

**Blank  
Page**

## Buku Cerita berbasis *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Kenyo Alfiani Hestiningtyas<sup>1</sup>, Iing Merillarosa Kharisma Wardani<sup>2</sup>, Shofiyatul Masyiyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang no 5, Malang, Telp/fax. (0341) 551312

\*corresponding author, e-mail: kenyoalfianih@gmail.com

### Abstrak

**Latar Belakang:** Pengenalan PHBS perlu dilakukan saat anak memasuki usia sekolah tepatnya pada usia yang 5-8 tahun. Usia 5-8 tahun merupakan fase dimana anak mulai bergerak aktif, sehingga dibutuhkan media yang menarik dan menunjang kebutuhan motorik dan kognitif anak. Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media inovatif guna mewujudkan generasi sehat melalui PHBS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan Hi 5AMARA (Hi 5 *Sania and The Magic Ransel*) sebagai pengembangan media edukasi PHBS yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* dan boneka tangan sebagai media dalam mengenalkan PHBS pada anak usia 5-8 tahun. Hi 5AMARA dapat digunakan di sekolah maupun rumah, sebagai media edukasi PHBS individu dengan didampingi oleh guru atau orang tua. Hi 5AMARA mampu melatih motorik anak melalui boneka tangan yang menjadi peraga PHBS, selain itu kemampuan kognitif dapat meningkat melalui buku cerita bergambar dan video animasi yang akan muncul ketika gambar pada halaman Hi 5AMARA di *scan* melalui aplikasi *android*.

**Metode:** Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengacu pada model pengembangan menurut Sugiyono (2012) dengan enam tahap yaitu a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, dan f) uji coba produk. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif melalui instrumen dengan angket tertutup.

**Hasil:** Uji coba kelayakan didapatkan sebanyak 87 % menyatakan bahwa layak digunakan sebagai media promosi PHBS anak usia 5-8 tahun.

**Kesimpulan:** Hi 5AMARA dapat diterapkan sebagai media pengenalan PHBS pada anak usia 5-8 tahun dan diharapkan orang tua dan anak mampu memahami pentingnya PHBS serta mempraktekannya secara mandiri dan berkelanjutan.

**Kata kunci:** *Augmented Reality*, Anak Usia Sekolah, Media Promosi Kesehatan, PHBS

### Abstract

**Background:** Introduce PHBS needs earlier before the children enter school, precisely at the 5-8 years old. The age of 5-8 years is the phase where the child starts to move actively, so that an attractive medium is needed and supports the motor and cognitive needs of the child. Rapid technological developments can be used to create innovative media to create a healthy generation through PHBS. The purpose of this research is to find out the feasibility of Hi 5AMARA (Hi 5 *Sania and The Magic Backpack*) as a PHBS educational media development that utilizes augmented reality technology and hand puppets as a medium in introducing PHBS to children aged 5-8 years. Hi 5AMARA can be used in schools and homes, as a medium for individual PHBS education accompanied by teachers or parents. Hi 5AMARA is able to train children's motor skills through hand puppets that serve as PHBS displays, besides that cognitive abilities can be increased through picture story books and animated videos that will appear when the images on the Hi 5AMARA page are scanned via the Android application.

**Method:** the research and development method which refers to the development model according to Sugiyono (2012) with six stages, namely a) analysis of potentials and problems, b) data collection, c) product design, d) design validation, e) design revisions, and f) product trials. This research is a quantitative descriptive study using a closed questionnaire instrument.

**Results:** *The results of the feasibility trial found that 87 % stated that it was feasible to be used as a media for promoting PHBS for children aged 5-8 years.*

**Conclusion:** *Hi 5AMARA can be applied as a media for introducing PHBS to children aged 5-8 years and it is hoped that parents and children will be able to understand the importance of PHBS and practice it independently and sustainably.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Children, Health Promotion Media, PHBS*

