Hello World
Jurnal Ilmu Komputer
https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/hello_world

Artikel Penelitian

Perancangan UI Aplikasi Edukasi Interaktif Pencegahan Stunting Berbasis Figma Pada Masyarakat Desa Rukoh

Saddam[1], *Khairan AR*[2]

[1,2] Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 00 Januari 00
Revisi Akhir: 00 Februari 00
Diterbitkan *Online*: 00 Maret 00

KATA KUNCI

Stunting; Edukasi Interaktif; Figma; User Interface; ADDIE

KORESPONDENSI

Phone: 0895332006066
E-mail: 220212019@student.ar-raniry.ac.id

A B S T R A K

Stunting masih menjadi masalah gizi kronis yang signifikan di wilayah pedesaan Indonesia, termasuk di Desa Rukoh, akibat rendahnya pemahaman gizi serta terbatasnya media edukasi yang interaktif. Penelitian ini bertujuan merancang User Interface (UI) prototipe aplikasi edukasi interaktif "Sahabat Tumbuh" berbasis Figma sebagai media pencegahan stunting yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat Desa Rukoh. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengujian kelayakan dilakukan melalui angket skala Likert yang disebarkan kepada 25 responden yang terdiri atas ibu balita dan kader posyandu, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe aplikasi memperoleh tingkat kelayakan rata-rata sebesar 83,5% dengan kategori "Sangat Layak", yang meliputi aspek tampilan dan desain antarmuka (83,2%), kemudahan penggunaan (84,0%), serta kesesuaian materi edukasi (83,2%). Temuan ini mengindikasikan bahwa prototipe aplikasi yang dirancang layak digunakan sebagai media edukasi interaktif dalam upaya pencegahan stunting pada masyarakat pedesaan.

PENDAHULUAN

Stunting merupakan salah satu tantangan kesehatan yang signifikan dan masih menjadi fokus utama dalam agenda nasional di Indonesia, terutama di daerah pedesaan. Berdasarkan data Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) tahun 2022, prevalensi stunting nasional mencapai 21,6%, angka yang masih melampaui ambang batas yang ditetapkan Organisasi Kesehatan Dunia, yakni di bawah 20% [1], [2]. Stunting terjadi akibat kekurangan gizi kronis dan infeksi berulang, terutama pada periode seribu hari pertama kehidupan, dan berdampak pada pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, kemampuan belajar, serta produktivitas anak di masa dewasa [4].

Di Indonesia, permasalahan stunting lebih banyak ditemukan di wilayah pedesaan dibandingkan perkotaan akibat rendahnya tingkat pendidikan, keterbatasan akses layanan kesehatan, kondisi sanitasi yang kurang memadai, serta minimnya informasi gizi dan kesehatan ibu dan anak [3]. Kondisi tersebut juga tercermin di Desa Rukoh, lokasi penelitian ini, di mana kasus stunting masih cukup tinggi. Upaya pencegahan yang telah dilakukan, seperti posyandu dan penyuluhan gizi, masih banyak bergantung pada metode konvensional berupa narasi lisan dan brosur yang bersifat satu arah, terbatas oleh waktu dan tempat, serta kurang menarik bagi masyarakat sehingga pesan edukasi tidak sepenuhnya dipahami dan diterapkan [5].

Media digital interaktif menawarkan potensi besar sebagai sarana edukasi kesehatan karena mampu menyampaikan informasi secara visual, interaktif, dan dapat diakses berulang kali [6]. Penelitian terdahulu

https://doi.org/10.12345/xxxxx
Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved

menunjukkan bahwa aplikasi edukasi gizi berbasis animasi mampu meningkatkan pengetahuan ibu hamil secara signifikan [7], dan media digital interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan leaflet dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pencegahan stunting [8]. Namun, penerapan media digital di masyarakat pedesaan menghadapi tantangan berupa rendahnya literasi digital, sehingga masyarakat cenderung kesulitan memahami informasi kesehatan dalam bentuk teks panjang [9]. Oleh karena itu, diperlukan desain aplikasi edukasi digital yang sederhana, mudah digunakan (user-friendly), dan disesuaikan dengan karakteristik pengguna sasaran.

