DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, C., Rusilowati, A., Isdaryanti, B., & Anggara, D. (2025). b>Child-Friendly learning media for inclusive schools: A systematic literature review</b. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *14*, 852–870. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v14i6.852-870

Abidin, D. (2023). *Effectiveness of Educational Games in Improving Students ' Cognitive and Social Skills*. *2*(December), 294–310.

Akbar, F., Adiningsih, R., Islam, F., & DN, N. (2023). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sanitasi Profesional Indonesia*, *4*(01), 44–53. https://doi.org/10.33088/jspi.4.01.44-53

Akramunnisa, A., Jumarniati, J., Hardiana, H., & Annisa, N. (2025). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *7*, 960–969. https://doi.org/10.30605/jsgp.8.1.2025.5405

Alam, R. I., Studi, P., Keperawatan, I., Masyarakat, F. K., & Indonesia, U. M. (2024). *Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) dalam Lingkungan Sekolah*. *05*(02), 71–77.

Alkhabra, Y. A., Ibrahem, U. M., & Alkhabra, S. A. (2023). Augmented reality technology in enhancing learning retention and critical thinking according to STEAM program. *Humanities and Social Sciences Communications*, *10*(1), 174. https://doi.org/10.1057/s41599-023-01650-w

Alzuhra, N., & Wahyuni, S. (2024). *Efektivitas Peningkatan Memori pada Siswa*. *5*(September).

Anggraeni, R., Feisha, A., Muflihah, T., Muthmainnah, F., Syaifuddin, M., Aulyah, W., Pratiwi, I., Sultan, S., Wahyu, A., & Rachmat, M. (2022). Edukasi perilaku hidup bersih dan sehat untuk meningkatkan pengetahuan murid sekolah dasar. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*, 65–75. https://doi.org/10.17977/um075v2i12022p65-75

Anjarwati, P., & Mahendra, Y. (2025). *The Effectiveness of Flashcard Media in Enhancing Science Learning Outcomes among Elementary School Students*. *13*(1), 180–188.

Arifuddin, Supetran, W., Malik, S. A., & Amir. (2023). *Hubungan Pengetahuan dan Sikap Siswa Kelas V dan VI dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di SDN 1 Inpres Lasoani Tahun 2023 The Relationship between Knowledge and Attitudes of Class V and VI Students with Clean and Healthy Living Behavior (PHB*. *6*(11), 1585–1594. https://doi.org/10.56338/jks.v6i11.4421

Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. *Rineka Cipta*.

Asmahasanah, S., Lisnawati, S., Badriyyah, N., & Mandasari, A. (2025). *Kolaborasi : Journal of Community Service & Dakwah Kolaborasi : Journal of Community Service & Dakwah*. *1*(1), 33–42.

Athiyah, N., Maula, N. N., Khobir, A., & Rini, J. (2024). Augmented Reality (AR) Learning: Improving Students Memory in Science Learning at the Elementary School Level. *Madako Elementary School*, *3*(2), 152–164. https://doi.org/10.56630/mes.v3i2.273

Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. *5*(2), 145–153.

Bintartik, L., Thohir, M. A., Irawan, D., Naili, K., & Oktaviani, S. (2024). *Augmented Reality in*

Health Comics : GermBusters VR Media Development for Children ' s Health Learning in Elementary Schools. *5*, 2007–2018.

Bracken-Roche, D., Bell, E., Macdonald, M. E., & Racine, E. (2017). The concept of 'vulnerability' in research ethics: an in-depth analysis of policies and guidelines. *Health Research Policy and Systems*, *15*(1), 8. https://doi.org/10.1186/s12961-016-0164-6

Cahyaningrum, R. (2016). *TINGKAT PENGETAHUAN PERILAKU HIDUP BERSIH SEHAT (PHBS) TERHADAP KEBERSIHAN PRIBADI SISWA KELAS IV dan V SD NEGERI KRATON YOGYAKARTANo Title*.

Cahyaningrum, R. (2020). *Pengetahuan Siswa Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)*.

Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using commonly-available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, *71*(3), 1033–1053. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1

Coursera. (2025). *Augmented Reality: Types of AR*.

Cresswell. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*.

Dewi, F. S. P. (2022). *Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Menurut Teori Jean Piaget*.

Einsthendi, A. D., Rasyid, M. I. A., & Wicaksono, J. B. (2024). *Augmented Reality: Impact on student engagement and learning*. *1*(2), 239–250.

Elvina, T., Miranda, D., & Lukmanulhakim. (2024). *Pengembangan Flashcard Tematik Berbasis Augmented Reality Anak Usia 5-6 Tahun*. *2*, 47–61.

Estrada-Plana, V., Martínez-Escribano, A., Ros-Morente, A., Mayoral, M., Castro-Quintas, A., Vita-Barrull, N., Terés-Lleida, N., March-Llanes, J., Badia-Bafalluy, A., & Moya-Higueras, J. (2024). Benefits of Playing at School: Filler Board Games Improve Visuospatial Memory and Mathematical Skills. *Brain Sciences*, *14*(7). https://doi.org/10.3390/brainsci14070642

Fandianta, F., Febriyani, E., Athiutama, A., Erman, I., Pebriani, I., Nurhayati, M., & Wahyuni, S. (2024). *Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar*. https://doi.org/https://doi.org/10.36086/j.abdikemas.v6i2.2615

Ghasemi, A., Hosseinpanah, F., Kashfi, K., & Bahadoran, Z. (2025). Research Hypothesis: A Brief History, Central Role in Scientific Inquiry, and Characteristics. In *Addiction & health* (Vol. 17, p. 1623). https://doi.org/10.34172/ahj.1623

Hartana, & Mandasari, R. D. (2024). *Implementasi Augmented Reality dalam Pengenalan Hewan bagi Anak Usia Dini Pembelajaran Interaktif*. *4*(2), 1318–1324.

Hasan, F., Mukhlis, & Harahap, S. D. (2025). *The Development of Audio-Visual Media on the Memory Retention of Early Childhood at RA Darussalam*. *3*(4), 13–20.

Hasanah, N. U. (2020). *Pengembangan Standar operasional prosedur(SOP) Terapi bermain flashcard pada anak prasekolah dengan masalah keperawatan kecemasan penurunan sikap kooperatif*.

Hasanah, U., Masitoh, S., Dealova, Z. K., Yunus, M., & Frimananda, G. R. (2025). *Faktor Penunjang Keberhasilan Dalam Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. *8*, 1184–1188.

Helen, H., Marlina, L., & Fathurohman, A. (2023). *Penggunaan Media Flashcard Berbasis*

Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2896

Hidayati, R. W., & Fathin, R. S. (2025). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality (Ar) Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar*. *3*(1), 136–152.

Huda, M. R. L. (2025). *Studi komperatif teori among dan zona proximal development dalam pembelajaran sekolah dasar*. https://doi.org/https://doi.org/10.62385/ijles.v3i2.216

Hunaepi, Sudiatmika, A. . I. A. R., & Fadly, W. (2023). *Augmented Reality in Education : A Meta-Analysis Of (Quasi-) Experimental Studies to Investigate the Impact*. *3*(2), 74–87.

Ibrahim, M. S. M. (2024). *Normality tests for statistical analysis in dentistry: A brief notes for researcher*. https://doi.org/https://doi.org/10.31436/ijohs.v5i1.290

Ikasari, F. S., Setiawan, A., & Sukihananto, S. (2020). *Jenis Kelamin Perempuan Memiliki Keterampilan Cuci Tangan yang Baik pada Anak Usia Sekolah*. https://doi.org/https://doi.org/10.33221/jiiki.v10i01.439

Irma. (2025). *Peran Teknologi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *3*, 113–125.

Karimah, S. B., Reditha, D. N., & Hanif, M. (2025). *Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar*. *2*(2), 167–178.

