



SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN EDUKASI BERBASIS
AUGMENTED REALITY MELALUI *FLASHCARD*
TERHADAP DAYA INGAT DAN KEPATUHAN PHBS
ANAK USIA SEKOLAH DI SDN BABAKAN GOYANG
TASIKMALAYA**

ROSA BELA MORALE

NIM. P2.06.20.4.22.033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
TASIKMALAYA
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2026**



SKRIPSI
PENGARUH PERMAINAN EDUKASI BERBASIS
AUGMENTED REALITY* MELALUI *FLASHCARD
TERHADAP DAYA INGAT DAN KEPATUHAN PHBS
ANAK USIA SEKOLAH DI SDN BABAKAN GOYANG
TASIKMALAYA

ROSA BELA MORALE
NIM. P2.06.20.5.22.033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
TASIKMALAYA
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2026

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Melalui *Flashcard* Terhadap Daya Ingat dan Kepatuhan PHBS Anak Usia Sekolah Di SDN Babakan Goyang Tasikmalaya” Penyusunan Skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Dini Mariani, S.Kep.,Ns.,M.Kep Selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya;
2. Ridwan Kustiawan, Ns, M.Kep, Sp. Kep. J, Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya;
3. Yudi Triguna, S.Kep., Ners., M.Kep, Ketua Program Studi D-III Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya;
4. Lia Herliana, S.Kep., Ns., M.Kep. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi;
5. Sofia Februanti, S.Kep.,Ns.,M.Kep. Selaku pembimbing II akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan Skripsi ini;
6. Seluruh staf Pendidikan dan dosen di lingkungan Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya, yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama penulis menjalani perkuliahan;
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Nurkaelani dan Ibu Aisah, yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan semangat dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih atas kasih sayang yang tidak pernah putus, pengorbanan yang tidak pernah terhitung, serta doa yang selalu mengiringi setiap perjuangan. Tanpa dukungan dan cinta yang tulus dari Ayah dan Ibu, penulis tidak akan mampu sampai pada tahap ini. Semoga setiap lelah dan doa yang dipanjatkan menjadi pahala yang terus mengalir dan dibalas dengan kebaikan yang berlipat ganda;

8. Rekan-rekan seperjuangan: Diva Zakia Ummu Rumaesyah, Rizki Amalia Putri, Asih Sukma Wati, Numela Dina Yuniar, Indang Ayu Sulastri, dan Ikha Solikha Tuzzahro, terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dan dukungan selama menempuh pendidikan ini;

Terakhir, Kepada diri penulis sendiri, terima kasih karena telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas keberanian untuk terus melangkah meskipun lelah, atas keyakinan yang tetap dijaga saat keraguan datang, dan atas kesabaran dalam setiap proses yang tidak mudah. Skripsi ini menjadi saksi bahwa usaha, doa, dan keteguhan hati tidak pernah sia-sia.

Tasikmalaya, Juni 2024

Penulis



**PENGARUH PERMAINAN EDUKASI BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
MELALUI *FLASHCARD* TERHADAP DAYA INGAT DAN KEPATUHAN PHBS
ANAK USIA SEKOLAH DI SDN BABAKAN GOYANG TASIKMALAYA**

ABSTRAK

Rosa Bela Morale¹, Lia Herliana², Sofia Februanti³
Program Studi Sarjanan Terapan Keperawatan
Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

