

## EDUKASI KESADARAN ADAPTASI KEBIASAAN BARU BERBASIS APLIKASI “HEALTHY BEHAVIOR QUIZ” DIMASA PANDEMI COVID-19

JOHN AMOS, ALJUFRI, FIZRAN

Jurusan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang

**Abstrak:** *World Health Organization* (WHO) menetapkan Covid-19 sebagai pandemi global. Covid-19 ini merupakan bencana non alam yang telah terjadi secara mendunia. Poltekkes Kemenkes Padang sebagai institusi pendidikan yang mempunyai visi tentang kebencanaan, maka sangat diharapkan menganbil peran dalam upaya pencegahan dan penyebarannya. Saat ini adaptasi kebiasaan baru sudah diberlakukan agar terjadi kesadaran masyarakat untuk berperilaku hidup sehat, untuk mencegah penyebaran Covid-19, tetapi kenyataannya perilaku tersebut masih cukup rendah. Sementara edukasi dengan berbagai media telah dilakukan selama pandemi Covid-19 ini, tetapi tidak optimal dan tidak menarik di masyarakat. Di situasi pandemi ini, banyak masyarakat yang tidak menghiraukan himbuan pemerintah untuk melakukan protokol pencegahan Covid-19. Masyarakat dalam segala usia lebih memilih melakukan hal yang menyenangkan menurutnya dibandingkan mendengarkan edukasi seputar Covid-19 secara langsung ataupun tidak langsung, melalui media cetak maupun media sosial. Oleh karena itu, edukasi seputar kesehatan harus dilakukan semenarik mungkin seperti edukasi berbasis aplikasi yang peneliti beri nama “Healthy Behavior Quiz” yang dirancang untuk memberikan edukasi kesehatan dengan cara yang menarik perhatian mereka yaitu dengan bermain game berbentuk quiz yang berkaitan dengan Covid-19. Aplikasi ini dapat diakses oleh kebanyakan masyarakat melalui Smartphone, secara individu dan keluarga. “Healthy Behavior Quiz” ini dapat diunduh bagi pengguna android melalui playstore. Disain penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan (Research and Development). Tahapan penelitian ini dilakukan atas 2 tahap yaitu tahap tahun 1 (tahun pertama) adalah perancangan Aplikasi Media Edukasi dan tahap Tahun 2 (dua) adalah melihat efektifitas perubahan perilaku masyarakat setelah di berikan Quiz Healthy Behavior tentang Covid-19 dan adaptasi kebiasaan baru. Metode penelitian yang di terapkan pada tahun pertama ini adalah dengan pengembangan metode Waterfall, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, Requirement (analisis kebutuhan), Design (Disain/Rancangan, Implementation (Penerapan), Verification (Integrasi & pengujian), Maintenance (Pemeliharaan). Aplikasi ini dirancang menggunakan Situs Web Appsgeyser.com. Namun dibatasi sampai tahap implementasi. Hasil penelitian menggunakan metodologi Waterfall yang dikerjakan secara bertahap sehingga menghasilkan rancangan media edukasi Covid-19 berbasis android, untuk membantu proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan serta mengasah kemampuan dalam memahami Covid-19 dan adaptasi kebiasaan baru.

**Kata Kunci :** Covid-19; Adaptasi Kebiasaan baru

### A. PENDAHULUAN

*World Health Organization* (WHO) menetapkan Covid-19 sebagai pandemi global pada tanggal 11 maret 2020. Pandemi adalah wabah penyakit yang terjadi secara luas di seluruh dunia. Dengan kata lain, penyakit ini sudah menjadi masalah bersama bagi seluruh warga dunia. Menurut Kamus Besar BI sendiri, pandemi global adalah wabah yang berjangkit serempak dimana- mana dan meliputi geografi yang luas. Sedangkan Covid-19 adalah salah satu jenis virus corona baru yang menyerang pernapasan manusia. Corona virus adalah sekumpulan virus dari subfamili Orthocoronavirinae dalam keluarga Coronaviridae dan ordo Nidovirales.

Dalam kondisi saat ini, virus corona bukanlah suatu wabah yang bisa diabaikan begitu saja, virus ini cukup berbahaya dan mematikan. Penyebaran virus Corona yang telah meluas ke berbagai belahan dunia membawa dampak pada perekonomian Indonesia, baik dari sisi perdagangan, investasi dan pariwisata (Hanoatubun, 2020). Indonesia sampai saat ini masih berjuang untuk dapat mengalahkan virus ini. Beberapa program baik di bidang

Kesehatan maupun di bidang lain telah digulirkan agar kehidupan masyarakat masih dapat terlaksana dengan aman. Namun kurangnya pengetahuan dibeberapa kalangan masyarakat juga menjadi kendala penurunan kasus di Indonesia (Feriandi, 2020).