Perubahan perilaku hidup sehat hanya dapat terwujud apabila individu memiliki kesadaran terhadap risiko yang dihadapi, memahami manfaat yang dapat diperoleh, serta percaya pada kemampuan dirinya untuk bertindak (self-efficacy) [10]. Figma dipilih sebagai perangkat perancangan antarmuka karena mendukung proses desain yang sistematis, kolaboratif, dan interaktif, serta memungkinkan pembuatan prototipe yang mudah diuji dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dengan memperhatikan kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan kesesuaian dengan tingkat literasi digital pengguna [11]. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan merancang User Interface (UI) prototipe aplikasi edukasi interaktif pencegahan stunting berbasis Figma yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat Desa Rukoh, sebagai media pendukung yang memperluas jangkauan edukasi dan meningkatkan literasi gizi masyarakat pedesaan.

TINJAUAN PUSTAKA

Stunting didefinisikan sebagai kondisi gagal tumbuh pada anak akibat kekurangan gizi kronis, ditunjukkan melalui tinggi badan yang berada di bawah dua standar deviasi negatif (< -2 SD) dari standar pertumbuhan yang ditetapkan [2]. UNICEF menegaskan bahwa stunting tidak hanya berkaitan dengan tinggi badan, tetapi juga mencerminkan gangguan pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh [3]. Kondisi ini umumnya muncul akibat kekurangan gizi yang berlangsung lama, khususnya pada periode seribu hari pertama kehidupan, dan berkaitan erat dengan status sosial ekonomi, kondisi sanitasi, serta ketersediaan layanan kesehatan [4]. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa tingkat pendidikan ibu, kondisi ekonomi keluarga, dan minimnya akses layanan kesehatan turut memengaruhi tingginya kejadian stunting pada anak usia di bawah dua tahun [5]. Rendahnya pemahaman orang tua mengenai gizi seimbang dan pola pengasuhan yang tepat turut menjadi salah satu hambatan utama dalam upaya pencegahan stunting [14].

Stunting berdampak signifikan terhadap kualitas hidup anak, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Anak yang mengalami stunting berisiko lebih tinggi mengalami keterlambatan perkembangan kognitif dan penurunan kemampuan belajar dibandingkan anak dengan pertumbuhan normal [13]. Dampak tersebut dapat berlanjut hingga usia dewasa berupa rendahnya produktivitas kerja dan penghasilan, serta meningkatnya risiko penyakit kronis [12], sehingga tingginya prevalensi stunting turut memengaruhi kualitas sumber daya manusia suatu negara [4]. Kondisi ini menegaskan pentingnya upaya pencegahan stunting sebagai bagian dari strategi pembangunan kesehatan masyarakat.

Edukasi kesehatan merupakan proses terstruktur yang bertujuan mengubah perilaku individu dan masyarakat ke arah gaya hidup yang lebih sehat, mencakup peningkatan motivasi, sikap positif, serta perubahan perilaku yang berkesinambungan [10]. Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan media digital sebagai sarana edukasi kesehatan yang lebih interaktif melalui perpaduan teks, gambar, animasi, dan suara. Media digital interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pencegahan stunting [8], dan aplikasi edukasi gizi berbasis animasi juga terbukti mampu meningkatkan pengetahuan ibu hamil [7]. Namun demikian, keterbatasan literasi digital pada masyarakat pedesaan dapat menghambat pemanfaatan informasi kesehatan berbasis digital [9], sehingga perancangan aplikasi edukasi bagi masyarakat pedesaan perlu mengutamakan kesederhanaan tampilan, kemudahan navigasi, dan bahasa yang komunikatif.

