

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan dan Implikasi

Kesimpulan yang dapat diambil dan saran yang diperoleh berdasarkan hasil temuan dari penelitian Perancangan Aplikasi *Become Positive* Sebagai Media Edukasi Pengelolaan Emosi Bagi Remaja dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penelitian ini telah mencapai tahap terciptanya sebuah media edukasi pengelolaan emosi bagi remaja berbentuk sebuah aplikasi android. Dalam tahapannya media edukasi dengan nama *Become Positive* dirancang melalui metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian dimulai dengan tahapan membuat konsep yang terdiri dari penentuan tujuan dari media edukasi, menentukan konsep materi, dan menentukan konsep media, selanjutnya melakukan perancangan media yang dimulai dari menentukan dan membuat alur media (*flowchart*), Kerangka Media (*wireframe*), konsep desain, dan tampilan media (*user interface*). Kemudian melakukan proses pengumpulan bahan seperti aset grafis, materi, gambar, dan audio. Setelah itu adalah proses pembuatan media dengan meyatukan dan menyelaraskan seluruh bahan yang telah dikumpulkan untuk dibangun menjadi sebuah media yang utuh, media selanjutnya di-*build* menjadi bentuk *.apk* yang dapat diunduh pada perangkat *smartphone* android. selanjutnya media dilakukan uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi sebagai validator, dan dilakukan juga uji kelayakan kepada para pengguna aplikasi yang tergolong remaja sebagai responden, dan tahapan terakhir media didistribusikan melalui *link google drive* yang dimana *link* tersebut dapat diperoleh dari tautan yang terdapat pada bio sosial media Instagram penulis.

Hasil dari uji kelayakan aplikasi *Become Positive* yang diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media mendapatkan penilaian yang tergolong pada kategori “Sangat Layak” digunakan, selanjutnya dari validator ahli materi mendapatkan penilaian yang tergolong pada kategori “Layak” digunakan. Sedangkan penilaian dari uji kelayakan yang dilakukan oleh responden sebanyak 34 responden, dimana kriteria responden merupakan remaja akhir atau sekitar usia 17-25 tahun, hasil penilaian secara keseluruhan responden mendapatkan penilaian

yang tergolong pada kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media edukasi pengelolaan emosi bagi remaja berbentuk aplikasi android dengan nama *Become Positive* layak digunakan.

Implikasi dari penelitian perancangan aplikasi *Become Positive* sebagai media edukasi pengelolaan emosi bagi remaja ini adalah bahwa aplikasi *Become Positive* ini layak untuk digunakan untuk membantu remaja dalam mengelola emosi terutama emosi negatif dengan cara memperoleh pengalaman baru melalui sebuah media edukasi berbentuk aplikasi *smartphone* android.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian, implikasi, dan kesimpulan peneliti mendapatkan dan menemukan beberapa masukan dan saran yang perlu diperhatikan peneliti, peneliti selanjutnya, dan pihak lain yang ingin mengembangkan aplikasi *Become Positive*, diantaranya :

1. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada lingkup pembahasan serupa mengenai media edukasi pengelolaan emosi bagi remaja atau sejenisnya diharapkan mampu digunakan untuk mengetahui atau mengukur sejauh mana keefektifannya dalam pengelolaan emosi bagi remaja. Materi yang diangkat bisa didiskusikan lebih lanjut dengan psikolog atau ahli kejiwaan. Dan juga materi bisa dikembangkan tidak hanya memicu pada satu sumber bacaan.
2. Bagi peneliti selanjutnya atau pihak lain diharapkan mampu mengembangkan cakupan materi dan juga mengikuti perkembangan teknologi dalam pengembangan aplikasi, seperti menambah fitur yang dapat terhubung langsung dengan jaringan sebagai bentuk kedinamisan, aplikasi dapat diunduh dengan mudah dengan membuatnya dapat diunduh bebas di portal *online* seperti *playstore*, dan aplikasi tidak terbatas hanya sistem operasi android. dan juga aplikasi bisa ditambahkan dengan fitur chat dan konsultasi secara real time dengan para psikiater.