Satu sisi aspek sosial ekonomi menuntut untuk tetap berjalan seperti biasa. Oleh karena itu skenario untuk mempercepat penanganan Covid-19 dalam aspek kesehatan dan sosial-ekonomi harus dilakukan. Adaptasi kebiasaan baru di masa pandemi Covid-19 di Indonesia telah digaungkan dengan mempertimbangkan kesiapan regional dan studi epidemiologis. Menteri Kesehatan telah menyiapkan protokol kesehatan terkait kehidupan Adaptasi Kebiasaan Baru (New Normal) dalam Surat Edaran Nomor HK.02.01/MENKES/335/2020 tentang pencegahan penularan virus Corona di tempat kerja sektor usaha dan perdagangan dalam mendukung keberlangsungan usaha. Adaptasi kebiasaan baru adalah cara kita merubah perilaku, gaya hidup, dan kebiasaan. Keadaan dimana ketika PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) mulai dilonggarkan, protokol kesehatan tetap dilakukan sehingga kita tetap bisa produktif dengan tetap mencegah terjangkit virus corona. Setelah beberapa bulan dilaksanakan tetapi belum menunjukkan dilakukannya adaptasi kebiasaan baru sesuai dengan yang diharapkan. Edukasi tentang adaptasi kebiasaan baru harus terus dilakukan dengan berbagai upaya dilakukan termasuk menggunakan teknologi informasi yang terus berkembang akhir-akhir ini.

Teknologi informasi yang sangat diminati masyarakat dewasa ini adalah smartphone, ipad, playbook, tablet pc dan sejenisnya karena berbagai alasan dan pilihan daripada PC (Personal Computer) yang ada dirumah. Dari 10 alasan yang dipaparkan oleh Masterweb Corporation, dalam situs webnya yang membahas tentang (Dunia Teknologi dan Gaya Hidup: 2011) telah menyebutkan bahwa karena ringan, cepat, lebih mudah dipakai, dan dibawa saat bepergian (praktis) merupakan 4 alasan dengan rating tertinggi. Selain itu, Terdapat banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak game untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami untuk seluruh kalangan.

Hal inilah yang mendasari peneliti membuat gagasan aplikasi mini game yang diberi nama *Healthy Behavior Quiz*. Kecenderungan masyarakat yang bergantung pada gawai diharapkan dengan inovasi ini bisa memberikan edukasi yang bermutu terkait informasi informasi yang bisa membantu pencegahan Covid-19 melalui adaptasi kebiasaan baru dalam kehidupan sehari-hari, agar dapat memberikan pemahaman protokol kesehatan yang akurat dan terpercaya. Menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah efektifitas aplikasi *Healthy Behavior Quiz* merubah perilaku masyarakat dalam mencegah penyebaran Covid-19 dimasa adaptasi kehidupan baru ini.

## **B. Metode Penelitian**

### **Desain Penelitian**

Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*). Untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan penelitian ini dilakukan atas 2 tahap yaitu tahap tahun 1 (pertama) adalah perancangan aplikasi media edukasi dan tahap tahun 2 (dua) adalah melihat efektifitas perubahan perilaku masyarakat setelah diberikan quiz healthy behavior tentang adaptasi kehidupan baru.

### **Tahapan Penelitian**

#### **1. Tahap Perancangan Aplikasi Media Edukasi**

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode Waterfall. Metode waterfall adalah pengembangan perangkat lunak yang dibuat secara berurutan, dengan melakukan pekerjaan dari atas sampai kebawah (seperti air terjun) dengan melewati fase-fase Requirement, Design, Implementation, Verification dan Maintenance. (Wahyu, 2016).

