

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

- 5.1.1. Analisis kebutuhan dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar melalui tahap analisis awal, analisis konsep, analisis peserta didik, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi Nutriplay dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar, karena memiliki kriteria pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan.
- 5.1.2. Proses Desain dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar melalui beberapa tahapan yaitu penyusunan tes, pemilihan media yang sesuai, dan perancangan media. Desain dari media ini disusun dengan bantuan *flowchart* dan *storyboard*. *Game engine* yang dipilih dalam pembuatan aplikasi Nutriplay yaitu Unity, sedangkan tampilan didesain oleh berbagai platform seperti Canva, Adobe Illustrator, Aseprite dan ada beberapa yang didapatkan dari *website* Itch.io. Begitu pula dengan musik dan *sound* efek yang mengambil dari *website* Pixabay dan Itch.io.
- 5.1.3. Proses Pengembangan dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar melalui tahap validasi ahli, tahap revisi, dan tahap uji coba. Hasil dari validasi media dan materi menyatakan bahwa aplikasi Nutriplay memiliki kategori “Sangat Baik” dan tidak perlu untuk direvisi, maka aplikasi Nutriplay layak untuk digunakan. Namun aplikasi Nutriplay tetap melakukan tahap revisi untuk mengatasi kelemahan yang ada pada aplikasi ini berdasarkan penilaian angket kelayakan, revisi

yang dilakukan berupa menyesuaikan materi dengan karakteristik kelas rendah. Sedangkan tahap uji coba dilakukan dengan cara bertahap yaitu uji coba individu, kelompok kecil dan kelompok besar.

- 5.1.4. Besaran hasil respons kualitas dari aplikasi Nutriplay pada tahap penyebaran sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar, pada uji coba individu mendapatkan skor 99,4% dengan kategori Sangat baik, lalu pada uji coba kelompok kecil aplikasi Nutriplay mendapatkan skor 97,8% dengan kategori Sangat Baik, sedangkan pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor respons sebesar 98,3% dengan kategori Sangat Baik. Sehingga aplikasi Nutriplay melakukan penyebaran melalui *website* Itch.io dan sosial media, agar dapat digunakan oleh khalayak banyak.

## 5.2 Saran

Pengembangan aplikasi Nutriplay memberikan dampak positif sebagai media pembelajaran program kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar yang berimplikasi terhadap peningkatan kesadaran siswa mengenai pentingnya mengonsumsi makanan bergizi, menjauhi makanan yang tidak bergizi dan pemahaman gizi seimbang atau isi piringku. Dengan adanya aplikasi ini siswa dapat belajar secara mandiri tentang program kampanye sekolah sehat bergizi dengan melalui *game* simulasi hidup sehat. Aplikasi Nutriplay dapat dijadikan sebagai media dalam mematahkan stigma bahwa *game* hanya membawa dampak negatif saja, hal ini karena aplikasi Nutriplay berupa *game* edukasi, sehingga memadukan antara media hiburan dengan media edukasi. Dampak lainnya yaitu guru mulai termotivasi untuk melaksanakan program kampanye sekolah sehat bergizi, dan membuat berbagai media inovatif lainnya. Maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi kepada beberapa pihak terkait, antara lain:

### 5.2.1. Bagi Guru

Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa tidak melakukan pelatihan atau pengkajian kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi digital, bahkan

pengembang mengakui bahwa aplikasi Nutriplay dibuat dengan cukup sulit, sehingga jika guru ingin ikut membuat media seperti aplikasi Nutriplay, pengembang sarankan untuk mengikuti pelatihan dasar-dasar Unity melalui Youtube dan mulai membuat media dari yang paling sederhana. Sehingga dengan adanya aplikasi Nutriplay dapat memotivasi guru untuk turut mengembangkan berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta mampu menggunakan AI untuk membantu dalam pengembangan media tersebut.

#### 5.2.2. Bagi Sekolah

Pada saat melakukan uji coba, aplikasi Nutriplay tidak cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang dilaksanakan disekolah, karena siswa keasyikan bermain aplikasi itu tanpa menghiraukan kondisi sekitar, sehingga pengembang sarankan jika sekolah ingin menggunakan aplikasi ini sebaiknya gunakanlah aplikasi Nutriplay sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan di rumah siswa. Apalagi bagi sekolah yang masih belum menerapkan atau mengonsep pelaksanaan program kampanye sekolah sehat, sehingga siswa tetap dapat melaksanakan program tersebut di rumah dengan aplikasi Nutriplay.

#### 5.2.3. Bagi siswa atau pengguna

Aplikasi ini tidak akan luput dari yang namanya *bug* yang berasal dari human *error* ataupun *error system* pada saat proses pengembangan, oleh karena itu jika ada masalah atau *bug* pada aplikasi ini, maka direkomendasikan agar melaporkannya melalui tombol saran, sehingga pengembang dapat segera memperbaikinya dan siswa dapat lebih *enjoy* dalam menggunakan aplikasi Nutriplay tanpa ada masalah atau *bug*.

#### 5.2.4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu tidak meneliti aspek pengaruh dari penggunaan aplikasi Nutriplay. Maka bagi peneliti lainnya diharapkan agar mampu meneliti pengaruh dari penggunaan aplikasi Nutriplay terhadap pemahaman atau kemampuan memilih makanan bergizi pada siswa