**Copyright © 2021 Universitas Negeri Malang. All rights reserved.**

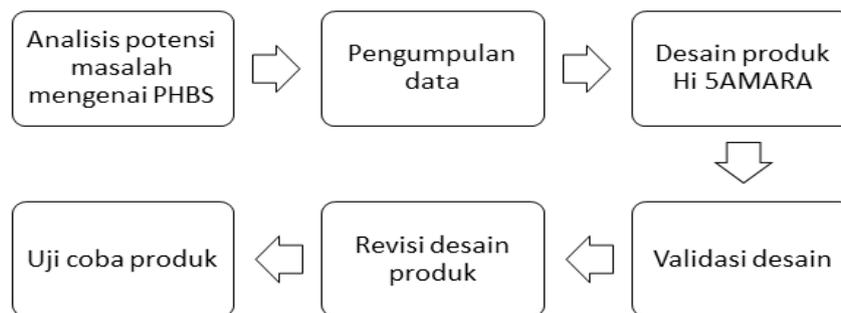
## 1. Pendahuluan

PHBS merupakan perilaku kesehatan yang dilakukan atas kesadaran diri sehingga dapat menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan [1]. PHBS penting sebagai upaya mencegah sakit, jika PHBS tidak dilaksanakan dapat menjadi faktor risiko terjadinya penyakit tidak menular, serta penyakit yang sering menyerang anak-anak yaitu penyakit infeksi dan penyakit menular seperti diare dan cacangan. Permasalahan utama yang terjadi di Indonesia, yaitu tingginya kasus diare. Pada tahun 2017 terdapat lebih dari 7 juta kasus. Sepanjang tahun 2017 KLB diare terjadi pada 21 Kabupaten/Kota yang menjadi penyebab kematian pada 34 jiwa (CFR= 1,97%). Jumlah tersebut tergolong tinggi karena angka kematian (CFR) saat terjadi KLB diare diharapkan kurang dari 1%. Tidak diterapkannya PHBS menjadi salah satu faktor penyebab tingginya kasus diare. Pada tahun 2017 masih terdapat 13 provinsi yang belum memiliki kebijakan PHBS. Kebijakan PHBS sendiri menjadi komponen penting suatu daerah sebagai indikator keberhasilannya untuk menurunkan angka kejadian penyakit akibat perilaku tidak sehat [2]. Ketika memasuki usia 5-7 tahun, anak mulai menggunakan penalaran dan ingin mengetahui jawaban dari semua pertanyaan. Saat memasuki usia 7-10 tahun, anak sudah mampu berpikir logis mengenai suatu objek atau peristiwa. Usia 5 tahun ke atas merupakan fase dimana anak mulai mengenal tulisan dan bergerak aktif [3]. Pada saat anak berusia 4-6 tahun susunan koneksi syaraf anak juga sudah berfungsi dengan baik sehingga dapat mengkoordinasikan otak dan gerak. Anak mulai mampu untuk mengingat dengan menggunakan simbol-simbol bahasa dan memecahkan masalah [4].

Pengenalan PHBS dapat dilakukan saat anak pada rentang usia ini dapat menjadikan memori bagi anak yang dapat dipraktikkan selama hidupnya. Kognitif merupakan kemampuan untuk mempelajari konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan, keterampilan mengingat serta menyelesaikan soal [5]. Melatih perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan mengeksplorasi hal-hal yang ada di lingkungan sekitar anak sehingga pengetahuan anak bertambah. Berdasarkan penjelasan diatas, maka diciptakan Hi 5AMARA (Hi 5 Sania and The Magic Ransel) yakni media promosi PHBS yang menggabungkan buku cerita bergambar, boneka tangan, video edukasi berbasis Augmented Reality. Hi 5AMARA mampu meningkatkan kognitif dan kemampuan motorik halus anak. Hi 5AMARA merupakan upaya memperkenalkan lebih awal perilaku sehat pada anak dengan pemberdayaan keluarga melalui praktik Perilaku Hidup Bersih dan Sehat.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk. Pada penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan menurut Sugiyono (2012) yaitu menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media promosi kesehatan khususnya PHBS dengan menggabungkan teknologi *Augmented Reality* dan boneka tangan untuk edukasi anak usia 5-8 tahun.