Desain penelitian untuk melihat perubahan perilaku masyarakat setelah dilakukan edukasi kesadaran adaptasi kehidupan baru berbasis aplikasi healthy behavior quiz,

menggunakan Quasi Experiment dengan pendekatan one group pretest post test design yaitu terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan. Populasi target yaitu masyarakat berbagai kelompok umur pada 4 (empat) Kabupaten/Kota di Kota Padang, Kota Bukittinggi, Kabupaten Pesisir Selatan dan Kabupaten Solok. Ukuran sampel penelitian ini ditentukan dengan menghitung menggunakan rumus (WHO 1996):

$$n \geq \{(2 \times s^2 \times (Z\beta + Z\alpha)^2) / d^2\}$$

Keterangan :

n : Jumlah subjek per kelompok perlakuan

s : Standar deviasi (SD) skor perilaku (12.74) (Hapsari *et al.* 2016)

$Z\beta$  : Sebaran normal dengan kekuatan uji 80% (0.84)

$Z\alpha$  : Sebaran normal dengan selang kepercayaan 95% (1.96)

d : Peningkatan atau selisih nilai yang diharapkan (10) (Hapsari *et al.* 2016)

$$n \geq \{(2 \times 12,74^2 \times (0.84 + 1.96)^2) / 10^2\}$$

$$n \geq 25,4 = 25$$

Jadi jumlah sampel diambil sebanyak 30 orang per Kabupaten/Kota, sehingga jumlah seluruhnya 120 orang responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel nonprobability sampling jenis purposive sampling. Instrumen dalam tahap penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen kuesioner. Selanjutnya dilakukan analisa data untuk melihat pengetahuan, sikap dan tindakan masyarakat berkaitan dengan pencegahan Covid-19 dalam masa adaptasi kehidupan baru.

### C. Hasil Dan Luaran Yang Dicapai

#### Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada tahun 1 (pertama) ini sesuai dengan rancangan penelitian ini adalah pengembangan aplikasi kuis edukasi kebiasaan baru pada pandemi Covid-19 ini yang peneliti namakan dengan "*Healthy Behavior Quiz*".

Pengembangan aplikasi kuis ini di rancang menggunakan metode *Waterfall* yaitu sebuah metode yang dibuat secara sistematis atau berurutan, dengan melaksanakan kegiatan seperti air terjun (dari atas sampai ke bawah) dengan melewati fase-fase sebagai berikut:

#### 1. Fase Requirement (Analisis Kebutuhan)

Pada fase ini dilakukan sebuah analisa untuk kebutuhan materi kuis pada aplikasi yang peneliti beri nama *Healthy Behavior Quiz*, melalui pengumpulan data dengan cara melakukan Diskusi Kelompok Terarah (DKT) atau *Focus Group Discussion (FGD)* dan Wawancara Mendalam atau *Indept Interview* pada 2 (dua) daerah yaitu Kota Padang dan Kabupaten Padang Pariaman.

Fase ini dilakukan FGD pada masyarakat umum dengan 2 (dua) kelompok usia yaitu kelompok remaja dan kelompok dewasa pada masing-masing lokasi penelitian. Selain itu wawancara mendalam juga dilakukan pada Lurah Kelurahan Kuranji dan Wali Nagari Kenagarian Kayu Tanam, serta Ahli Teknologi Informasi (TI) dan Satgas Covid-19 Dinas Kesehatan Kota Padang untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penyempurnaan aplikasi kuis ini.

Kesimpulan hasil FGD (*Focus Group Discussion*) berdasarkan topik dari 2 (dua) kelompok usia dan 2 (dua) lokasi penelitian serta Wawancara Mendalam (*Indept Interview*) dengan Lurah Kelurahan Kuranji Kota Padang dan Wali Nagari Kenagarian Kayu Tanam Kabupaten Padang Pariaman adalah sebagai berikut :

#### a. *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*

##### 1) Arti Covid-19

Bahwa, Covid-19 merupakan sebuah virus yang menyebabkan sebuah penyakit yang menyerang saluran pernapasan, serta pandemic (wabah yang merebak di suatu masa).

##### 2) Cara penularan Covid-19

Sebagian besar masyarakat mengetahui cara penularan Covid-19 melalui air liur/droplet seperti batuk dan bersin.

### **3) Gejala Covid-19**

Sebagian besar masyarakat sudah mengetahui gejala Covid-19, yaitu batuk, demam tinggi, sesak napas, hilangnya indera penciuman dan indera perasa serta gejala lainnya.

### **4) Akibat Covid-19**

Akibat dari Covid-19 adalah kematian, masyarakat tidak tau pasti mengenai akibat yang ditimbulkan akibat Covid-19, akan tetapi mereka beranggapan bahwa akibat dari Covid-19 hanyalah kematian.