Khairani, R. N., & Prodjosantoso, A. K. (2023). *Application of Augmented Reality on Chemistry Learning: A Systematic Review*. https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4412

Luna, P., Guerrero, J., Rodrigo-Ruiz, D., Losada, L., & Cejudo, J. (2020). *Social Competence and Peer Social Acceptance: Evaluating Effects of an Educational Intervention in Adolescents*. https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01305

Luo, L. (2022). A Study on the Application of Computer-Aided Dual-Coding Theory in English Vocabulary Teaching. *Scientific Programming*, *2022*(1), 5951844. https://doi.org/https://doi.org/10.1155/2022/5951844

Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). *Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun*. *7*(1), 1153–1161. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152

Mayer, R., & Fiorella, L. (2022). *Introduction to Multimedia Learning* (pp. 3–16). https://doi.org/10.1017/9781108894333.003

Mubarak, R., Rizkidawati, & Denafianti. (2025). *Gambaran Fungsi Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Kuesioner Mini Mental State Examination Modified di Kecamatan Ingin Jaya Aceh Besar*. *3*, 1330–1338.

Munir, M. (2020). *Tahapan Operasional Konkret Jean Piaget dalam InternalisasiMoral Religius Anak Usia Sekolah Dasar 7 –12 Tahun*.

Nabila, P. S., & Sari, D. K. (2025). Gambaran Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Siswa/Siswi di Sekolah Dasar Negeri 02 Bejen Karanganyar. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia*, *5*(3), 203–213. https://doi.org/10.55606/jikki.v5i3.7968

Nggorong, W. P., & Setu, Y. T. (n.d.). *Edukasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Siswa Sekolah Dasar Sdi. Fatufeto 2 Kota Kupang*.

Ningsih, A. F., Saputri, F. D., Hariyani, O. L., & Safitri, H. W. (2025). *The Role of Bilingual Flash*

Card Learning Media in Improving Students ' Understanding in Elementary Schools. *4*(4), 68–72.

Niruri, R., Rakhmawati, R., Nurindah, R., & Farida, Y. (2023). *Efektifitas Media untuk Peningkatan Pengetahuan dan Sikap pada Perilaku Hidup Bersih-Sehat Siswa Sekolah Dasar saat Adaptasi Kebiasaan Baru Era*. 291–300. https://doi.org/10.20961/jpscr.v8i2.56862

Novianti, N., Hasanah, U., & Herlina, H. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented*. *6*(November), 256–270.

Nurhidayah, I., Asifah, L., & Rosidin, U. (2021). Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. *The Indonesian Journal of Health Science*, *13*(1), 61–71. https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i1.4864

Nurhikmah, A. F., Krismanto, W., Mukhlisa, N., Halik, A., & Faisal, M. (2024). *Integrated Card Learning Media with Augmented Reality Based on Android for Elementary School Learning*. *8*(3), 449–458.

O'Connor, A., Tai, A., Brinn, M., Hoang, A. N. T. H., Cataldi, D., & Carson-Chahhoud, K. (2023). Co-design of an Augmented Reality Asthma Inhaler Educational Intervention for Children: Development and Usability Study. *JMIR Pediatr Parent*, *6*, e40219. https://doi.org/10.2196/40219

Palada, B., Chandan, V. S., Gowda, C. P., & Nikitha, P. (2024). *The Role of Augmented Reality (AR) in Education*. *March*.

Pallavicini, & Anesa. (2025). *A Narrative Review on Augmented Reality in Education*.

Poltak, W., Riau, U., & Baru, S. (2023). *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan PEMBIASAAN PERILAKU HIDUP BERSIH SEHAT (PHBS) PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 188 PEKANBARU DIMASA PANDEMI COVID-19 Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*. *11*, 114–120.

Priliana, W. K., & Herlina, T. (2025). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Di Sekolah Dasar : "Meningkatkan Kesadaran Dan Penerapan Phbs Untuk Kesehatan Siswa." *Jurnal Abdimas Pamenang*, *3*(1), 61–64. https://doi.org/10.53599/jap.v3i1.301

Purwanto, V. D., Putra, A., & Suhendro, P. (2025). PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(5), 595–608.