**Gambar 1.** Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D) dapat dijelaskan sebagai berikut:

Penelitian ini diawali dengan analisis potensi masalah. Analisis masalah dilakukan dengan cara mencari data-data dari sumber yang relevan mengenai masalah PHBS bagi anak usia 5-8 tahun dan mencari fokus utama materi yang diangkat pada produk Hi 5AMARA. Fokus utama yang akan diangkat yaitu indikator PHBS yang mampu diterapkan anak usia 5-8 tahun, misalnya tentang makanan sehat, kebersihan lingkungan, serta kebersihan diri. Selain itu Setelah data-data terkumpul dan diketahui bahwa perlunya pengembangan media promosi kesehatan khususnya PHBS untuk anak usia 5-8 tahun.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah peneliti melakukan pembuatan rancangan desain dari produk yang akan dikembangkan. Desain disesuaikan dengan materi PHBS kemudian dilakukan pemasangan *Augmented Reality* pada buku dengan menggunakan *image processor* pada bagian yang ditentukan. Setelah desain produk sesuai, peneliti melakukan validasi desain yang bertujuan untuk memberikan penilaian berdasarkan penilaian rasional. Validasi desain dilakukan dengan validator yaitu ahli media promosi kesehatan dan ahli desain berupa angket tertutup. Setelah itu dilakukan validasi ahli promosi kesehatan dan ahli desain, peneliti melakukan revisi desain. Kemudian media diuji cobakan kepada 30 orang tua yang diambil secara acak dari orang tua yang memiliki anak 5-8 tahun dengan melakukan wawancara.

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian pengembangan media promosi PHBS berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan hasil wawancara orang tua. Data akan dianalisis menggunakan metode statistik inferensial.

Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini yaitu:

1. Analisis data hasil validasi dari ahli media promosi kesehatan dan ahli desain

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor Maksimal

**Tabel 1.** Persentase Kriteria Validitas

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang valid
21% - 40%	Tidak valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

2. Analisis data hasil wawancara orang tua:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor Maksimal

**Tabel 2.** Persentase Hasil Respon Orang Tua

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang baik
21% - 40%	Tidak baik
0% - 20%	Sangat tidak baik

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu (1) Media promosi kesehatan PHBS Hi 5AMARA dikatakan valid apabila persentase kriteria validitas media pembelajaran rata-rata  $\geq$  80% (Valid). (2) Media Media promosi kesehatan PHBS Hi 5AMARA dikatakan menyenangkan dan disukai apabila persentase angket wawancara orang tua rata-rata  $\geq$ 80% (Sangat Baik) N = 450

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Inovasi Media Promosi PHBS Hi 5AMARA



**Gambar 2.** (a) Boneka tangan, (b) Halaman sampul Buku Hi 5AMARA

(Hi 5 Sania and The Magic Ransel) merupakan inovasi media promosi kesehatan khususnya PHBS untuk anak usia 5-8 tahun berupa buku yang mengangkat cerita anak sebagai alurnya. Satu paket Hi 5AMARA terdiri dari buku bergambar yang mampu menyajikan video, serta boneka tangan. Hi 5AMARA menggabungkan media audio dan visual dengan cara yang lebih menarik dari media promosi kesehatan yang umum digunakan. Melalui teknologi augmented reality, anak dapat melihat video animasi PHBS dalam buku dengan memanfaatkan scan kamera android. Boneka tangan dengan karakter bernama Sania yang terdapat dalam paket Hi 5AMARA dapat dimainkan sebagai media pembelajaran berkelompok. Nama Sania berasal dari Bahasa Spanyol "Sano" yang artinya sehat dan "Nia" yang diambil dari Bahasa Indonesia, artinya kebahagiaan. Diceritakan Sania sangat memperhatikan kesehatan diri dan lingkungan sekitarnya. Sania juga mengajak teman-temannya untuk selalu menjaga kesehatan dan kebersihan seperti mencuci tangan, sarapan sehat setiap pagi, dan sebagainya. Tokoh Sania sebagai pahlawan kesehatan diperkuat dengan magic ransel yaitu tas ajaib yang berisi peralatan PHBS seperti sikat gigi, pasta gigi, sabun, bekal makanan sehat, air putih, dan lainnya yang digunakan untuk membantu menjaga kesehatan tubuh dan kebersihan. Magic Ransel milik Sania juga diwujudkan secara nyata dalam bentuk boneka beserta peralatan PHBS di dalamnya. Hi 5AMARA mampu melatih kemampuan kognitif dari video edukasi dan alur cerita bertema PHBS, serta melatih motorik dari boneka tangan yang dapat dimainkan oleh anak. Alur cerita Hi 5AMARA menampilkan setiap indikator PHBS dengan ilustrasi yang menarik sehingga anak-anak tidak merasa bosan.