Aplikasi interaktif merupakan sistem berbasis komputer yang memungkinkan interaksi aktif antara pengguna dan sistem melalui elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan animasi, sehingga penyampaian

informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan media konvensional [15], [16]. Dalam perancangan aplikasi interaktif, User Interface (UI) berperan sebagai elemen visual yang menjembatani interaksi pengguna dengan sistem, mencakup tata letak, warna, ikon, dan tipografi, sementara User Experience (UX) berkaitan dengan keseluruhan kesan pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi, termasuk kemudahan pemakaian dan tingkat kepuasan [6]. Prinsip utama dalam desain UI/UX meliputi usability, accessibility, consistency, dan feedback, yang secara bersama-sama menentukan tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu aplikasi. Figma dipilih sebagai perangkat perancangan dalam penelitian ini karena mendukung pembuatan wireframe, mockup, dan prototipe interaktif dalam satu platform berbasis cloud yang dapat diakses tanpa instalasi khusus, dilengkapi fitur component system, auto layout, dan prototyping yang memudahkan pengujian alur interaksi sebelum tahap pengembangan sistem secara teknis [11].

Berdasarkan uraian tersebut, kajian pustaka ini menunjukkan bahwa pemahaman mengenai stunting, prinsip edukasi kesehatan, serta penerapan kaidah UI/UX melalui Figma menjadi landasan penting dalam merancang media edukasi interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masyarakat pedesaan, sebagaimana menjadi fokus penelitian ini.

METODOLOGI

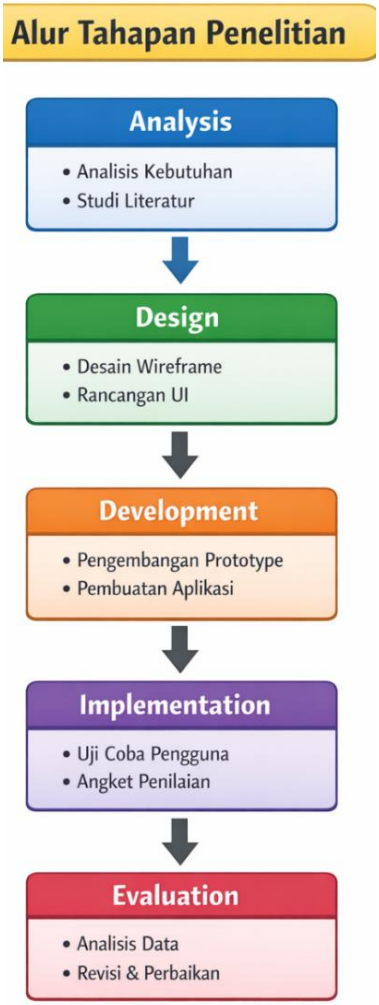
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan dan menganalisis data secara objektif berdasarkan hasil pengukuran yang diperoleh selama penelitian, guna memberikan gambaran mengenai kualitas dan kelayakan prototipe aplikasi digital interaktif yang dirancang sebagai media edukasi pencegahan stunting [17]. Proses perancangan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, yang memberikan kerangka kerja sistematis dalam pengembangan media pembelajaran digital [18].

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur untuk mengidentifikasi permasalahan stunting di Desa Rukoh serta karakteristik pengguna, yaitu ibu balita dan kader posyandu, guna merumuskan kebutuhan pengguna dan materi edukasi. Pada tahap Design, disusun struktur konten, alur navigasi, dan wireframe sebagai kerangka tampilan awal, sedangkan perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna dilakukan menggunakan Figma. Tahap Development mencakup pembuatan prototipe interaktif berdasarkan desain yang telah disusun, termasuk pengaturan navigasi antar halaman dan elemen interaktif seperti tombol dan menu. Tahap Implementation dilakukan dengan mengujicobakan prototipe UI kepada kelompok pengguna terbatas di Desa Rukoh, yang kemudian mengisi kuesioner penilaian usability dan pengalaman pengguna. Tahap Evaluation menilai kualitas prototipe berdasarkan hasil angket yang dianalisis secara kuantitatif deskriptif melalui perhitungan persentase kelayakan, sebagai dasar revisi apabila diperlukan.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Tahapan	Kegiatan	Hasil/Output
Analysis *(Analisis)*	Observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur untuk mengidentifikasi permasalahan stunting di Desa Rukoh serta karakteristik pengguna (ibu balita dan kader posyandu).	Rumusan kebutuhan pengguna, materi edukasi, dan gambaran awal fitur aplikasi.
Design *(Desain)*	Penyusunan struktur konten, alur navigasi, dan wireframe; perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna menggunakan Figma.	Desain visual dan prototipe dasar aplikasi.
Development *(Pengembangan)*	Pembuatan prototipe interaktif berdasarkan desain, pengaturan navigasi antar halaman, penambahan elemen interaktif (tombol, menu), dan penyempurnaan tampilan visual.	Prototipe aplikasi interaktif yang siap diujicobakan.

