

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab terakhir dari laporan skripsi. Bab ini berisikan kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian yang telah dilakukan dari pengolahan data dan analisis. Pada bab ini juga berisikan saran yang dapat diberikan dari peneliti untuk penelitian selanjutnya agar memberikan manfaat dan meminimasi kesalahan dalam penelitian.

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

Pada subbab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian. Kesimpulan yang ditarik akan menjawab rumusan masalah pada bab sebelumnya dari penelitian ini. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini:

1. Faktor yang mendukung dalam membangun minat anak dalam mengonsumsi sayur dan buah diantaranya ialah bentuk dan cara penyampaian edukasi sayur dan buah melalui hal yang disukai dan disenangi anak.
2. Hasil rancangan *prototype game* menggunakan bentuk *board game* dengan konsep permainan seperti *monopoly* yang edukatif karena menyampaikan pesan edukasi melalui pesan yang ditampilkan dalam *loading page*, animasi karakter pemain, dan aktivitas dalam permainan (kuis, info, dan masuk rumah sakit).
3. Hasil evaluasi rancangan *prototype veggy and fruit game* dalam fokus terhadap rancangan *prototype* menyatakan bahwa *prototype veggy and fruit game* sudah baik dengan efektivitas sebesar 89,28% , efisiensi sebesar 87,5% dan skor SUS sebesar 87,81. Selain itu, hasil evaluasi dalam mengubah perilaku anak menyatakan bahwa 100% anak mengalami peningkatan dalam pengetahuan sayur dan buah dan berkeinginan untuk memakan sayur dan buah setelah berinteraksi dengan dengan aplikasi *board game*.

## V.2 Saran

Pada subbab ini dijelaskan mengenai saran dari penelitian yang telah dilakukan. Saran diberikan dengan tujuan agar menjadi manfaat untuk penelitian selanjutnya. Berikut merupakan saran yang dapat diberikan dari penelitian ini.

1. Dilakukan pertimbangan kembali bagaimana cara agar anak dapat menyimak pertanyaan, pengarahan, dan penjelasan yang diberikan oleh peneliti selama proses wawancara berlangsung dalam pengumpulan data dengan cara mempersingkat dan penggunaan kata pertanyaan yang menarik dan dapat mudah dimengerti oleh anak.
2. Perlu dipertimbangkan untuk melibatkan ahli perancangan aplikasi (*UI Designer*) yang lebih banyak dan telah memiliki pengalaman dalam pembuatan aplikasi *game* agar mendukung hasil akhir rancangan aplikasi *game* yang lebih baik.
3. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan *board game* dengan jenis yang lain dengan mengacu kepada penelitian ini, misalnya ular tangga, ludo, catur, dan lain-lain.
4. Penelitian selanjutnya dapat membuat perancangan konsep bermain dari aplikasi *game* edukasi sayur dan buah yang melibatkan sayur dan buah secara langsung ketika aplikasi *game* dimainkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. Diunduh dari: <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400/258> [Diakses 22 Februari 2023].
- Aghni, R.I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018, 98-107. Doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustina, C., & Tri W. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. Diunduh dari: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/590> [Diakses 22 Februari]
- Anggraini. (2018). Dampak Makanan Cepat Saji pada Tumbuh Kembang Anak. Diunduh dari: <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/dampak-makanan-cepat-saji-pada-tumbuh-kembang-anak> [Diakses pada: 24 Mei 2023]
- Arbie, F. (2015). Pengetahuan Gizi Berhubungan Dengan Konsumsi Sayur dan Buah Pada Remaja. Diunduh dari: <https://jurnal.poltekkesgorontalo.ac.id/index.php/JHN/article/download/14/9> [Diakses 22 Februari 2023].
- Aswatini, Noveria, M., & Fitranita. (2008). Konsumsi Sayur dan Buah di Masyarakat Dalam Konteks Pemenuhan Gizi Seimbang. Diunduh dari: <https://ejurnal.kependudukan.lipi.go.id/index.php/jki/article/view/171/203> [Diakses 22 Februari 2023]
- Berland, M., & Lee, V.R. (2011). Collaborative Strategic Board Games as a Site for Distributed Computational Thinking. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(2), 65-81, April-June 2011. Doi: 10.4018/ijgbl.2011040105
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C., Csizmadi, J., & LeMoine, D. (2014). *About Face The Essentials of Interaction Design (4th ed.)*. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.

