

ABSTRAK

PERANCANGAN DAN EVALUASI USABILITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Oleh

Elizabeth Christina
19102094

Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah sebuah pembelajaran yang bertujuan melibatkan pemahaman dan penerapan perilaku yang positif, guna mencegah penyakit, menjaga kebersihan, dan meningkatkan kualitas hidup. Agar PHBS menjadi sebuah kebiasaan, penting untuk menanamkan pembelajaran PHBS sejak usia dini. Namun, pelajar sering mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran PHBS. Hal ini, disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang masih digunakan dalam pengajaran PHBS saat ini. Metode ceramah cenderung dianggap membosankan dan kurang efektif dalam meningkatkan penerapan dan pemahaman tentang PHBS. Selain itu, pelajar merasa ragu untuk mengajukan pertanyaan saat mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Berdasarkan penelitian terdahulu, diketahui bahwa penerapan metode gamifikasi dan media visual dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi pelajar untuk memahami dan mempelajari materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah *prototype* media pembelajaran PHBS berbasis *website* dengan penerapan gamifikasi yang secara khusus, difokuskan pada pelajar tingkat sekolah dasar. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat pelajar dalam pembelajaran PHBS melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, memotivasi dan dapat mendorong pelajar untuk menerapkan konsep PHBS dalam aktivitas sehari-hari pelajar. Dalam penelitian ini, penerapan metode gamifikasi meliputi elemen-elemen seperti *points*, *leaderboard*, *badge*, *challenge*, *achievement* serta penggunaan media visual seperti gambar dan video yang menggunakan animasi bergerak sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran tentang PHBS. Penelitian ini melibatkan 30 pelajar kelas 4 dan 5 di SD Negeri 3 Purwokerto Kulon. Evaluasi *usability* terhadap *prototype* media pembelajaran yang telah dibuat dilakukan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*). Hasil evaluasi menunjukkan nilai *usability* sebesar 78,41, yang menandakan bahwa *prototype* berbentuk *website* tersebut masuk ke dalam kategori "*acceptable*".

Kata Kunci : PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat), *Prototype*, Gamifikasi, Pembelajaran, SUS (*System Usability Scale*) dan *Website*.