Latar Belakang: Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan salah satu upaya penting dalam meningkatkan derajat kesehatan anak usia sekolah. Namun, daya ingat terhadap materi PHBS dan kepatuhan dalam menerapkan PHBS masih belum optimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR), berpotensi meningkatkan efektivitas pendidikan kesehatan pada anak. **Tujuan:** Mengetahui pengaruh permainan edukasi berbasis *Augmented Reality* melalui *flashcard* terhadap daya ingat dan kepatuhan PHBS anak usia sekolah di SDN Babakan Goyang Tasikmalaya. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi-experimental pre-test post-test non-equivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 38 responden yang terdiri dari 19 responden kelompok intervensi dan 19 responden kelompok kontrol. Kelompok intervensi diberikan edukasi menggunakan *flashcard* berbasis *Augmented Reality*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai median daya ingat pada kelompok intervensi meningkat dari 46,00 menjadi 81,00, sedangkan nilai median kepatuhan PHBS meningkat dari 46,00 menjadi 71,00. Pada kelompok kontrol, nilai median daya ingat meningkat dari 46,00 menjadi 62,00 dan nilai median kepatuhan PHBS meningkat dari 53,00 menjadi 56,00. Peningkatan daya ingat dan kepatuhan PHBS pada kelompok intervensi lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah pemberian *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. **Kesimpulan:** *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* efektif meningkatkan daya ingat dan kepatuhan PHBS pada anak usia sekolah. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh perbedaan daya ingat ($p < 0,001$) dan kepatuhan PHBS ($p < 0,001$) antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol. **Rekomendasi:** Sekolah dan tenaga kesehatan, khususnya perawat, dapat memanfaatkan *flashcard* berbasis *Augmented Reality* sebagai media edukasi kesehatan yang inovatif untuk meningkatkan daya ingat dan kepatuhan PHBS anak usia sekolah. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, cakupan lokasi yang lebih luas, serta melakukan pengukuran lanjutan untuk menilai keberlanjutan pengaruh intervensi.

Kata Kunci: Anak Usia Sekolah, *Augmented Reality*, Daya Ingat, *Flashcard*, Kepatuhan PHBS.

**THE EFFECT OF AUGMENTED REALITY-BASED EDUCATIONAL GAMES
THROUGH FLASHCARDS ON MEMORY AND COMPLIANCE WITH CLEAN
AND HEALTHY LIVING PRACTICES IN SCHOOL-AGED CHILDREN**

ABSTRACT

Rosa Bela Morale¹, Lia Herliana², Sofia Februanti³
Applied Undergraduate Study Program in Nursing
Tasikmalaya Ministry of Polytechnic

Background: Clean and Healthy Living Behavior (CHLB) is an important effort to improve the health status of school-age children. However, children's memory retention of health education materials and their compliance with clean and healthy living behaviors remain suboptimal. The use of engaging and interactive learning media, such as Augmented Reality (AR)-based flashcards, has the potential to enhance the effectiveness of health education among children. **Objective:** To determine the effect of Augmented Reality-based flashcards on memory retention and compliance with Clean and Healthy Living Behavior among school-age children at SDN Babakan Goyang Tasikmalaya. **Methods:** This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental pre-test and post-test non-equivalent control group design. The sample consisted of 38 respondents, including 19 participants in the intervention group and 19 participants in the control group. The intervention group received health education using Augmented Reality-based flashcards, while the control group received conventional learning. **Results:** The findings showed that the median memory retention score in the intervention group increased from 46.00 to 81.00, while the median compliance score for Clean and Healthy Living Behavior increased from 46.00 to 71.00. In the control group, the median memory retention score increased from 46.00 to 62.00, and the median compliance score increased from 53.00 to 56.00. Improvements in both memory retention and compliance with Clean and Healthy Living Behavior were higher in the intervention group than in the control group following the implementation of Augmented Reality-based flashcards. **Conclusion:** Augmented Reality-based flashcards were effective in improving memory retention and Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) compliance among school-aged children. This effectiveness was demonstrated by significant differences in memory retention ($p < 0.001$) and PHBS compliance ($p < 0.001$) between the intervention group and the control group. **Recommendation:** Schools and healthcare professionals, particularly nurses, are encouraged to utilize Augmented Reality-based flashcards as an innovative health education medium to improve memory retention and compliance with Clean and Healthy Living Behavior among school-age children. Future studies are recommended to involve larger sample sizes, broader study settings, and follow-up assessments to evaluate the sustainability of the intervention effects.

