

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada bab 4 maka penelitian kali ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penulis berhasil membuat sebuah permainan mengenai pendidikan seksual dengan penerapan gamifikasi dan *video based learning*. Unsur gamifikasi yang digunakan antara lain *point*, *leader board*, *badges*, *challenge*, *onboarding* dan *video based learning* menggunakan animasi kartun bergerak.
2. Penulis berhasil merancang sebuah media pendidikan seksual berbasis aplikasi website yang dapat digunakan oleh anak-anak dengan rentang umur 11 sampai dengan 14 tahun. Perancangan dimulai dari membuat diagram-diagram yang diperlukan, membuat *design low fidelity*, *design high fidelity*, *design* gamifikasi dan juga pembuatan *prototype*. Penyampaian materi secara garis besar dalam media pembelajaran ini menggunakan media visual dalam bentuk gambar dan video yang materinya diambil dari buku paket kelas 6 sekolah dasar mengenai reproduksi yang dikemas dengan metode gamifikasi. Evaluasi terhadap UI/UX media pendidikan seksual dilakukan dengan menggunakan metode SUS (*system usability scale*) terhadap UI/UX (*prototype*). Dari hasil pengujian yang sudah dilakukan kepada 43 partisipan dengan rentang usia 11 – 14 tahun, disimpulkan bahwa *prototype* media pembelajaran pendidikan seksual yang telah dirancang dianggap *acceptable* dengan nilai *usability* sebesar 77,6.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang sudah dituliskan sebelumnya, saran yang dapat diajukan oleh penulis untuk penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini pembuatan UI/UX (*prototype*) hanya difokuskan untuk penggunaan aplikasi website dengan perangkat berorientasi *landscape*, sehingga sebaiknya pembuatan UI/UX dibuat *responsive* sehingga dapat bekerja maksimal untuk perangkat berorientasi *landscape* maupun *portrait*.
2. Pada penelitian ini materi mengenai pendidikan seksual didapat dari buku paket pembelajaran siswa sekolah dasar kelas 6, alangkah baiknya materi diambil dari tenaga yang lebih ahli di bidangnya.