Implementation *(Implementasi)*	Uji coba prototipe UI kepada kelompok pengguna terbatas di Desa Rukoh; responden mengisi kuesioner penilaian usability dan pengalaman pengguna.	Data hasil kuesioner penilaian pengguna.
Evaluation *(Evaluasi)*	Analisis data hasil angket secara kuantitatif deskriptif melalui perhitungan persentase tingkat kelayakan untuk mengidentifikasi kekurangan aplikasi.	Tingkat kelayakan prototipe dan rekomendasi revisi.



Penelitian dilaksanakan di Desa Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, yang dipilih karena masih terdapat permasalahan stunting serta keterbatasan media edukasi digital, dengan didukung ketersediaan fasilitas posyandu dan tenaga kesehatan desa. Subjek penelitian adalah masyarakat Desa Rukoh yang menjadi pengguna prototipe aplikasi, khususnya ibu balita dan kader posyandu, dengan jumlah 25 responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: (1) ibu yang memiliki bayi atau balita dan berdomisili di Desa Rukoh, dan (2) tenaga posyandu yang aktif dalam pelayanan kesehatan masyarakat [19].

Teknik pengumpulan data diadaptasi dari tahapan model ADDIE, meliputi observasi dan wawancara terbatas pada tahap analisis kebutuhan, dokumentasi laporan kesehatan desa dan data prevalensi stunting sebagai data pendukung, serta kuesioner berskala Likert pada tahap implementasi untuk mengukur tingkat kelayakan, kemudahan penggunaan, dan penerimaan pengguna terhadap prototipe. Skor penilaian responden menggunakan skala Likert lima kategori yaitu,

Tabel 3. 1 Skor Penilaian Responden(Skala Likert)

No	Kategori Penilaian	Skor
1	Sangat Tidak Layak	1
2	Tidak Layak	2
3	Cukup Layak	3
4	Layak	4
5	Sangat Layak	5

Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan kuantitatif deskriptif menggunakan rumus persentase kelayakan berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan;

f = jumlah skor yang diperoleh;

N = jumlah skor maksimum.

Hasil perhitungan persentase selanjutnya diinterpretasikan ke dalam lima kategori kelayakan, yaitu :

Sangat Tidak Layak	(0%–20%)
Tidak Layak	(21%–40%)
Cukup Layak	(41%–60%)
Layak	(61%–80%)
Sangat Layak	(81%–100%)

