

**PENGARUH PEAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF REMAJA DALAM
MELAKUKAN PERTOLONGAN PERTAMA CEDERA
*Anterior Cruciate Ligament (ACL)***

SKRIPSI



**Oleh :
Krismanda Dynasty Maharani Kennys Putri
NIM. 21102022**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
JEMBER
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengaruh PEAR Terhadap Kemampuan Kognitif Remaja dalam Melakukan Pertolongan Pertama Cedera *Anterior Cruciate Ligament* (ACL) telah diuji, dan disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan pada:

Nama : Krismanda Dinasty Maharani Kennys Putri
NIM : 21102022
Hari, Tanggal : Senin, 07 Juli 2025
Program Studi : Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Tim Penguji
Ketua Penguji



Yuniasih Purwaningrum, S.ST.,M.Kes
NIDN. 4005067901

Penguji I



Guruh Wirasakti, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0705058706

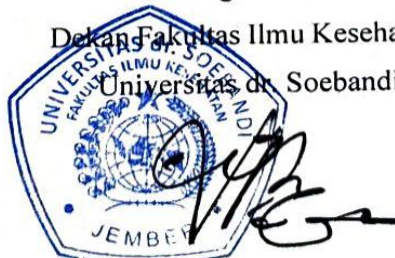
Penguji II



Yunita Wahyu Widiarsari, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0702068906

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,
Universitas dr. Soebandi



Ai Nur Zannah, S.ST, M.Keb
NIDN.0719128902

**Pengaruh PEAR Terhadap Kemampuan Kognitif Remaja Dalam
Melakukan Pertolongan Pertama Cedera
*Anterior Cruciate Ligament (ACL)***

*The Influence of PEAR on Adolescents' Cognitive Abilities in
Managing ACL Injury Cases*

Krismanda Dinasty Maharani Kennys P.¹, Yunita Wahyu Wulansari²

¹Ilmu Keperawatan, Ilmu Kesehatan, Universitas dr. Soebandi Jember

E-mail : kennysrain@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang : Cedera ACL sering terjadi pada remaja yang aktif berolahraga dan dapat mengganggu aktivitas harian. Minimnya literasi pertolongan pertama, ditambah metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik, memperburuk kondisi ini. Diperlukan pendekatan edukatif yang interaktif dan relevan bagi remaja. Model PEAR, yang menggabungkan *Peer Education* dan *Augmented Reality*, hadir sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman remaja dalam penanganan cedera ACL. **Tujuan:** Menganalisis Pengaruh PEAR Terhadap Kemampuan Kognitif Remaja Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Cedera *Anterior Cruciate Ligament (ACL)*. **Metode :** Design pada penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* ini dengan pendekatan *one group pre-test post-test* dengan intervensi menggunakan media *Augmented Reality* dan metode *Peer Education*. Responden pada penelitian ini ialah remaja kelas 10 di SMA Negeri kalisat dengan jumlah 53 remaja dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. **Hasil :** Sebelum diberikan PEAR, kemampuan kognitif responden masih bervariasi, tetapi setelah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan intervensi PEAR, mayoritas kemampuan kognitif responden meningkat ke kategori sangat baik (79.2%) dan baik (18.9%). Hasil *uji Wilcoxon* menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang mengindikasikan terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai pre-test dan post-test. **Kesimpulan :** Penelitian ini menunjukkan bahwa PEAR (*Peer Education* dan *Augmented Reality*) memberikan efek positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif remaja dalam melakukan pertolongan pertama cedera ACL.

Kata Kunci : *Augmented Reality*; *Peer Education*; Kognitif; Remaja; Pertolongan Pertama; Cedera; ACL