### **5) Penyintas Covid-19**

Sebagian besar masyarakat tidak mengetahui apa arti dari penyintas Covid-19, untuk itu diperlukan materi penyintas covid-19 dimasukkan kedalam aplikasi kuis tersebut. Selain itu penyintas covid-19 tetap melakukan protokol kesehatan seperti menggunakan masker, menjaga jarak dan sebagainya. Akan tetapi tidak hanya itu, sebagian masyarakat berpandangan bahwa penyintas covid-19 tidak perlu lagi melaksanakan protokol kesehatan karena, beranggapan bahwa orang yang pernah terkena covid-19, tidak akan terkena kembali.

### **6) Hoax Covid-19**

Banyak masyarakat yang mempercayai bahwa covid-19 itu sebenarnya tidak ada, serta banyak yang mempercayai bahwa covid-19 hanyalah konspirasi semata. Untuk itu masyarakat perlu diedukasi mengenai Covid-19.

## **b. Pencegahan Covid-19**

### **1) Cara dan langkah pencegahan covid-19**

Sebagian besar masyarakat sudah mengetahui mengenai cara dan langkah pencegahan covid-19 yaitu dengan melakukan protokol kesehatan, seperti menjaga jarak, menggunakan masker jika keluar rumah, menghindari mobilitas, menghindari kerumunan, dirumah saja, tidak boleh stress serta mendapatkan Vaksin Covid-19.

### **2) Arti Vaksinasi**

Sebagian masyarakat tidak mengetahui arti vaksinasi, ada yang mengira bahwa vaksinasi dan vaksin adalah suatu hal yang sama. Sehingga masih banyak masyarakat yang masih keliru mengenai arti vaksin serta manfaat dari vaksin itu sendiri

### **3) Jenis Vaksin**

Sebagian masyarakat hanya mengetahui jenis vaksin covid-19 yang ada di Indonesia hanya Sinovac, Astrazeneca, dan Moderna, itu pun masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui hal tersebut.

### **4) Lokasi dan kesulitan mendapatkan vaksin**

Sebagian masyarakat tau bahwa lokasi untuk mendapatkan vaksin adalah di Puskesmas dan Rumah Sakit, hanya sebagian kecil yang mengetahui bahwa vaksin bisa didapatkan di tempat pelayanan public atau fasilitas umum seperti di kantor camat, kantor polisi, sekolah bahkan taman kota. Akan tetapi berbagai macam kesulitan ditemui oleh masyarakat ketika ingin mendapatkan vaksin, sebagian besar masyarakat sepakat bahwa terlalu kecilnya kuota perharinya menyebabkan sering masyarakat tidak mendapatkan vaksin sehingga malas untuk kembali ke lokasi penerimaan vaksin.

### **5) Ajakan pada masyarakat agar mau divaksin**

Masih banyak masyarakat yang tidak mau di vaksin, sehingga perlu ajakan yang tepat untuk membuat mereka ingin divaksin dengan memberikan informasi yang benar tentang vaksin, tenaga kesehatan memberikan edukasi pada masyarakat tentang apa manfaat vaksin, atau hal-hal yang perlu diketahui, dapat juga dengan menceritakan pengalaman setelah divaksin bisa membuat orang lain ingin divaksin.

### **6) Hoax Vaksin**

Masih banyak masyarakat yang mempercayai hoax yang beredar tentang vaksin covid-19, hal ini yang melatar belakangi masyarakat tidak mau di vaksin. Hoax yang beredar seperti vaksin terbuat dari babi, vaksin itu bisa menyebabkan kelumpuhan, umur sisa 2 tahun setelah divaksin, serta masih banyak hoax yang beredar, sehingga tindakan mengedukasi masyarakat sangatlah penting.

### c. Adaptasi Kebiasaan Baru

#### 1) Arti Adaptasi Kebiasaan Baru

Sebagian masyarakat masih belum mengetahui arti adaptasi kebiasaan baru yang benar bagaimana.

#### 2) Hal-hal yang perlu dilakukan saat adaptasi kebiasaan baru

Sebagian masyarakat sudah mengetahui cara menjalani adaptasi kebiasaan baru, sehingga hanya perlu lebih di ketatkan lagi, dan berikan edukasi terus menerus.

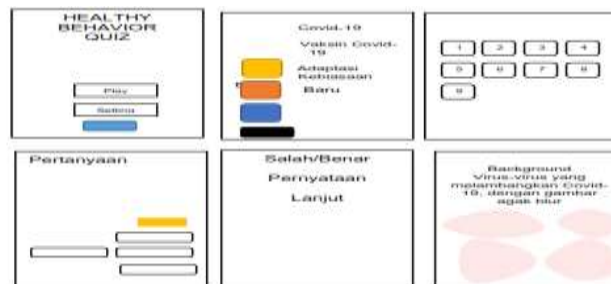
#### d. Hasil wawancara mendalam dengan Satgas Covid-19

Wawancara mendalam pada satgas covid-19 pada Dinas Kesehatan Kota Padang, dilakukan pada tanggal 15 Oktober, disimpulkan bahwa berbagai macam informasi mengenai covid-19 masih perlu untuk diedukasi ke masyarakat seperti arti dari covid-19, bagaimana gejala yang ditimbulkan akibat covid-19, serta cara penularannya.

