

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari penelitian serta saran. Kesimpulan penelitian merupakan inti dari penelitian untuk menjawab rumusan masalah. Saran merupakan masukan untuk penelitian selanjutnya.

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan. Kesimpulan dibuat untuk menjawab rumusan masalah. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian:

1. Faktor-faktor yang dapat mendukung pengertian anak tentang manfaat obat adalah bentuk pesan edukasi yang disampaikan serta cara penyampaian pesan edukasi. Pesan yang disampaikan pada anak perlu dipastikan menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh anak serta dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan cara belajar anak. Anak usia lima hingga sepuluh tahun cenderung belajar dengan cara mengamati dan bergerak serta menyukai kegiatan yang melibatkan mereka secara aktif sehingga penyampaian pesan edukasi perlu menyesuaikan cara belajar tersebut untuk mendukung pengertian anak mengenai manfaat obat.
2. Rancangan kemasan obat edukatif yang dapat mendukung pengertian anak tentang manfaat obat sehingga anak patuh dalam mengonsumsi obat memiliki konsep menyampaikan pesan edukasi melalui gambar dan aktivitas. Pada rancangan yang telah dibuat, anak dapat mengamati bahwa virus dapat semakin berkurang setiap kali anak berhasil mengonsumsi obat yang ditandai dengan ditutupinya virus dengan stiker serta hilangnya warna virus pada botol untuk sediaan obat sirup. Anak dapat terlibat secara aktif dengan menempel stiker setiap kali anak berhasil mengonsumsi obat. Tampilan dari kemasan dibuat menarik agar anak tertarik untuk melihat isi obat. Tampilan tersebut juga dirancang

cerah dan menampilkan karakter yang ceria untuk menimbulkan emosi dan persepsi positif pada anak saat melihat kemasan

3. Hasil evaluasi rancangan kemasan obat edukatif yang dibuat untuk mendukung pengertian anak tentang manfaat obat melalui pengujian aspek edukasi pada anak menunjukkan bahwa 100% responden mengalami peningkatan level pengetahuan setelah berinteraksi dengan kemasan obat. Selain itu, terjadi pula kenaikan rata-rata jumlah jawaban yang benar setelah anak berinteraksi dengan kemasan, dari 5,67 menjadi 9,17. Hal ini menandakan bahwa pesan edukasi yang ingin disampaikan melalui kemasan dapat diterima dan dipahami oleh anak. Hasil *usability testing* menunjukkan tingkat efektivitas secara keseluruhan sebesar 72,22% untuk pengujian yang dilakukan pada orang tua dan 33,33% untuk pengujian yang dilakukan pada anak. Akan tetapi, nilai efektivitas yang kurang baik dapat diperbaiki berdasarkan hasil *post-interview* dan evaluasi yang dilakukan setelah pengujian dilakukan. Hasil pengujian untuk *usefulness* dan *satisfaction* menggunakan *USE Questionnaire* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,292 dan 4,786 yang berarti termasuk dalam kategori sangat baik.

## V.2 Saran

Saran dibuat sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya. Penyusunan saran dilakukan agar penelitian selanjutnya dapat menjadi lebih baik. Berikut merupakan saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Dalam mewawancarai anak secara *online*, sebaiknya lebih dipertimbangkan cara untuk membuat anak tetap fokus selama wawancara dilakukan terutama jika banyak poin pertanyaan yang perlu dibahas.
2. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk jenis obat yang memiliki manfaat yang berbeda dengan mengacu pada hasil penelitian ini.
3. Perancangan kemasan pada penelitian selanjutnya dapat melibatkan produsen obat serta Badan Pengawas Obat dan Makanan untuk menyempurnakan hasil perancangan dan pengujian sesuai standar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Collier, J. A. (1999). Managing Very Poor Adherence to Medication in Children and Adolescents: An Inpatient Intervention. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 4(3), 393-402.
- Ardianto, I. (2015). *Efektivitas Media Video Pembelajaran "Rumahku" Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas B di TK RA Perwanida Boyolali* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang]. Diambil kembali pada 25 April 2021 dari <http://lib.unnes.ac.id/20487/>
- Ayu, P. R., & Fakhruddin. (2017). Pemenuhan Kebutuhan Belajar Anak Jalanan di Kota Semarang Melalui Program Pendidikan Nonformal. *Jurnal Elektronik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 24-29.
- Badan POM. (2015). *Materi Edukasi Tentang Peduli Obat dan Pangan Aman*. Jakarta: Badan POM.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Profil Kesehatan Ibu dan Anak 2020*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Bauer, E. J. (2009). *Pharmaceutical Packaging Handbook*. New York: Informa Healthcare USA, Inc.
- Bismawati, D. J. (2016). *Profil Peresepan Obat Batuk dalam Bentuk Puyer di Beberapa Apotek Wilayah Surabaya Utara*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Buttle, F. (1995). SERVQUAL: review, critique, research agenda. *European Journal of Marketing*, 30(1), 8-32.
- Butz, A. (2006). Evidence Based Practice: What is the Evidence for Medication Adherence in Children? *Journal of Pediatric Health Care*, 20, 338-341.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
- Dean, A. J., Walters, J., & Hall, A. (2010). A systematic review of interventions to enhance medication adherence in children and adolescents with chronic illness. *Arch Dis Child*, 95, 717-723. doi: 10.1136/adc.2009.175125
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Departemen Kesehatan RI. (2007). *Pedoman Penggunaan Obat Bebas dan Bebas Terbatas*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI.
- Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit. (2018). *Rencana Aksi Program dan Pengendalian Penyakit 2015-2019 (Revisi I - 2018)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit.

- Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular. (2019). *Buku Pedoman Manajemen Penyakit Tidak Menular*. Jakarta: Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular.
- Emmel, N. (2013). *Sampling and choosing cases in qualitative research: A realist approach*. London: SAGE Publications Ltd.
- Gentner, A., Bouchard, C., & Favart, C. (2013). Investigating user experience as a composition of components . *International Association of Societies of Design Research*. Tokyo.
- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How Many Interviews Are Enough? An Experiment with Data Saturation and Variability. *Field Methods*, 18(1), 59-82.
- Hartson, R., & Pyla, P. (2012). *The UX Book Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Massachusetts: Elsevier.
- Haynes, R., Yao, X., Degani, A., Kripalani, S., Garg, A., & McDonald, H. (2005). *Interventions for enhancing medication adherence*. New Jersey: John Wiley & Sons, Ltd.
- Hughes, L. E., & Wilkins, A. J. (2000). Typography in children's reading schemes may be suboptimal: Evidence from measures of reading rate. *Journal of Research in Reading*, 23(3), 314-324.
- IDEO.org. (2012). *The Course for Human-Centered Design*. t.k.: IDEO.org.
- Indrawati, T. (2020). *Interaksi Bahan Kemasan*. Jakarta: Institut Sains dan Teknologi Nasional.
- Institute of Design at Stanford. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Stanford: Hasso Plattner Institute of Design.
- Irdiastadi, H., & Yassierli. (2016). *Ergonomi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Karim, K., & Taufiq, I. (2017). Tingkat Penerangan dan Jarak Membaca Meningkatkan Kejadian Rabun Jauh (Miopia) pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Metro Sai Wawai*, 10(2), 103-108.
- Kemntrian Kesehatan Republik Indonesia. (2019). *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2019*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Krosnick, J. A., & Presser, S. (2010). *Handbook of Survey Research*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited.
- Kurniati, E. (2004). *Pengembangan Pengalaman Belajar dan Sumber Belajar Bagi Anak Usia Dini Melalui Bermain, Bernyanyi, dan Bercerita*. Ciamis.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). *The Design Thinking Toolbox*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

- Lyashenko, V., Sotnik, S., & Babker, A. M. (2018). Features of Packaging from Polymers in Pharmaceuticals. *Saudi Journal of Medical and Pharmaceutical Sciences*, 4(2), 166-174. doi:10.21276/sjimps.2018.4.2.2
- Mukhtar, S., & Nurif, M. (2015). Peranan Packaging dalam Meningkatkan Hasil Produksi Terhadap Konsumen. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8, 181-191.
- Nainggolan, E. R., & Susafaati. (2018). Pengujian Usability Sistem Informasi Pelayanan Rukun Warga Menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Akrab Juara*, 3(4), 27-34.
- Nuryati. (2017). *Farmakologi*. Jakarta: Indo.Kemkes.BPPSDM.
- Pakel, D., Sumah, D. F., & Rehena, Z. (2019). Keberhasilan Minum Obat Puyer Bagi Balita dengan Menggunakan Gula Pasir di Wilayah Kerja Puskesmas Passo Ambon. *Moluccas Health Journal*, 1, 19-24.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media *Video Call* dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2019). *Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction*. Massachusetts: John Wiley & Sons, Inc.
- Purwanita, S. R. (2016). *Penerapan Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM) dalam Pembelajaran Aqidah di RA Masyitoh 03 Banjaranyar Sokaraja Banyumas*. Purwokerto: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Rizal, M. F., Widodo, A. P., Adi, K., Riyanto, D. E., & Nurhayati, O. D. (2020). Usability testing mozita application based on use questionnaire model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-7. doi:10.1088/1742-6596/1524/1/012104
- Rokhana, V. I. (2019). *Penggunaan Metode BCM untuk Meningkatkan Rasa Percayadiri Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Jambi: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi .
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Saffer, D. (2010). *Designing for Interaction, Second Edition: Creating Innovative Applications and Devices*. Berkeley: New Riders.
- Santhi, D. D. (2016). *Plastik Sebagai Kemasan Makanan dan Minuman* . Padang: Bagian Patologi Klinik PSPD FK UNUD.
- Sari, D. P. (2017). Using Text-Related Picture to Increase Students' Reading Comprehension of Descriptive Text. *Inovish Journal*, 2(2), 116-132.
- Sim, J., Saunders, B., Waterfield, J., & Kingstone, T. (2018). Can sample size in qualitative research be determined a priori? *International Journal of Social Research Methodology*, 21(5), 619-634. doi: 10.1080/13645579.2018.1454643

- Skinner, B. (2005). *Science and Human Behavior*. Massachusetts: The B.F. Skinner Foundation.
- Strizver, I. (2012). *Typography for Children*. Diambil kembali pada 11 Juli 2021 dari fonts.com: <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children>
- Subdirektorat Statistik Pendidikan dan Kesejahteraan Sosial. (2020). *Profil Anak Usia Dini 2020*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Tvedt, G. E. (2016). *How to design for children: Methods and consideration for product attachment*. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology.
- Weijters, B., Cabooter, E., & Schillewaert, N. (2010). The effect of rating scale format on response styles: The number of response categories and response category labels. *Intern. J. of Research in Marketing*, 27, 236–247.
- World Health Organization. (2003). *The World Health Report*. Geneva: World Health Organization.
- Yaumi, M. (2017, Juni 14-15). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya Bagi Anak Milenial* [Presentasi Makalah]. Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin, Makassar, Indonesia. <https://bit.ly/3jBfEY>