### 3.1.1 Tahap - tahap pembuatan dan penggunaan Hi 5AMARA

#### 1. Tahap Pra-Produksi

Pada tahap ini dilakukan tahap perencanaan desain, alat, bahan dan alur cerita. Tahap ini meliputi proses pemilihan indikator PHBS yang akan dijadikan cerita, penentuan karakter tokoh hingga pembuatan cerita dan ilustrasi buku maupun boneka tangan. Pada tahap ini juga dilakukan penyelarasan ilustrasi dan cerita yang dibuat dengan karakter yang akan dijadikan boneka tangan untuk mengurangi dan menghindari kesalahan pada tahap produksi.

#### 2. Tahap Produksi

Pada tahap ini meliputi proses pencetakan buku dan pembuatan boneka tangan. Pada tahap ini juga dilakukan proses pemasangan *Augmented Reality* pada buku dengan menggunakan *image processor* pada bagian yang ditentukan. Pembuatan boneka tangan dilakukan sesuai pola karakter yang ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba dan validasi ahli sebelum dilakukan tahap uji coba produk. Penggunaan Hi 5AMARA sebagai inovasi pembelajaran maupun promosi kesehatan untuk anak sangatlah mudah. Cara penggunaan Hi 5AMARA adalah sebagai berikut : 1. Pada setiap paket Hi 5AMARA berisi buku yang setiap halamannya mampu menampilkan video ketika di scan dengan kamera android serta boneka tangan dengan karakter Sania beserta ransel dan perlengkapan PHBS, seperti sabun, air mineral, dan buah-sayur. 2. Scan barcode pada cover halaman Hi 5AMARA untuk menginstal aplikasi augmented reality untuk mengakses video. 3. Setelah menginstal aplikasi tersebut, arahkan kamera pada halaman cerita Hi 5AMARA. Secara otomatis video akan muncul di layar android. 4. Boneka tangan dapat menjadi alat peraga guru atau orang tua dalam menjelaskan setiap indikator PHBS, atau menjadi media anak dalam bermain.



**Gambar 3.** Cara Penggunaan Buku Hi 5AMARA

### 3.2 Hasil Angket Respon Orang Tua dan Ahli

**Tabel 4.** Hasil Validasi oleh Ahli

Aspek	Hasil	Persentase	Keterangan
Materi dan media	35	87,5	Sangat Valid
Desain	33	82,5	Sangat Valid
Rata rata		85	Sangat Valid

Berdasarkan hasil persentase validasi pada tabel diatas yaitu 87,5% dari ahli materi menunjukkan bahwa materi dalam Hi 5AMARA termasuk kategori “sangat valid” dan hasil validasi dari ahli desain media sebesar 82,5% bahwa hasil desain dalam media Hi 5AMARA termasuk kategori “sangat valid”. Berikut ini merupakan saran dari ahli materi

- Pada gambar animasi warnanya kurang cerah
- Materi diringkas agar terlihat jelas dan mudah memahami materi.
- Penggantian penulisan dalam video.
- Diberi gambar kesimpulan materi

Sedangkan oleh ahli media mendapatkan beberapa saran, sebagai berikut:

- Mengubah indikator dan mengganti warna background yang lebih terang.
- Gambar cara mencuci tangan dibuat ukuran yang lebih besar.
- Tulisan pada penjelasan materi kurang besar.

Hasil dari analisis wawancara dengan 30 orangtua yang memiliki anak usia 5-8 tahun, Subjek dipilih dengan cara random sampling. Pada awalnya peneliti menyajikan video Hi 5AMARA serta mengaplikasikannya, kemudian setelah selesai,orang tua diberikan lembar respon (angket) untuk mengetahui pendapat siswa mengenai kelayakan dan praktis penggunaan Hi 5AMARA.