- Dihni, V.A. (2022). 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022). Diunduh dari: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> . [Diakses 22 Februari 2023]
- Efendy, M.P., & Setiawan, D. (2021). Perancangan Aplikasi Makanan Empat Sehat Lima Sempurna Untuk Mencegah *Stunting*. Diunduh dari: <https://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/JOISIE/article/view/1321/718> [Diakses 1 Februari 2023]
- Fikriansyah, I. (2022). 20 Pilihan Makanan Sehat Bergizi yang Baik Dikonsumsi Setiap Hari. Diunduh dari <https://www.detik.com/bali/berita/d-6489715/20-pilihan-makanan-sehat-bergizi-yang-baik-dikonsumsi-setiap-hari>. [Diakses 1 Februari 2023]
- Fogg, B.J. (2009). *A Behavior Model for Persuasive Design*. Diunduh dari: [https://www.demenzemedicinagenerale.net/images/mensana/Captology\\_Fogg\\_Behavior\\_Model.pdf](https://www.demenzemedicinagenerale.net/images/mensana/Captology_Fogg_Behavior_Model.pdf) [Diakses pada 9 Mei 2023]
- Fontana, A., & Frey, J. H. (2005). The Interview: From Neutral Stance to Political Involvement. *The Sage handbook of qualitative research*, 695-727.
- Halim, M.R., Budiardjo, H., & Prayitno, S. (2016). Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-anak Usia 6-12 Tahun. Diunduh dari: <https://media.neliti.com/media/publications/244657-perancangan-papan-permainan-tentang-pent-7e566e7d.pdf> [Diakses 22 Februari 2023]
- Hamidah, S. (2015). Sayuran dan Buah Serta Manfaatnya Bagi Kesehatan. Diunduh dari: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/130799888/penelitian/sayuran.pdf> [Diakses pada 20 Maret 2023]
- Hanum, T.S.L., Dewi, A.P., & Erwin. (2015). Hubungan Antara Pengetahuan dan Kebiasaan Mengonsumsi Fast Food Dengan Status Gizi Pada Remaja. Diunduh dari: <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/5180/5060> [Diakses 24 Mei 2023]
- Herianto., & Aru, M. (2017). Hubungan Kebiasaan Makan Sayur dan Buah Saat Kehamilan Dengan Kebiasaan Makan Sayur dan Buah Pada Anak Usia Pra Sekolah di Desa Waode Buri Kecamatan Kulisusu Utara Kabupaten

- Buton Utara. Diunduh dari: <https://stikesks-kendari.e-journal.id/JGI/article/view/724> [Diakses 22 Februari 2023]
- Holtzblatt, K., & Beyer, H. (2017). *Contextual Design: Design for Life*. Cambridge, United States: Elsevier, Inc.
- Hung, H.C., Joshipura, K.J., Jiang, R., Hu, F.B., Hunter, D., Warner, S.A.S., Colditz, G.A., Rosner, B., Spiegelman, D., Willet, W.C. (2004). Fruit and Vegetable Intake and Risk of Major Chronic Disease. *Journal of the National Cancer Institute*, Volume 96, Issue 21, 3 November 2004, Pages 1577–1584. Doi: 10.1093/jnci/djh296
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. Diunduh dari: <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/adara/article/view/427/352> [Diakses 23 Februari 2023]
- Indira, I.A. (2015). Perilaku Konsumsi Sayur dan Buah Anak Prasekolah di Desa Embatau Kecamatan Tikala Kabupaten Toraja Utara. Diunduh dari: <https://media.neliti.com/media/publications/212713-perilaku-konsumsi-sayur-dan-buah-anak-pr.pdf> [Diakses pada 27 Agustus 2023]
- Indonesia. Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers) [Diakses 9 Maret 2023]
- Indonesia. P2PTM Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Mengapa kita harus makan sayur dan buah ?*. <https://p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/obesitas/mengapa-kita-harus-makan-sayur-dan-buah#:~:text=Makan%20SAYUR%20%26%20BUAH%20Setiap%20Hari,Mengandung%20serat%20yang%20tinggi.> [Diakses 1 Februari 2023]
- Interaction Design Foundation. (2022). *Persuasive Design*. Diunduh dari: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/persuasive-design> [Diakses pada 9 Mei 2023]
- ISO 9241-11 (2018). *Ergonomics of human-system interaction – Part 11: Usability: Definitions and concepts*. Diunduh dari:

