

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G.D. and Zain, N.N.L.E. (2023) ‘*The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk*’, *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), pp. 11–19.
- Alfazillah, M. (2021) ‘Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Moral pada Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus : Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Padang Kemangi Natuna)’, pp. 1–101.
- Asiva Noor Rachmayani (2021) ‘*Awas! Narkoba Masuk Desa*, Jakarta; Pustaka Ilmu
- Awaluddin and Silfiana, A. (2022) ‘Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dengan Pencegahan Penggunaan Narkotika, Psikotropika Dan Zat Adiktif Di Desa Lumaring Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu Tahun 2022’, *Jurnal Kesehatan Luwu Raya*, 9(1), pp. 142–148. Available at: <https://jurnalstikesluwuraya.ac.id/index.php/eq/article/view/174>.
- Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia (2024) ‘Indonesia Drug Report 2024’, *Pusat Penelitian, Data, dan Informasi Badan Narkotika Nasional*, 6, pp. 1–187.
- Hidayati, T. *et al.* (2025) ‘Edukasi kesehatan era digital: Peran augmented reality dalam meningkatkan kesadaran kelompok prolanis pasien diabetes’, *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(1), pp. 280–288. Available at: <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i1.23378>.
- Husain, M.R. (2020) ‘ANALISIS KESTABILAN MODEL PENYEBARAN PENGGUNA NARKOBA DENGAN FAKTOR EDUKASI Stability Analysis of a Drug-Addict Epidemic Model with Education’, 14(1), pp. 69–78.

- Irawan, B. (2024) 'Pendidikan Dan Pengenalan Dampak Dan Bahaya Narkoba Dalam Upaya Pencegahan Perilaku Menyimpang Pada Anak', 2(2).
- Lapau, B. (2015) *METODE PENELITIAN KESEHATAN*. Jakarta.
- Mustagfirin, M. and Riyanto, I. (2021) 'Media Penyuluhan Bahaya Narkoba dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Mobile Android', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), p. 61. Available at: <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v3i1.4037>.
- Mustaqim, M., Dafitri, H. and Dharmawati, D. (2021) 'Edukasi Digital Pengenalan Bahaya Narkoba Bagi Anak Usia Dini Berbasis 3D Dan Augmented Reality', *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), pp. 170–176. Available at: <https://doi.org/10.46576/djtechno.v2i2.1623>.
- Prabandari, A. (2018) 'Pengaruh pemberian penyuluhan dengan media video dan booklet terhadap tingkat pengetahuan kesehatan reproduksi remaja', *Jurnal Medika Karya Ilmiah Kesehatan*, pp. 1–11.
- Pradipta, M.A.P. *et al.* (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(03), pp. 327–335. Available at: <https://doi.org/10.26740/jpte.v10n03.p327-335>.
- Priyanto, D., Dustury, A.D. and Apriani, A. (2022) 'Implementasi Media Pembelajaran dengan Augmented Reality untuk Pengenalan Makanan Sehat Dan Bergizi', *Jurnal Bumigora Information Technology (BITe)*, 4(2), pp. 179–192. Available at: <https://doi.org/10.30812/bite.v4i2.2438>.
- Ramadhanti, C.A., Adespin, D.A. and Julianti, H.P. (2019) 'Perbandingan Penggunaan Metode Penyuluhan Dengan Dan Tanpa Media Leaflet Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Tumbuh Kembang Balita',

*Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 8(1), pp. 99–120.

Sahala, I. *et al.* (2021) ‘Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Dengan Tindakan Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Pada Remaja Di Kelurahan Kolongan Mitung Kabupaten Sangihe’, *Jurnal KESMAS*, 10(1), pp. 185–193.

Setiawati, P. (2020) ‘Diajukan sebagai syarat untuk mencapai Sarjana Terapan Kebidanan’, *PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PENGETAHUAN SIKAP DAN PERILAKU IBU NIFAS DI RS Dr.R.HARDJANTO BALIKPAPAN TAHUN 2020*, pp. 2–181.

Sipahitar (2018) ‘Dampak Penyalahgunaan Narkoba Terhadap Perilaku Remaja di Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu’, *Jurnal PPKn* pp. 27–35.

Stabat, K. and Riadi, R.H. (2022) ‘Kontribusi Keluarga Dalam Upaya Pencegahan Penyalahgunaan Narkotika ( Narkoba ) Di Kalangan Remaja Di Kelurahan’, 2, pp. 1–8.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi ke2). Bandung: Alfabeta.

Suryaningsih, A. (2020). *Gagasan Pengembangan Augmented Reality pada Buku Bacaan sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa (Adaptasi Percepatan Literasi dari Korea Selatan) Ideas for Developing Augmented Reality in Books As an Effort to Increase Student Reading Interest.* *Jurnal Ide Guru*, 4 (1), 35–42

Soni, N. (2020). Effectiveness of an information booklet on knowledge regarding prevention of Covid-19. *Paripex – Indian Journal of Research*, 9(8). 55-56.

UN Information Service Vienna. (2023). UNODC World Drug Report 2023 warns of converging crises as illicit drug markets continue to expand, 17 February 2025.