Keywords: Augmented Reality, , Clean and Healthy Living Behavior (CHLB), Flashcards, Memory Retention, School-Aged Children.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
1. Tujuan Umum	6
2. Tujuan Khusus	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Bagi Responden (Siswa)	6
2. Manfaat Bagi Sekolah	7
3. Manfaat Bagi Layanan Kesehatan dan Keperawatan	7
4. Manfaat Bagi Ilmu Pengetahuan dan Penelitian Selanjutnya	7
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Anak Usia Sekolah Dasar	13
1. Pengertian Anak Usia Sekolah Dasar	13
2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah	13

3. Implikasi Karakteristik Anak Usia Sekolah	15
B. Daya Ingat (Memori) pada Anak.....	16
1. Pengertian Daya Ingat.....	16
2. Jenis-Jenis Daya Ingat.....	16
3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Daya Ingat Anak	17
4. Strategi Peningkatan Daya Ingat pada Anak Usia Sekolah.....	18
5. Tingkat Daya Ingat Anak Usia Sekolah	18
C. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Sekolah.....	19
1. Pengertian PHBS.....	19
2. Tujuan dan Manfaat PHBS di Lingkungan Sekolah	19
3. Indikator PHBS Anak Sekolah Dasar	20
D. Kepatuhan Anak Terhadap PHBS.....	21
1. Pengertian Kepatuhan	21
2. Bentuk-Bentuk Kepatuhan PHBS pada Anak	21
3. Faktor Internal dan Eksternal yang Memengaruhi Kepatuhan	21
4. Tingkat Kepatuhan pada Anak Usia Sekolah.....	22
E. Media Pembelajaran dan Permainan Edukasi.....	22
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2. Pengertian Permainan Edukasi.....	23
3. Manfaat Permainan Edukasi Bagi Anak Usia Sekolah	23
4. Prinsip Penggunaan Media Edukasi pada Anak Usia Sekolah	23
5. Peran Media Edukasi dalam Meningkatkan Daya Ingat dan Kepatuhan PHBS	24
F. <i>Augmented Reality</i> (AR) dalam Pembelajaran Anak	24
1. Pengertian <i>Augmented Reality</i> (AR)	24
2. Jenis-Jenis <i>Augmented Reality</i>	25
3. Kelebihan dan Kekurangan AR dalam Pendidikan	26
4. Pengaruh AR terhadap Daya Ingat Anak	27
5. Penggunaan AR dalam Edukasi Kesehatan Anak	27
G. <i>Flashcard</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	28
1. Pengertian <i>Flashcard</i>	28

2. Karakteristik <i>Flashcard</i> Sebagai Media Edukasi.....	28
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Flashcard</i>	29
4. <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	29
5. Pengaruh <i>flashcard</i> terhadap Daya Ingat dan Perilaku Anak.....	30
H. Permainan Edukasi Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)	30
1. Konsep Permainan Edukasi Berbasis AR.....	30
2. Mekanisme Kerja <i>Flashcard</i> AR.....	30
3. Keunggulan Permainan Edukasi AR Melalui <i>Flashcard</i>	31
4. Kelemahan Permainan Edukasi AR Melalui <i>Flashcard</i>	31
5. Relevansi Permainan Edukasi AR terhadap Pembelajaran PHBS	31
I. Kerangka Teori.....	32
J. Hipotesis	33
1. Hipotesis Alternatif (H_a).....	33
2. Hipotesis Nol (H_0).....	33
BAB III.....	34
METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Desain Penelitian	34
B. Populasi, Sampel dan Sampling.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	36
3. Teknik Sampling	39
C. Variabel Penelitian	39
1. Variabel Independen.....	40
2. Variabel Dependen	40
D. Definisi Operasional.....	40
E. Tempat Penelitian.....	42
F. Waktu Penelitian	42
G. Instrumen Penelitian.....	42
1. Kuesioner Demografi.....	42
2. Kuesioner Daya Ingat dan Pengetahuan PHBS	43
3. Angket Lembar Observasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat	45