- <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>. [Diakses 23 Februari 2023].
- ISO 9241-210 (2018). *Ergonomics of human system interaction – Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407)*.
- Kominfo. (2021). Memahami Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak. Diunduh dari: <https://pemberdayaan.kulonprogokab.go.id/detil/1344/memahami-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-tumbuh-kembang-anak#:~:text=Ada%20dua%20faktor%20utama%20yang,yang%20mempengaruhi%20tumbuh%20kembang%20anak>. [Diakses 24 Mei 2023]
- Kustandi, C., Zianadezdha, A., Fitri, A.K., Farhan, M., & Agustia, N. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. Diunduh dari: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1402/1030>. [Diakses 22 Februari 2023].
- Laksono, R.A., Mukti, N.D., & Nurhamidah, D. (2022). Dampak Makanan Cepat Saji Terhadap Kesehatan pada Mahasiswa Program Studi “X” Perguruan Tinggi “Y”. Diunduh dari: <https://jikm.upnvj.ac.id/index.php/home/article/view/282/113> [Diakses 24 Mei 2023]
- Mahirah. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). Diunduh dari: <https://core.ac.uk/download/pdf/234752752.pdf> [Diakses 23 Februari 2023]
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Diunduh dari: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310/293> [Diakses 22 Februari 2023]
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. Diunduh dari: <https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/3733/pdf> [Diakses 22 Februari 2023]

- Nielsen, J. (2017). Usability 101: Introduction to Usability. Diunduh dari: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> [Diakses pada 8 Mei 2023]
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A.P., Haya, A.F., Ananda, P.S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3. Diunduh dari: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1272> [Diakses 22 Februari 2023]
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Diunduh dari: <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf> [Diakses 22 Februari 2023]
- Octavia, J.R., Yogasara, T., Theopilus, Y., & Theresia, C. (2022). *Desain Interaksi: Fundamental dan Proses*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Putra, D.W., Nugroho, A.P., & Puspitarini, E.W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Diunduh dari: <http://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/7/12> [Diakses 22 Februari 2023]
- Pyarsha, D.H. (2022). Belajar Sambil Bermain Game Dapat Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa, Apakah Bisa?. Diunduh dari: <https://www.kompasiana.com/deviahaedip/5ea930b3d541df63cd751982/belajar-sambil-bermain-game-dapat-menumbuhkan-minat-belajar-matematika-siswa-apaakah-bisa?page=all#section3> .[ Diakses 3 Februari 2023]
- Qureshi, I., Pan, S. L., & Zheng, Y. (2017). Call for papers: Digital social innovation. *Information Systems Journal*, 1–8.
- Ratminingsih, N.M. (2018). Implementasi Board Games dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. Diunduh dari: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jip/article/view/5337/2879> [Diakses 22 Februari 2023]
- Razi, A.A., Mutiaz, I.R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan

- Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. Diunduh dari: <https://journals.telkomuniversitas.ac.id/demandia/article/view/1549/883> [Diakses 23 Februari 2023]
- Rizaty, M.A. (2023). Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel. Diunduh dari: <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel> [Diakses pada 11 Mei 2023]
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests Second Eds*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Sadya, S. (2023). Pengguna Smartphone Indonesia Terbesar Keempat Dunia pada 2022. Diunduh dari: <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022> [Diakses 28 Januari 2023]
- Sartika, M.D., Rukiyah, Andika, W.D., & Sumarni, S. (2022). Motivasi yang Diberikan Kepada Anak Dalam Mengonsumsi Sayuran. Diunduh dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/45937> [Diakses pada 27 Agustus 2023]
- Setyawidi, L., Kridalukmana, R., & Martono, K.T. (2016). Pembuatan Aplikasi Permainan “Ayo Sehat” Berbasis Android. Diunduh dari: <https://core.ac.uk/download/230614182.pdf>. [Diakses 1 Februari 2023].
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Fifth Eds*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Sinaga, T., Mauludyani, A.V.R., Nopiany, H., & Annur, M.N. (2019). Konsumsi Buah dan Sayur Siswa Sekolah Dasar Penerima Program Gizi Anak Sekolah Di Cianjur. *Analisis Kebijakan Pertanian*, Vol. 17 No. 2, Desember 2019: 111-122. doi: <http://dx.doi.org/10.21082/akp.v17n2.2019.111-122>
- Sitoresmi, A.R. (2021). 6 Macam-macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa. Diunduh dari: <https://www.liputan6.com/hot/read/4560947/6-macam-macam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa> [Diakses 22 Februari 2023]



