

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Karakteristik jenis kelamin responden yaitu seimbang antara laki-laki dan perempuan pada kelompok perlakuan media *board game* “Geligi” dan kelompok kontrol negatif tanpa perlakuan serta mayoritas perempuan pada kelompok kontrol positif media *power point*. Usia responden mayoritas 9 tahun pada semua kelompok.
2. Kategori tingkat pengetahuan makanan kariogenik dan menyikat gigi kelompok perlakuan media *board game* “Geligi” mayoritas sedang pada *pre-test* dan tinggi pada *post-test*. Kategori tingkat pengetahuan kelompok kontrol media *power point* mayoritas sedang pada *pre-test* dan tinggi pada *post-test*. Kategori tingkat pengetahuan kelompok kontrol negatif tanpa perlakuan mayoritas termasuk sedang pada *pre-test* dan *post-test*.
3. Media edukasi *board game* “Geligi” berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan anak usia 8-9 tahun serta terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok perlakuan media *board game* “Geligi”, kelompok kontrol positif media *power point*, dan kelompok kontrol negatif tanpa perlakuan. Media *board game* “Geligi” dan *power point* keduanya signifikan dalam meningkatkan pengetahuan, namun pada usia 8-9 tahun ini media *board game* lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan (jangka pendek).

5.2. Saran

Saran peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media *board game* “Geligi” diharapkan dapat ditindaklanjuti dan diterapkan untuk penyuluhan kesehatan gigi terutama tentang makanan kariogenik dan menyikat gigi secara berkala baik oleh pihak sekolah maupun sejawat tenaga kesehatan.
2. Penelitian selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media *board game* “Geligi” terhadap peningkatan aspek sikap dan tindakan terkait dengan konsumsi makanan kariogenik dan menyikat gigi pada anak.
3. Penelitian selanjutnya dalam pelaksanaannya dapat dilakukan pengulangan intervensi (intervensi beberapa kali dalam jangka waktu tertentu) dan pemberian jeda waktu setelah intervensi sebelum pengambilan data *post-test* untuk mengetahui retensi pengetahuan jangka panjang.
4. Penelitian selanjutnya dapat menjadikan variabel tidak terkendali seperti pengalaman individu dalam mendapatkan edukasi kesehatan gigi menjadi terkendali, serta mempertimbangkan faktor gaya belajar anak.
5. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media edukasi berbasis permainan *board game* untuk edukasi dengan topik lain terkait dengan kesehatan gigi dan mulut.