4. SOP <i>Flashcard</i> AR.....	48
H. Prosedur Pengumpulan Data	49
1. Persiapan Penelitian	50
2. Pelaksanaan Intervensi Pembelajaran	51
3. Evaluasi dan Pengolahan Data	52
I. Analisa Data	52
1. Analisis Univariat	53
2. Analisis Bivariat.....	53
J. Etika Penelitian	54
1. <i>Autonomy</i> (Otonom).....	54
2. <i>Beneficience</i> (Berbuat Baik)	54
3. <i>Non-Maleficience</i> (Tidak Merugikan).....	55
4. <i>Confidentiality</i> (Kerahasiaan)	55
5. <i>Justice</i> (Keadilan).....	55
BAB IV	56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Gambaran Karakteristik Responden	56
2. Gambaran Daya Ingat PHBS Sebelum dan Sesudah Intervensi	57
3. Gambaran Kepatuhan PHBS Sebelum dan Sesudah Intervensi.....	58
4. Perbedaan Daya Ingat Dan Kepatuhan PHBS antara Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol	59
5. Analisis Pengaruh <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> terhadap Daya Ingat dan Kepatuhan PHBS pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Intervensi	63
B. Hasil Pembahasan	65
1. Interpretasi Hasil	65
2. Keterbatasan Penelitian	76
3. Implikasi Untuk Keperawatan.....	78
BAB V	80
KESIMPULAN DAN SARAN	80

A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1 1	Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3 1	Definisi Operasional.....	41
Tabel 3 2	Kisi-kisi Instrumen Daya Ingat Pengetahuan PHBS.....	43
Tabel 3 3	Kisi-kisi Instrumen Angkat Lembar Observasi PHBS.....	45
Tabel 3 4	Kriteria Penilaian Hasil Penelitian	45
Tabel 4 1	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	56
Tabel 4 2	Distribusi Responden Berdasarkan Usia Anak	57
Tabel 4 3	Gambaran Daya Ingat Sebelum dan Sesudah Intervensi	57
Tabel 4 4	Gambaran Kepatuhan PHBS Sebelum dan Sesudah Intervensi.....	58
Tabel 4 5	Uji Normalitas Daya Ingat	59
Tabel 4 6	Uji Normalitas Kepatuhan PHBS.....	60
Tabel 4 7	Analisis perbedaan skor Daya Ingat.....	61
Tabel 4 8	Analisis perbedaan skor Daya Ingat.....	61
Tabel 4 9	Analisis perbedaan skor kepatuhan PHBS	62
Tabel 4 10	Analisis perbedaan skor kepatuhan PHBS	63
Tabel 4 11	Pengaruh <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> terhadap Daya Ingat.....	63
Tabel 4 12	Pengaruh <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> terhadap Kepatuhan PHBS	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka Teori	32
Gambar 3 1 Kerangka Konsep	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar <i>Informed Consent</i>	92
Lampiran 2 Instrumen Ingat PHBS.....	93
Lampiran 3 Lembar Observasi PHBS.....	99
Lampiran 4 SOP Flashcard AR.....	101
Lampiran 5 Media <i>Flashcard AR</i>	102
Lampiran 6 Form Mengikuti Seminar Proposal.....	103
Lampiran 7 Halaman Bebas Plagiasi.....	104
Lampiran 8 Logbook Kegiatan PHBS.....	105
Lampiran 9 Lembar Petunjuk Penggunaan Aplikasi.....	107
Lampiran 10 Dokumentasi.....	108
Lampiran 11 Surat Penerimaan.....	109
Lampiran 12 Hasil Uji Statistik.....	110
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	118
Lampiran 14 Lembar Penilaian Media.....	119
Lampiran 15 <i>Etichal Approval</i>	120
Lampiran 16 Lembar Bimbingan.....	121