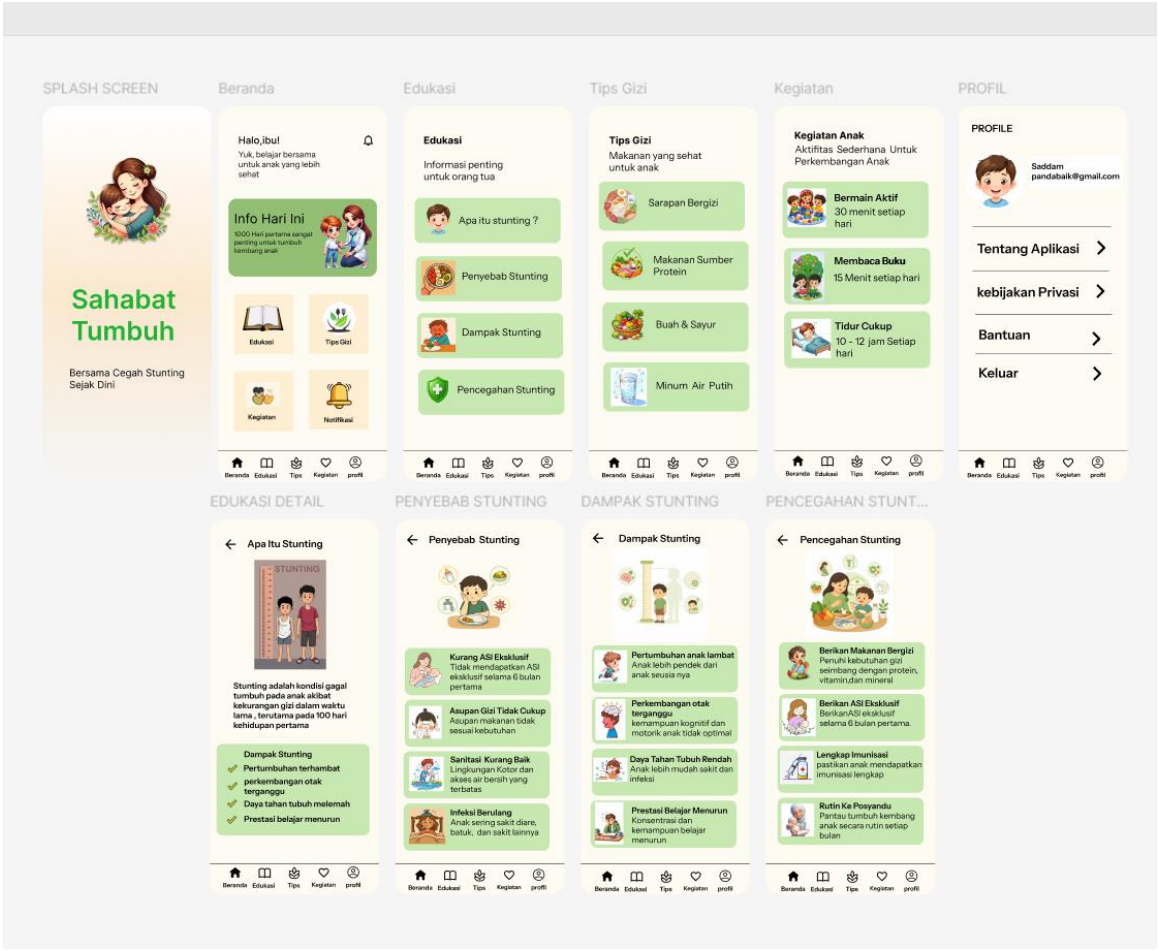
Melalui analisis ini, peneliti memperoleh gambaran objektif mengenai kualitas prototipe aplikasi sebagai media edukasi pencegahan stunting di Desa Rukoh, yang menjadi dasar penentuan tingkat kelayakan serta perbaikan apabila diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan Antarmuka (UI) Aplikasi

Perancangan prototipe dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE sebagaimana diuraikan pada bagian Metodologi. Pada tahap Analysis dan Design, disusun struktur informasi dan alur navigasi aplikasi yang diberi nama “Sahabat Tumbuh”, terdiri atas sepuluh halaman utama, yaitu Splash Screen, Beranda, Edukasi, Tips Gizi, Kegiatan, Profil, Edukasi Detail, Penyebab Stunting, Dampak Stunting, dan Pencegahan Stunting. Struktur ini dirancang agar pengguna dapat mengakses informasi pencegahan stunting secara bertahap, dimulai dari ringkasan materi pada halaman Edukasi hingga penjelasan rinci pada halaman Edukasi Detail, Penyebab Stunting, Dampak Stunting, dan Pencegahan Stunting.

Pada tahap Development, seluruh halaman dihubungkan menggunakan fitur prototyping pada Figma sehingga membentuk alur interaksi yang utuh, mulai dari Splash Screen menuju Beranda, kemudian ke menu navigasi bawah (Beranda, Edukasi, Tips Gizi, Kegiatan, dan Profil). Elemen antarmuka dirancang dengan tipografi yang ringkas, ikon yang mudah dikenali, serta palet warna yang konsisten pada setiap halaman untuk mendukung kemudahan navigasi bagi pengguna dengan tingkat literasi digital yang beragam. Tahap Implementation dan Evaluation dilakukan dengan mengujicobakan prototipe kepada 25 responden di Desa Rukoh untuk memperoleh data kelayakan sebagaimana disajikan pada sub-bagian berikut. Hasil rancangan antarmuka aplikasi secara lengkap ditampilkan pada Gambar 1, dengan contoh tampilan Splash Screen dan Beranda secara lebih rinci pada Gambar 2.



