. E., Gustianto, R., Multimedia, J. T., Jaringan, D., Batam, P. N., & Centre, P. B. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Jurnal Infotel*, 7(1).
- Arifitama, B., & Syahputra, A. (2018). Mobile Augmented Reality Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode Marker Based Tracking. *JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)*, 3(2), 255. <https://doi.org/10.31544/jtera.v3.i2.2018.255-260>
- Assyfa Ramadhina, Nadilla Indriani Nasution, Nur Habibah, & Usiono Usiono. (2024). Upaya Pertolongan Pertama pada Orang yang Kecelakaan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 107–118. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3489>
- Bella Anggraeni, T., Arjuna, A., & Bhima Shakty Hadian, D. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI: A Scoping Review Bentuk dan Implementasinya*.
- Chen, P. J., & Liou, W. K. (2022). Development and Application of AR-Based Assessment System for Infant Airway Obstruction First Aid Training. *Children*, 9(11). <https://doi.org/10.3390/children9111622>
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *INFORMATION DESIGN*.
- Fikri, D. T., & Andryanto, S. D. (2023). *Bahaya Lidah Tertelan, Bisa Sebabkan Kematian?* Tempo. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/bahaya-lidah-tertelan-bisa-sebabkan-kematian--221822>

- Gemilang, R., & Christiana, E. (2016). *PENGEMBANGAN BOOKLET SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI UNTUK PEMAHAMAN GAYA HIDUP HEDONISME SISWA KELAS XI DI SMAN 3 SIDOARJO THE DEVELOPMENT OF BOOKLET AS AN INFORMATION SERVICE MEDIA TO UNDERSTAND HEDONISM LIFE STYLE OF ELEVENTH GRADE STUDENTS IN SMAN 3 SIDOARJO* Ritznor Gemilang.
- George, M. (2025). *3D Modeling and Animation as Artistic and Technical Practices*.
- Halodoc. (2022). *Ini fakta tongue swallowing yang dapat terjadi akibat epilepsi*. Halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/cek-fakta-tongue-swallowing-terjadi-karena-epilepsi?srsId=AfmBOooYH9GZmVX8rbTw6V0yXYvKysgwhv65EHXxaUmij1fuIJBkxU60>
- Hanif, R. (2022). Data Profil Konsumen Indonesia 2022 Terbaru dan Lengkap - Blog DiPStrategy. *Blog DiPStrategy - Digital Agency Jakarta - Indonesia*. <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>
- Jastradaf, M. L. S. K., & Asriningtias, Y. (2023). Aplikasi Teknologi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Olahraga Renang. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 406–415. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.23234>
- Jones, C. (2023). *Myths of football first aid – can you swallow your tongue?* First Aid Training Co-operative. <https://firstaidtrainingcooperative.co.uk/myths-of-football-first-aid-can-you-swallow-your-tongue/>
- Loktionova, M. (2024). *Mariia Loktionova Agile AR Design Processes*.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan bersama tentang media pembelajaran SD*. Google Books. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=w0Y-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Tulisan+++++Bersama+++++tentang+++++Media+++++Pembelajaran+++++SD.Pabuaranmekar&ots=eOW9GLBnLv&sig=ciUkIN44ZdpvVMhnFIrRuu9phLI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Minson, J. (2024). *Meningkatkan Pemahaman Materi Bioma Melalui ilustrasi 2D: Pendekatan Visual dalam Pembelajaran Geografi*.
- Ni, Y. (2024). *Perlu Diwaspadai! Inilah Penyebab, Gejala, dan Cara Mengatasi Lidah Tertelan*. Dokter Gigi Palembang Profesional Dan

Terjangkau - Zahara Dental. <https://zaharadental.com/penyebab-lidah-tertelan/>

- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
- Poulin, R. (2018). *Design School: Layout: A Practical Guide for Students and Designers*. Rockport Publishers.
- Pristianto, A., Nadhira Saffanah, D., Radinda, I., & Rosella Komala Sari, D. (2023). *EDUKASI PENCEGAHAN DAN PENANGANAN CEDERA OLAHRAGA PADA TIM FUTSAL SMAN 1 RANGKASBITUNG*. 6(2), 86–95.
- Qumillaila, Hana Susanti, B., & Zulfiani. (2017). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY VERSI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM EKSKRESI MANUSIA DEVELOPING ANDROID AUGMENTED REALITY AS A LEARNING MEDIA OF HUMAN EXCRETORY SYSTEM*.
- Rahma, D., Nupus Ihwani, N., & Sofia Hidayat, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 4, Issue 2).
- Ramadhanti, S. C., Satriani, Amiruddin, & Dini Indo Virawati. (2023). Effectiveness of the Booklet on Knowledge and Attitudes Regarding Prevention of Chronic Energy Deficiency. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 2(10), 1683–1698. <https://doi.org/10.55927/fjmr.v2i10.6449>
- Ratnadewi Pralisaputri, K., Soegiyanto, H., & Muryani, C. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET BERBASIS SETS PADA MATERI POKOK MITIGASI DAN ADAPTASI BENCANA ALAM UNTUK KELAS X SMA (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015)* (Vol. 2, Issue 2).
- Rossi, K. C., Baumgartner, A. J., Goldenholz, S. R., & Goldenholz, D. M. (2020). Recognizing and refuting the myth of tongue swallowing during a seizure. In *Seizure* (Vol. 83, pp. 32–37). W.B. Saunders Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.seizure.2020.09.023>
- Saragih, A. N. R., & Andayani, L. S. (2022). Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Media Video dan Booklet terhadap Pengetahuan Siswa mengenai Perilaku Sedentari di MAN 1 Medan. *Perilaku Dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.47034/ppk.v4i1.5996>

- Schmalstieg, D., & Höllerer, T. (2016). *Augmented Reality: Principles and Practice*.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *INTERACTION DESIGN*.
- Sissons, B. (2022). *Can you swallow your tongue?* Medicalnewstoday.com; Medical News Today. <https://www.medicalnewstoday.com/articles/can-you-swallow-your-tongue-first-aid-for-seizures-and-more>
- Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, & Choli Astutik. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Sudirman, A., Mahyuddin, R., & Asyhari, H. (2021). Memahami Faktor Penyebab Terjadinya Cedera dalam Permainan Sepakbola. *Jendela Olahraga*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i2.8273>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. <https://www.researchgate.net/publication/332444168>
- Tempo.Co, & Lestari, N. H. (2023). Kategori Umur Balita, Remaja, dan Dewasa Menurut Kemenkes, Jangan Salah. *Tempo*. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/kategori-umur-balita-remaja-dan-dewasa-menurut-kemenkes-jangan-salah--189378>
- Yusi Erlita, & Hajar Puji Sejati. (2023). Aplikasi augmented reality pengenalan olahraga bola berbasis android. *INFOTECH : Jurnal Informatika & Teknologi*, 4(2), 306–315. <https://doi.org/10.37373/infotech.v4i2.912>
- Yusuf Rifai, B., Febrianta, Y., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran PaperFootball Game dan UniteAR Card pada Mata Pelajaran PJOK untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Karangtengah*.
- Zapała, D., Zabielska-Mendyk, E., Cudo, A., Jaśkiewicz, M., Kwiatkowski, M., & Kwiatkowska, A. (2021). The role of motor imagery in predicting motor skills in young male soccer players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph18126316>
- Zhiyuan, Z., & Chubotina, I. (2024). *THE ROLE OF INTERACTIVITY IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN*. <https://doi.org/10.30857/2617>