

Abstrak

Untuk meningkatkan kesehatan di masyarakat, institusi kesehatan berupaya melakukan penyuluhan kesehatan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di berbagai tempat salah satunya yaitu di sekolah. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini banyak melibatkan bidang multimedia karena efektif untuk menyampaikan informasi. Teknologi di bidang multimedia yang sedang berkembang saat ini adalah *Augmented Reality*. Media yang dimaksud yaitu untuk mempermudah penyampaian harus selalu berkembang agar anak-anak tidak bosan. *Augmented Reality (AR)* merupakan teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real-time*. Pemanfaatan media menggunakan teknologi *augmented reality* tentang PHBS di Sekolah dapat meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran, dengan menampilkan objek 3D dan objek berupa video. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan metode *design and creation* dan metode Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 fase yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Perancangan *augmented reality* dapat dibangun dengan menggunakan bantuan *software Vuforia* dan *Unity 3D*. Hasil dari pengembangan berupa media sosialisasi pengenalan PHBS di Sekolah berbasis *augmented reality*.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Perkembangan Teknologi, PHBS