**Tabel 5.** Hasil Angket Orang Tua

No	Pertanyaan	Respon		Total
		Ya	Tidak	
1	Apakah Hi 5AMARA sesuai untuk anak-anak ?	30	0	30
2	Apakah isi cerita Hi 5AMARA menarik untuk anak-anak ?	27	3	30
3	Apakah desain Hi 5AMARA menarik untuk anak-anak ?	21	9	30
4	Apakah Hi 5AMARA dapat menambah pengetahuan anak ?	27	3	30

5	Apakah Hi 5AMARA dapat melatih motorik anak ?	27	3	30
6	Apakah Hi 5AMARA dapat mendorong interaksi antara anak dengan orangtua?	12	18	30
7	Apakah Hi 5AMARA mudah digunakan untuk anak ?	30	0	30
8	Apakah Hi 5AMARA dapat membawa pengaruh positif bagi anak ?	30	0	30
9	Apakah karakter Hi 5AMARA sesuai dengan anak-anak ?	27	3	30
10	Apakah Hi 5AMARA sesuai dengan tren masyarakat saat ini ?	30	0	30
	Jumlah	261	39	300
	<b>Persentase</b>	<b>87 %</b>		

Berdasarkan tabel diatas, sebanyak 87% orangtua menyukai dan menyarankann Hi 5AMARA sebagai media promosi kesehatan PHBS. Hi 5AMARA dianggap mampu menambah pengetahuan dan menarik minat anak untuk melakukan PHBS. Persentase yang tidak menyukai Hi 5AMARA yaitu 13% orangtua, karena cara pemakaiannya dianggap cukup rumit.

### 3.3 Perbandingan Hi 5AMARA dengan media promosi lainnya

Indikator	Lembar Balik Depkes (Booklet dan poster)	Buku anak-anak komersil	HI5AMARA
<b>Isi media</b>	Berisi gambar dan langkah –langkah PHBS	Berisi gambar dan ilustrasi cerita	Berisi gambar dan ilustrasi cerita bertema PHBS
<b>Bentuk media</b>	2 dimensi (visual)	2 dimensi (visual)	3 dimensi (Audio-visual)
<b>Efektifitas dan efisiensi</b>	Tidak	Ya	Ya

<b>Cara penyampaian</b>	Dijelaskan oleh kader puskesmas	Dibacakan oleh orang tua atau dibaca sendiri oleh anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dibaca, discan untuk melihat video dan audio</li> <li>Diperagakan dengan bantuan boneka tangan</li> </ul>
<b>Usia</b>	4 tahun keatas	3 tahun keatas	5-8 tahun
<b>Kelemahan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memerlukan penjelasan lebih lanjut dari kader puskesmas</li> <li>Mudah rusak</li> <li>Tidak menarik untuk anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Relatif mahal</li> <li>Kurang menarik karena hanya berisi gambar dan narasi</li> <li>Mementingkan pasar dan kadang mengabaikan isi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cara pembuatan HI5AMARA cukup sulit.</li> <li>Waktu produksi lama apabila dibandingkan dengan buku edukasi lainnya.</li> </ul>
<b>Kelebihan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Murah</li> <li>Cara pembuatan relatif mudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktis</li> <li>Relatif lebih awet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku edukasi PHBS pertama yang menggunakan animasi bergerak beserta audio berbasis <i>Augmented Reality</i> yang dipadukan dengan boneka tangan</li> <li>Melibatkan tenaga profesional dalam pembuatannya</li> </ul>

### 3.4 Dampak Hi 5AMARA bagi Anak Usia 5-8 Tahun

Pencegahan penyakit dapat dilakukan dengan berperilaku hidup bersih dan sehat. Pada usia dini perilaku hidup bersih dan sehat dapat dikenalkan melalui media, misalnya: buku dan video edukasi. Hi 5AMARA dapat menjadi pilihan media pembelajaran *audio visual* untuk mengenal perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan terutama ketika yang menjadi sasaran edukasi adalah anak-anak. Media yang digunakan haruslah menarik serta mudah dipahami oleh anak. Media *audio visual* menjadi pilihan yang tepat karena selain dapat menarik perhatian anak juga mampu mengembangkan kemampuan berbicara anak. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan di Makassar pada anak usia dini, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *audio visual* dengan kemampuan berbicara pada anak. Kemampuan berbicara pada kelompok anak yang mendapatkan perlakuan dengan media *audio visual* mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberi perlakuan [6].

Selain meningkatkan kemampuan untuk berbicara, media pembelajaran *audio visual* juga dapat meningkatkan stimulus sensoris pendengaran anak. Hal tersebut didukung oleh

penelitian yang dilakukan pada TPA/PAUD di Kota Padang. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *audio visual* dengan kemampuan sensori pendengaran anak. Anak yang diberi perlakuan dengan media *audio visual* memiliki kemampuan mendengar yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang hanya diberikan media berupa buku cerita saja (visual) [7].