Putra, S. D., Andrijati, N., & Nurharini, A. (2025). Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to Enhance Fraction Problem-Solving Skills in Fourth Grade Students Article Information. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *10*(1), 27–43. http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala

Putri, R. A., & Handayani, S. L. (2021). *Pengembangan Media SiMach Land Berbasis Android di Sekolah Dasar*.

Putri, R. A., Sofiyanti, I., & Isfaizah. (2023). *Edukasi dan Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah*. https://doi.org/10.35473/ijce.v5i2.2678

Qomariyah, L., Fauzi, A. K., & Munir, Z. (2025). *Pengaruh Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan, Keterampilan Dan Perilaku Mencuci Tangan Menggunakan Sabun (Ctms) Pada Anak Kelas 1 Sekolah Dasar Di Min 2 Situbondo Dan Sdn 1 Trigonco*. *April*, 10–23.

Rahajeng, S. K., Supriatiningrum, D. N., & Rahma, A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Dan Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak Usia Pra Sekolah*. *5*(September), 27–37.

Rahmadani, & Wahyuni, S. (2025). *Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Dan Implikasinya Terhadap Kesehatan Mental: Tinjauan Teori Erikson Dan Tantangan Kontemporer*. https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jpj.v10i2.43636

Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). *Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab*. 99–106.

Rahmawati. (2020). *MODEL'S OF MEMORY*. *1*(2), 255–266.

Rasyid, Y. R., Jumiarti, J., & Rinjani, P. W. (2024). *Hubungan Antara Memori Kerja dengan Kemampuan Lisan pada Anak Pra-Sekolah*.

Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. *2021*, 2092–2097.

Rodiyana, R., Puspitasari, W. D., & Yanto, A. (2022). *Media Flashcard untuk Optimalisasi Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*.

Rohmah, K. (2025). *Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. *5*(1), 38–42.

Sabilla, A. A. (2025). *Pengaruh Media Bermain Puzzle Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Pra Sekolah Do Paud Miftahul Falaah*.

Safira, F., Ilmiyati, L., Mawaddaturrahma, I., Silvana, R. M., & Hardiansyah, F. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Visual (Gambar) Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. *10*, 380–389.

Safitri, D., Anggraeni, M., Hajija, R. N., Maya, W. S. E. P. S., & Shofia, A. (2025). *Efektivitas Media Flashcard Edukatif " SmartFlash " dalam Meningkatkan Short Term Memory Siswa Sekolah Dasar*. *5*(1), 27–35.

Samad, S., Nilashi, M., Abumalloh, R. A., Ghabban, F., Supriyanto, E., & Ibrahim, O. (2021). *Associated Advantages and Challenges of Augmented Reality in Educational Settings: A Systematic Review*. *8*(1), 2021.

Sanaeinasab, H., Saffari, M., Taghavi, H., Karimi Zarchi, A., Rahmati, F., Al Zaben, F., & Koenig, H. G. (2022). An educational intervention using the health belief model for improvement of oral health behavior in grade-schoolers: a randomized controlled trial. *BMC Oral Health*, *22*(1), 94. https://doi.org/10.1186/s12903-022-02132-2

Saputra, E. R., Alia, D., Nizar, Z. F., Ramdhani, A. W., & Fahmi, S. R. (2025). *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Penggunaan Flashcard Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk*. *6*(3), 590–602.

Sari, D. K., Satya, M. C. N., Rusdiarti, Karimah, R. N., & Kartika, R. C. (2025). Penyuluhan dan Pendidikan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Lingkungan Sekolah SDN 02 Sukorambi, Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *10*(1), 161–165.

Sela, Y. (2020). *Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Siswa Kelas Vi Sdn 032 Tilil Bandung Di Rumah Di Tengah Pandemik Covid-19*.

Setialesmana, D., Sunendar, A., & Katresna, L. (2021). Analysis of Students Mathematics

Reasoning Ability in View of Mathematical Problem Solving Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, *1764*(1), 12123. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012123

Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). *Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. *8*(3), 435–443.