Gambar 1. Rancangan Antarmuka (UI) Aplikasi "Sahabat Tumbuh" di Figma



Gambar 2. Tampilan Splash Screen (kiri) dan Beranda (kanan) pada Prototipe Aplikasi

Hasil Pengujian Kelayakan

Pengujian kelayakan dilakukan menggunakan angket berskala Likert (1–5) yang terdiri atas 21 butir pernyataan, mencakup tiga aspek penilaian, yaitu (1) Tampilan dan Desain Antarmuka (UI), (2) Kemudahan Penggunaan (Usability), dan (3) Kesesuaian Materi Edukasi, dengan tujuh butir pernyataan pada masing-masing aspek. Angket disebarkan kepada 25 responden yang terdiri atas ibu yang memiliki bayi/balita serta kader posyandu di Desa Rukoh. Rekapitulasi skor total, rata-rata, dan persentase kelayakan tiap responden disajikan pada Tabel 2. Identitas responden dikodekan (R1–R25) untuk menjaga kerahasiaan data pribadi.

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Penilaian Responden

No	Kode Responden	Total Skor	Rata- rata	Persentase Kelayakan (%)	Kategori
1	R1	84	4.00	80.0	Layak
2	R2	89	4.24	84.8	Sangat Layak
3	R3	85	4.05	81.0	Sangat Layak
4	R4	91	4.33	86.7	Sangat Layak
5	R5	86	4.10	81.9	Sangat Layak
6	R6	86	4.10	81.9	Sangat Layak
7	R7	87	4.14	82.9	Sangat Layak
8	R8	86	4.10	81.9	Sangat Layak
9	R9	88	4.19	83.8	Sangat Layak
10	R10	89	4.24	84.8	Sangat Layak
11	R11	88	4.19	83.8	Sangat Layak

12	R12	89	4.24	84.8	Sangat Layak
13	R13	91	4.33	86.7	Sangat Layak
14	R14	84	4.00	80.0	Layak
15	R15	88	4.19	83.8	Sangat Layak
16	R16	95	4.52	90.5	Sangat Layak
17	R17	89	4.24	84.8	Sangat Layak
18	R18	87	4.14	82.9	Sangat Layak
19	R19	88	4.19	83.8	Sangat Layak
20	R20	86	4.10	81.9	Sangat Layak
21	R21	87	4.14	82.9	Sangat Layak
22	R22	91	4.33	86.7	Sangat Layak
23	R23	87	4.14	82.9	Sangat Layak
24	R24	84	4.00	80.0	Layak
25	R25	86	4.10	81.9	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, skor total responden berkisar antara 84 hingga 95 dari skor maksimum 105, dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,17 dari skala 5. Persentase kelayakan individu berkisar antara 80,0% hingga 90,5%. Sebanyak 22 dari 25 responden (88%) memberikan penilaian pada kategori “Sangat Layak” (>80%–81%–100%), sedangkan 3 responden (12%) memberikan penilaian pada kategori “Layak” (61%–80%). Tidak terdapat responden yang memberikan penilaian pada kategori Cukup Layak, Tidak Layak, maupun Sangat Tidak Layak, yang mengindikasikan penerimaan yang secara konsisten positif terhadap prototipe aplikasi yang dikembangkan.

Perhitungan persentase kelayakan per aspek penilaian, menggunakan rumus $P = (f/N) \times 100\%$ sebagaimana dijelaskan pada bagian Metodologi, disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Kelayakan per Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	f	N	P (%)	Kategori
Tampilan dan Desain Antarmuka (UI)	728	875	83,2	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan (Usability)	735	875	84,0	Sangat Layak
Kesesuaian Materi Edukasi	728	875	83,2	Sangat Layak
Keseluruhan Instrumen (21 item)	2191	2625	83,5	Sangat Layak

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa aspek Kemudahan Penggunaan (Usability) memperoleh persentase tertinggi sebesar 84,0%, diikuti oleh aspek Tampilan dan Desain Antarmuka (UI) serta Kesesuaian Materi Edukasi yang masing-masing memperoleh 83,2%. Secara keseluruhan, instrumen penilaian yang berjumlah 21 butir memperoleh total skor 2.191 dari skor maksimum 2.625, atau setara dengan persentase kelayakan rata-rata sebesar 83,5%, yang berada pada kategori “Sangat Layak” menurut kriteria interpretasi Sugiyono.