Masyarakat itu sudah mengetahui cara pencegahan covid-19, tetapi tidak melaksanakannya, sehingga diperlukan upaya yang lebih untuk memberikan edukasi pada masyarakat agar mau melaksanakan protokol kesehatan covid-19. Selain itu masih banyak masyarakat yang tidak mau divaksin, sehingga perlu diinformasikan pada masyarakat mengenai arti, manfaat, jenis, serta efek samping yang ditimbulkan akibat vaksin covid-19 tersebut. Besaran atau persentase juga perlu untuk diinformasikan pada masyarakat agar paham betapa pentingnya kita melakukan vaksin. Masyarakat perlu informasi mengenai arti dari adaptasi kebiasaan baru, langkah-langkah dalam menjalani adaptasi kebiasaan baru, serta hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam menghadapi adaptasi kebiasaan baru.

### 2. Fase Design (Disain / Rancangan)

Fase ini, dilakukannya perancangan aplikasi kuis yang akan digunakan, dengan materi sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang telah didapatkan dari FGD serta wawancara mendalam. Pada tahap ini, desain aplikasi dibuat dengan sketsa dahulu. Berikut rancangan dari aplikasi, sebagai berikut :



Gambar 1. Rancangan Desain Aplikasi

### 3. Fase Implementation (Penerapan)

Setelah dibuat rancangan desain dari aplikasi tersebut, tahap selanjutnya yaitu membuatnya di situs web *appsgeyser.com* yang tersebut, dengan berbagai hal yang sudah disiapkan sebelumnya, seperti materi yang ada di dalam aplikasi sudah didapatkan dengan FGD dan wawancara mendalam sebagai tahap melihat kebutuhan masyarakat. Dengan sudah adanya konten dan desain dari aplikasi tersebut, berikut tampilan aplikasi setelah diintegrasikan ke perangkat lunak, sebagai berikut :



Gambar 2. Tampilan aplikasi sementara

Aplikasi tersebut masih sementara, karena akan di uji cobakan ke ahli IT serta masyarakat, terkait kemudahan penggunaan.

#### 4. Fase Verifikasi (Integrasi dan Pengetesan)

Tahap ini melakukan pengetesan pada pengguna, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Jika masih ada masalah, maka akan dilakukan perbaikan pada aplikasi tersebut di tahap selanjutnya. Pada tahap ini, kami melakukan pengetesan dan melihat bagaimana cara kerja aplikasi dengan melakukan wawancara mendalam pada Ahli IT dan Pak Lurah Kuranji sebagai perwakilan masyarakat yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

##### a. Wawancara mendalam dengan Ahli IT

Setelah dibuat aplikasi tersebut, kami melakukan wawancara dengan Ahli IT untuk menilai bagaimana desain yang dibuat, serta kecepatan pengguna untuk memahami cara pakai aplikasi tersebut. Disimpulkan bahwa penggunaan warna tulisan serta background perlu diperhatikan, sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Selain konten, desain aplikasi juga dapat menarik minat dari pengguna, sehingga kita perlu membuatnya menarik dengan memperhatikan aturan penggunaan warna serta tata letak dari setiap komponen yang ada. Perlu adanya perbaikan desain aplikasi tersebut, agar lebih baik. Selain itu, kecepatan akses dari aplikasi sudah baik dikarenakan aplikasi dibuat dengan coding yang sudah ada di situs web *appsgeyser.com* sehingga kecepatan akses sudah baik. Hanya saja yang perlu diperhatikan kembali mengenai cara pakai dari aplikasi tersebut, pengguna dapat dengan mudah memahami cara pakai dari aplikasi tersebut, diperlukan sebuah petunjuk pemakaian dari aplikasi tersebut.

##### b. Wawancara dengan Pak Lurah Kuranji (Perwakilan dari pengguna)

Disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan dari aplikasi ini, dari segi desain pemilihan warna yang digunakan, agar pengguna juga dapat lebih mudah menggunakan aplikasi tersebut, dan fokus memainkan aplikasi kuis.

