

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta teori-teori yang mendukung mengenai pengaruh penggunaan *game* kesehatan reproduksi (KEPO) sebagai media pembelajaran terhadap kepuasan (konten, tampilan, akurasi, kemudahan, ketepatan) pada remaja, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

5.1 Simpulan Umum

1. Penggunaan *game* kesehatan reproduksi (KEPO) berpengaruh pada kepuasan remaja dilihat dari dimensi konten *game*.
2. Penggunaan *game* kesehatan reproduksi (KEPO) berpengaruh pada kepuasan remaja dilihat dari dimensi tampilan *game*.
3. Penggunaan *game* kesehatan reproduksi (KEPO) berpengaruh pada kepuasan remaja dilihat dari dimensi akurasi *game*.
4. Penggunaan *game* kesehatan reproduksi (KEPO) berpengaruh pada kepuasan remaja dilihat dari dimensi kemudahan *game*.
5. Penggunaan *game* kesehatan reproduksi (KEPO) berpengaruh pada kepuasan remaja dilihat dari dimensi ketepatan *game*.

5.2 Simpulan Khusus

1. Skor kepuasan pada dimensi konten, tampilan, akurasi, kemudahan, dan ketepatan pada kedua kelompok sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan mempunyai persentasi kepuasan secara signifikan pada kelompok perlakuan yaitu 84%.

2. Kenaikan skor kepuasan pada kedua kelompok menunjukkan Risiko Relatif sebesar 4,8, yang artinya responden yang tidak menggunakan *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) beresiko 4,8 kali lipat mengalami ketidakpuasan dibandingkan dengan responden yang menggunakan *game* kesehatan reproduksi (KEPO).
3. Item pertanyaan pada diagram kartesius paling banyak sudah berada pada Kuadran B (pertahankan prestasi) terdapat 10 item pertanyaan, tetapi ada beberapa dimensi konten dan kemudahan pada diagram kartesius, menunjukkan masih belum terlalu mudah untuk dipahami dan digunakan, terlihat dari item nomor 2 dan 3 (konten) dan nomor 14, 15, 17 (kemudahan) yang masih berada di kuadran C (prioritas rendah), sehingga perlu diperbaiki.

5.3 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

Diharapkan untuk para pemegang kebijakan di setiap instansi terkait dapat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, untuk meningkatkan kepuasan remaja terhadap pengembangan *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO), khususnya mengenai pengetahuan tentang kesehatan reproduksi remaja.

5.2.2 Saran Praktis

1. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti bisa lebih memperbaiki dan mengembangkan *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) ini sehingga bisa dilakukan penelitian-penelitian lebih lanjut oleh peneliti lain mengenai penggunaan *game*

kesehatan reproduksi terhadap kepuasan remaja mengenai dimensi kepuasan yang lainnya. Pada dimensi konten dan kemudahan, berdasarkan diagram kartesius untuk kinerja alatnya masih perlu diperbaiki lebih lanjut pada item-item pertanyaan yang telah dibuat pada penelitian ini.

2. Bagi Orangtua

Diharapkan bisa lebih terbuka dalam memberikan pendidikan kesehatan kepada remaja dan dapat menggunakan *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) ini sebagai media pembelajaran untuk remaja.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan pada setiap guru bisa memberikan informasi tentang kesehatan reproduksi remaja, karena materi tersebut hanya disampaikan pada beberapa mata pelajaran. Selain itu *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) ini dapat digunakan guru dalam memberikan informasi kesehatan reproduksi pada remaja.

4. Bagi Tenaga Kesehatan

Game Kesehatan Reproduksi (KEPO) ini dapat dijadikan sebagai salah satu media promosi dalam memberikan informasi mengenai kesehatan reproduksi remaja.