Pembahasan

Perolehan persentase kelayakan sebesar 83,5% menunjukkan bahwa prototipe antarmuka aplikasi “Sahabat Tumbuh” yang dirancang menggunakan Figma dinilai layak digunakan sebagai media edukasi interaktif pencegahan stunting oleh masyarakat Desa Rukoh. Tingginya persentase pada aspek Kemudahan Penggunaan

(84,0%) mengindikasikan bahwa alur navigasi yang dirancang sederhana pada tahap Design mampu diikuti dengan baik oleh responden, termasuk oleh kader posyandu dan ibu balita yang memiliki latar belakang literasi digital yang beragam. Temuan ini sejalan dengan prinsip usability dalam interaction design yang menekankan pentingnya kemudahan navigasi dan konsistensi tampilan bagi pengguna dengan beragam tingkat kemampuan teknologi [6].

Persentase pada aspek Tampilan dan Desain Antarmuka serta Kesesuaian Materi Edukasi yang relatif setara (83,2%) menunjukkan bahwa desain visual yang diterapkan—meliputi tipografi, ikon, dan palet warna yang konsisten—dinilai sepadan dengan kualitas materi edukasi yang disajikan pada halaman Edukasi Detail, Penyebab Stunting, Dampak Stunting, dan Pencegahan Stunting. Hal ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa media digital interaktif yang dirancang secara sederhana dan sesuai konteks pengguna terbukti lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pencegahan stunting [8].

Meskipun demikian, terdapat tiga responden (12%) yang memberikan penilaian pada kategori "Layak" dengan persentase 80,0%, sedikit di bawah rata-rata keseluruhan. Berdasarkan pola skor pada Tabel 2, ketiga responden tersebut memberikan skor yang relatif merata namun tidak menonjol pada seluruh aspek, yang dapat mengindikasikan perlunya penyederhanaan lebih lanjut pada beberapa elemen antarmuka atau penambahan panduan penggunaan (onboarding) bagi pengguna baru. Secara umum, tidak adanya responden pada kategori Cukup Layak ke bawah memperkuat kesimpulan bahwa rancangan UI aplikasi "Sahabat Tumbuh" telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna sebagai media edukasi pencegahan stunting berbasis masyarakat pedesaan, sekaligus membuka ruang penyempurnaan pada tahap pengembangan lanjutan menuju aplikasi yang fungsional secara penuh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa prototipe antarmuka aplikasi edukasi interaktif pencegahan stunting "Sahabat Tumbuh" yang dirancang menggunakan Figma melalui model pengembangan ADDIE berhasil disusun dengan struktur sepuluh halaman utama yang mencakup kebutuhan edukasi gizi bagi masyarakat Desa Rukoh. Hasil pengujian kelayakan terhadap 25 responden menunjukkan tingkat kelayakan rata-rata sebesar 83,5% dengan kategori "Sangat Layak", yang terdiri atas aspek Tampilan dan Desain Antarmuka (83,2%), Kemudahan Penggunaan (84,0%), serta Kesesuaian Materi Edukasi (83,2%). Capaian ini mengindikasikan bahwa prototipe yang dirancang telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna sebagai media edukasi interaktif pencegahan stunting berbasis masyarakat pedesaan, sekaligus menegaskan bahwa pendekatan perancangan UI/UX berbasis Figma dengan model ADDIE efektif diterapkan pada konteks edukasi kesehatan pedesaan.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, mengingat masih terdapat tiga responden yang memberikan penilaian pada kategori "Layak" dengan persentase sedikit di bawah rata-rata, disarankan adanya penyederhanaan lebih lanjut pada elemen antarmuka tertentu serta penambahan fitur panduan penggunaan (onboarding) bagi pengguna baru. Kedua, penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan dan pengujian prototipe, sehingga penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan prototipe ini menjadi aplikasi fungsional yang dapat diunduh dan digunakan secara nyata oleh masyarakat, termasuk pengujian pada berbagai jenis perangkat. Ketiga, pengujian kelayakan pada penelitian ini hanya melibatkan 25 responden dari satu desa, sehingga penelitian lanjutan disarankan memperluas jumlah dan cakupan responden agar hasil dapat digeneralisasi lebih luas. Keempat, penelitian ini masih berfokus pada aspek kelayakan desain antarmuka dan belum mengukur dampak penggunaan aplikasi terhadap penurunan angka stunting secara langsung, sehingga penelitian mendatang disarankan untuk mengukur dampak aplikasi terhadap peningkatan pengetahuan dan perubahan perilaku gizi masyarakat secara nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dosen pembimbing, serta masyarakat dan kader posyandu Desa Rukoh yang telah memberikan izin dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, "Hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) tahun 2022," Kemenkes RI, Jakarta, 2022.