Peran orang tua sangat penting dalam mendukung pendidikan anak, termasuk pendidikan kesehatan. komunikasi dan hubungan yang terjalin baik antara orang tua dan anak baik bagi pertumbuhan dan perkembangan otak anak. Meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran anak dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran *audio visual*. Melalui media pembelajaran *audio visual*, orang tua menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, anak dan orang tua dapat saling berkomunikasi sehingga hubungan mereka menjadi lebih kuat [8].

Menurut Edgar Dale, seseorang berpeluang mengingat hal yang diajarkan sebesar 50% apabila mendengar dan melihat hal tersebut. Ketika mempraktikkan hal yang diajarkan, maka peluang untuk mengingat hal tersebut meningkat sebesar 90% [9]. Hi 5AMARA sebagai media pembelajaran yang berperan untuk meningkatkan ketertarikan anak untuk mengenal PHBS. Guru dan orang tua harus mendukung dan memotivasi anak untuk mempraktikkan hal yang telah diajarkan, agar anak terus mengingatnya sehingga menjadi suatu kebiasaan. Hi 5AMARA merupakan buku bergambar untuk anak usia 5-8 tahun berbasis Augmented Reality dan boneka tangan yang mampu melatih keterampilan motorik dan kognitif anak. Pada buku ini anak-anak diajarkan bahwa perilaku hidup bersih dan sehat sangat dibutuhkan.

#### 4. Kesimpulan

Hi 5AMARA merupakan inovasi media promosi PHBS sejak dini untuk anak usia 5- 8 tahun berbasis *Augmented Reality* yang dipadukan dengan boneka tangan. Hi 5AMARA mampu melatih kemampuan kognitif dari video edukasi dan alur cerita bertema PHBS, serta melatih motorik dari boneka tangan yang dapat dimainkan oleh anak. Sebanyak 87% orang tua menyarankan dan menyukai Hi 5AMARA dan 85% tingkat kelayakan dan kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Hi 5AMARA diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang PHBS serta mampu mempraktekkan PHBS di sekolah maupun di rumah sehingga angka kesakitan akibat perilaku tidak sehat menurun dan terciptanya kesehatan masyarakat yang menyeluruh dan berkelanjutan.

**Ucapan Terima Kasih:** Kepada Universitas Negeri Malang, Fakultas Ilmu Keolahragaan khususnya pada Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat yang telah memberikan kesempatan untuk bisa berpartisipasi pada kegiatan ini dan kepada Ibu Lucky Radita Alma, S.K.M.,M.P.H yang membimbing dan memberikan saran perbaikan selama penulisan artikel ini.

#### Referensi

1. Kemenkes [Internet]. Rumah Tangga Sehat dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. 2009. Tersedia dari: [http://promkes.depkes.go.id/wp-content/uploads/pdf/publikasi\\_materi\\_promosi/Lembar%20Balik%20PHBS.pdf](http://promkes.depkes.go.id/wp-content/uploads/pdf/publikasi_materi_promosi/Lembar%20Balik%20PHBS.pdf)
2. Kemenkes [Internet]. Profil kesehatan indonesia 2017. 2017. Tersedia dari:
3. Australian Parenting [Internet]. Child Development. 2017. Tersedia dari: [http://pusdatin.kemkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/Data-dan-informasi\\_Profil-Kesehatan-Indonesia-2017.pdf](http://pusdatin.kemkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/Data-dan-informasi_Profil-Kesehatan-Indonesia-2017.pdf) <http://raisingchildren.net.au/school-age/development>
4. Khadijah. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. UINSU; 2016.
5. Pudjati SS. Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun. Jakarta: Dirjen PAUDNI; 2011.
6. Jannah M, Hasanah U. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di Paud Terpadu Teratai Unm Makassar Miftahul. J Instr.

- 
- 2019;1(1):25–31.
7. Hartati S. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD. *Early Child Educ J.* 2019;2(1):1–5.
  8. Putri DK, Handayani M, Akbar Z. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini.* 2020;4(2):649.
  9. Davis B, Summers M. Applying Dale’s Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. 2015;