#### 5. Fase Maintenance (Pemeliharaan)

Setelah dilakukan tahap verifikasi, pada tahap ini dilakukan perbaikan pada aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya dilakukan memasukkan ke dalam *playstore*. Berikut tampilan aplikasi yang sudah diperbaiki :



#### Rencana Tahapan Berikutnya

Tahap berikutnya penelitian tahun ke 2 adalah efektifitas perubahan perilaku masyarakat. Desain penelitian untuk melihat perubahan perilaku masyarakat setelah dilakukan edukasi kesadaran adaptasi kehidupan baru berbasis aplikasi healthy behavior quiz, menggunakan Quasi Experiment dengan pendekatan one group pretest post test design yaitu terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan. Populasi target yaitu masyarakat berbagai kelompok umur pada 4 (empat) Kabupaten/Kota di Kota Padang, Kota Bukittinggi, Kabupaten Pesisir Selatan dan Kabupaten Solok. Ukuran sampel penelitian ini ditentukan dengan menghitung menggunakan rumus (WHO 1996):

$$n \geq \{(2 \times s^2 \times (Z\beta + Z\alpha)^2) / d^2\}$$

Keterangan :

n : Jumlah subjek per kelompok perlakuan

s : Standar deviasi (SD) skor perilaku (12.74) (Hapsari *et al.* 2016)

Z $\beta$  : Sebaran normal dengan kekuatan uji 80% (0.84)

$$n \geq \{(2 \times 12,74^2 \times (0.84 + 1.96)^2) / 10^2\}$$

$$n \geq 25,4 = 25$$

Jadi jumlah sampel diambil sebanyak 30 orang per Kabupaten/Kota, sehingga jumlah seluruhnya 120 orang responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan dengan teknik pengambilan sampel nonprobability sampling jenis purposive sampling. Instrumen dalam tahap penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen kuesioner. Selanjutnya dilakukan analisa data untuk melihat pengetahuan, sikap dan tindakan masyarakat berkaitan dengan pencegahan Covid-19 dalam masa adaptasi kehidupan baru.

#### **D. Penutup**

##### **Simpulan**

Perancangan aplikasi kuis ini berbasiskan android dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi kuis yang diberi nama Healthy Behavior Quiz yang menggunakan waterfall dengan proses pengejaan secara bertahap dapat diselesaikan dengan baik dan telah diujicoba pada pengguna sesuai dengan kebutuhan.
2. Tahap berikutnya penelitian tahun ke 2 adalah efektifitas perubahan perilaku masyarakat untuk melihat apakah tujuan dari pengadaan media ini dipergunakan para praktisi.

##### **Saran**

Tahap tahun kedua, diharapkan dapat didanai, agar didapatkan efektivitas apakah media kuis ini dapat mencapai tujuan perancangannya. Dukungan dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk tercapainya tujuan ini.

##### **Daftar Pustaka**

- Driyani, Dewi, 2018. Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (Waterfall). Jurnal String Vol 3. No 1 Agustus 2018 : 35-43.
- Feriandi, Y., 2020. Covid-19 dan Manajemen Bencana. Pusat Penerbitan Unisba (P2U) LPPM UNISBA.
- Hanoatubun, Silpa, 2020. Dampak Covid-19 terhadap Prekonomian Indonesia. EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling Vol 2.No 1 (2020): 146-153.
- Irawati, Theresia, 2020. Menuju Adaptasi Kebiasaan Baru, Direktorat Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat, <http://promkes.kemkes.go.id/menuju-adaptasi-kebiasaan-baru>
- Putra, Dian Wahyu, A. Prasita Nugroho, and Erri Wahyu Puspitarini, 2016. Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Vol 1.No1 Maret 2016.
- Tahrus, Zainun Nur Hisyam, 2020. Dunia Dalam Ancaman Pandemi : Kajian Transisi Kesehatan dan Mortalitas Akibat Covid-19. [https://www.researchgate.net/profile/Zainun\\_Hisyam\\_Tahrus](https://www.researchgate.net/profile/Zainun_Hisyam_Tahrus).
- Telaumbanua, Dalinama, 2020. Urgensi Pembentukan Aturan Terkait Pencegahan Covid-19 Di Indonesia. Qalamuna : Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama Vol 12.No 1 2020: 59-70.
- Suryadi, Andri, 2017. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. Jurnal PETIK Vol 3 No 1 Maret 2017: 8-13.
- Yunus, Nur Rohim, and Annissa Rezki, 2020. Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i Vol 7.No 3 2020