[2] World Health Organization, "Stunting in a Nutshell," WHO, 2020.

[3] UNICEF, "Child Malnutrition and Stunting," 2021. [Online]. Available: https://www.unicef.org/nutrition/stunting

[4] R. E. Black et al., "Maternal and child undernutrition and overweight in low-income and middle-income countries," The Lancet, vol. 382, no. 9890, pp. 427–451, 2013, doi: 10.1016/S0140-6736(13)60937-X.

[5] C. R. Titaley, I. Ariawan, D. Hapsari, A. Muasyaroh, and M. J. Dibley, "Determinants of the stunting of children under two years old in Indonesia: Evidence from the 2007 Indonesia Demographic and Health Survey," BMC Public Health, vol. 13, art. 156, 2013, doi: 10.1186/1471-2458-13-156.

[6] J. Preece, Y. Rogers, and H. Sharp, Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 4th ed. Wiley, 2015.

[7] R. Putri and S. Handayani, "Pengaruh aplikasi edukasi gizi berbasis animasi terhadap peningkatan pengetahuan ibu hamil," Jurnal Gizi dan Kesehatan Indonesia, vol. 14, no. 1, pp. 25–34, 2022.

[8] A. Ramadhan, D. Lestari, and R. Puspita, "Efektivitas media digital interaktif dalam edukasi pencegahan stunting pada masyarakat," Jurnal Teknologi Pendidikan, vol. 9, no. 3, pp. 201–210, 2023.

[9] P. Sari and A. Widodo, "Literasi digital dan akses informasi kesehatan pada masyarakat pedesaan," Jurnal Komunikasi Pembangunan, vol. 18, no. 2, pp. 145–157, 2020.

[10] K. Glanz, B. K. Rimer, and K. Viswanath, Health Behavior: Theory, Research, and Practice, 5th ed. Jossey-Bass, 2015.

[11] J. Patterson, Figma for UI/UX Designers. O'Reilly Media, 2020.

[12] C. G. Victora, L. Adair, C. Fall, P. C. Hallal, R. Martorell, L. Richter, and H. S. Sachdev, "Maternal and child undernutrition: Consequences for adult health and human capital," The Lancet, vol. 371, no. 9609, pp. 340–357, 2008, doi: 10.1016/S0140-6736(07)61692-4.

[13] S. Grantham-McGregor, Y. B. Cheung, S. Cueto, P. Glewwe, L. Richter, and B. Strupp, "Developmental potential in the first 5 years for children in developing countries," The Lancet, vol. 369, no. 9555, pp. 60–70, 2007, doi: 10.1016/S0140-6736(07)60032-4.

[14] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Pedoman Pencegahan dan Penanganan Stunting di Indonesia. Jakarta: Kemenkes RI, 2022.

[15] A. H. Sutopo and Z. Arifin, Multimedia Interaktif. Graha Ilmu, 2016.

[16] S. Widodo and Jasmadi, Panduan Lengkap Membuat Media Pembelajaran Berbasis Komputer. Andi Publisher, 2008.

[17] J. W. Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 4th ed. SAGE Publications, 2014.

[18] R. M. Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer, 2009, doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.

[19] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, 2017.