Setiawan, D., Nurapandi, A., & Waluyo, E. M. J. (2024). Implementation of Clean and Healthy Living Behavior among Elementary School Students: An Overview. *Genius Journal*, *5*(2), 279–288. https://doi.org/10.56359/gj.v5i2.431

Souliby, A., & mahammedi, faouzia. (2024). Baddeley and Hitch's Multi-Component Model of Working Memory analytical study. 32–19 ,(2)*8* ,مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع. https://asjp.cerist.dz/en/article/246370

Sugiono. (2020). *Metode Penelitian*.

Suhardi, M. (2023). *Buku ajar Dasar Metodologi Penelitian*.

Sumiran, R. E., Maramis, F. R. R., & Pelealu, F. J. O. (2020). *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat usiayang kritis karena pada usia tersebut rentan terhadap masalah kesehatan . (PHBS) belum bisa dikatakan baik karena masih banyak terdapat masalah kesehatan khususnya pada anak sekolah . Anak usia sekolah merupakan kelom*. 1–11.

Suryani, L. (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Siswa / I Sekolah Dasar Negeri 37 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru*.

Syahriani, N., & Santoso, S. (2024a). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*.

Syahriani, N., & Santoso, S. (2024b). Karakteristik Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *07*(2), 131–140.

Thummak, S., Uppor, W., & Wannarit, L. (2023). *Patient compliance : A concept analysis*. *9*(5), 421–427.

Tias, N. C., & Purnamasari, N. L. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Big Flashcardberbasis Augmented Reality(Ar) Pada Ipas Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas V Di Sd Negeri 2 Balerejo*. *32*(3), 167–186.

Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). *AUGMENTED REALITY DALAM PROSES PEMAHAMAN PEMBELAJARAN*. *7*, 8096–8102.

Uno, W. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di SDN 10 Tilamuta*. *5*(2), 100–106.

Usman, Z., & Auna, H. S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Partisipatoris Yang Application Of A Participatory Learning Model*. *4*, 18–27.

Utami, P., & Usiono. (2023). *Pembiasaan Phbs Dalam Pembentukan Disiplin : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*. *4*, 4805–4813.

Wahyudi, N., Harianto, R. A., & Setyati, E. (2020). *Augmented Reality Marker Based Tracking Visualisasi Drawing 2D ke dalam Bentuk 3D dengan Metode FAST Corner Detection*. 9–18.

Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). *Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam*. *11*(2), 60–66. https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2060

Wenda, D. D. N., & Mukmin, B. A. (2025). *Edusaintek : Jurnal Pendidikan , Sains dan Teknologi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Berpikir Kritis Siswa SD Universitas Nusantara PGRI Kediri , Indonesia * Corresponding author : dhian.2nw@unpkediri.ac.id PEND*. *12*(1), 340–357.

WHO. (2020a). *Child and Adolescent health and wellbeing*.

WHO. (2020b). *Water Sanitation & Hygiene*.

WHO. (2021). *Monitoring Health For The SDGs*.

Wulan, S., & Pardede, D. W. (2024). *PENYULUHAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS) DI SD NEGERI 101900 LUBUK PAKAM Counseling on Clean and Healthy Living Behaviors (PHBS) at State Primary School 101900 Lubuk Pakam*. *4*(1), 47–51.

Yuliarsih, T., Santosa, S., & Mutiansi, D. (2024). *KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR, PADA FISIK-MOTORIK, KOGNITIF, BAHASA, DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN*. *09*, 328–346.

Yuliawan, D., & Taryatman. (2020). *PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KAJIAN TEORI EKOLOGI PERKEMBANGAN*.

Yunus, R. M. (2020). *Model ' s of Memory*. *8523*, 193–201.

Zhang, J. (2023). *Influencing Factors of Memory Development among*. *0*, 304–311. https://doi.org/10.54254/2753-7048/15/20231075

Zhang, Z. (2016). Univariate description and bivariate statistical inference: the first step delving into data. *Annals of Translational Medicine*, *4*(5), 91. https://doi.org/10.21037/atm.2016.02.11