- Statista Research Department. (2023). *Mobile operating systems' market share worldwide from 1<sup>st</sup> quarter 2009 to 4<sup>th</sup> quarter 2022*. Diunduh dari: <https://www.statista.com/statistics/272698/global-market-share-held-by-mobile-operating-systems-since-2009/>. [Diakses 22 Februari 2023].
- Steve, F. (2021). Perancangan Aplikasi untuk Meningkatkan Kesadaran Pola Hidup Sehat dengan Pendekatan Persuasive Design. Laporan Skripsi Teknik Industri. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Subarkah, A.K., & Mu'minin, M.A. (2018). Metode Pembelajaran Dengan Menggunakan Audio. Diunduh dari: <http://eprints.umsida.ac.id/1255/1/ICT%20Audio.pdf> [Diakses 22 Februari 2023]
- Subarkah, M.A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Diunduh dari: <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/view/1374/858> [Diakses: 9 Maret 2023]
- Sudarsana, I.K. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. Diunduh dari: <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/8/7> [Diakses 7 Maret 2023]
- Supriyatna, A. (2018). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media Of Knowledge. Diunduh dari: <https://media.neliti.com/media/publications/288953-penerapan-usability-testing-untuk-penguk-4ffef49f.pdf> [Diakses 23 Februari 2023]
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Diunduh dari: <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101> [Diakses 22 Februari 2023]
- Telemmed (2021). 8 Kandungan Gizi Penting untuk Hidup Sehat. Diunduh dari: <https://telemmed.ihc.id/artikel-detail-152-8-Kandungan-Gizi-Penting-untuk-Hidup-Sehat.html#:~:text=Makanan%20yang%20sehat%20adalah%20makanan,agar%20dapat%20berjalan%20dengan%20optimal.> [Diakses 1 Februari 2023]

- Tululi, I. (2022). 6 Macam-macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa. Diunduh dari: <https://www.imrantululi.net/berita/detail/6-macam-macam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa> [Diakses 3 Februari 2023]
- Uce, L. (2018). Pengaruh Asupan Makanan Terhadap Kualitas Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. Diunduh dari: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/6810/4089> [Diakses 7 Maret 2023]
- Ulrich, K. T. & Eppinger, S. D. (2016). *Product Design and Development*, 6th Ed., New York: McGraw-Hill Education.
- Virgianto, G., & Purwaningsih, E. (2006). Konsumsi Fast Food Sebagai Faktor Resiko Terjadinya Obesitas Pada Remaja Usia 15-17 Tahun. Diunduh dari: <http://eprints.undip.ac.id/21855/1/G.pdf> [Diakses 25 Mei 2023]
- Volume. (2017). Buletin Pemantauan Ketahanan Pangan Indonesia Fokus Khusus: Tren Konsumsi dan Produksi Buah dan Sayur. Diunduh dari: <https://docs.wfp.org/api/documents/WFP-0000024091/download/> [Diakses 1 Februari 2023]
- Widani, N.L. (2019). Penyuluhan Pentingnya Konsumsi Buah dan Sayur pada Remaja di Sos Desataruna Jakarta. Diunduh dari: <https://journal.unika.ac.id/index.php/patria/article/view/1779/1114> [Diakses pada 27 Agustus 2023]
- Widiyastuti, L. & Pramono, A. (2015). Intervensi Hidden Vegetable terhadap Penerimaan Sayuran pada Anak Prasekolah di TK PGRI 21 Karangasem Kota Semarang. *Journal of Nutrition College*, vol. 4, no. 2, pp. 195-201, Apr. 2015. doi: <https://doi.org/10.14710/jnc.v4i2.10065>
- Yacub, H. (2021). Yuk, Ajak Anak Kita Konsumsi Sayur dan Buah. Diunduh dari: <https://kumparan.com/mhendrayani/yuk-ajak-anak-kita-konsumsi-sayur-dan-buah-1wISDxT2XaF/1> [Diakses pada 26 Agustus 2023]