

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab 4, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut untuk penelitian ini:

1. *Prototype* media pembelajaran PHBS berbasis *Website* yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar para pelajar mengenai perilaku hidup bersih dan sehat dengan pemanfaatan gamifikasi. Serta hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan perilaku hidup bersih dan sehat pelajar sebelum dan sesudah menggunakan *prototype* media pembelajaran PHBS.
2. Penulis berhasil merancang sebuah media pembelajaran PHBS yang lebih interaktif dengan penerapan gamifikasi dan media visual. Beberapa komponen gamifikasi yang ada di dalamnya mencakup points, leaderboard, badge, challenge, achievement serta penggunaan media visual seperti gambar dan video yang menggunakan animasi bergerak sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran tentang PHBS. Data tersebut diambil dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* terhadap pelajar kelas 4 dan 5 di SD Negeri 3 Purwokerto Kulon. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dengan uji-t, diperoleh $t_{Stat}(hitung) > t_{Critical\ two-tail} (ttabel)$ yaitu $25,2599577 > 2,045229642$. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang menyatakan bahwa Perancangan *prototype Website* media pembelajaran PHBS dapat diterima atau telah sesuai.
3. Penulis berhasil merancang sebuah media pembelajaran PHBS berbasis *Website* yang bisa digunakan oleh pelajar kelas 4 dan 5 SD. Tahap perancangan dimulai dari pembuatan *diagram*

yang dibutuhkan, pembuatan desain *Low Fidelity* dan desain *High Fidelity*, penerapan elemen gamifikasi, serta pembuatan *prototype*. Materi dalam media pembelajaran ini diperoleh melalui hasil wawancara, diskusi, dan studi literatur mengenai PHBS dengan metode gamifikasi. Evaluasi terhadap *prototype Website* media pembelajaran PHBS dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale*. Evaluasi ini melibatkan 30 pelajar dari kelas 4 dan 5 di SD Negeri 3 Purwokerto Kulon, dengan rentang usia antara 10 hingga 13 tahun. Berdasarkan evaluasi *usability* yang dilakukan terhadap *prototype*, hasilnya menunjukkan nilai akhir 78,41. Maka, dapat disimpulkan bahwa Perancangan dan Evaluasi Usability pada Media Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat masuk dalam kategori “acceptable”.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan uji coba lebih lanjut terhadap *prototype* media pembelajaran ini pada sampel yang lebih besar dan beragam, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih representatif.
2. *Prototype* pada penelitian ini difokuskan pada tampilan *landscape*. Sebaiknya penelitian selanjutnya dapat memastikan bahwa media pembelajaran ini dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan *smartphone*. Karena desain *responsive* memastikan pengguna dapat mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran PHBS dengan nyaman dimanapun mereka berada.
3. Perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap media pembelajaran ini untuk memastikan tetap relevan dengan kebutuhan siswa dan dapat terus diperbaiki untuk meningkatkan efektivitasnya.
4. Diperlukan penelitian terkait *usability* media pembelajaran ini menggunakan metode kuesioner selain *System Usability Scale* (SUS). Hal ini bertujuan untuk memperoleh perbandingan hasil dan melihat efektivitas media pembelajaran PHBS dengan menggunakan berbagai metode evaluasi yang berbeda. Dengan melibatkan metode kuesioner tambahan, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan media pembelajaran PHBS.