

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan pengaruh edukasi media *flipchart* terhadap tingkat pengetahuan tentang gigi tiruan dan minat penggunaan gigi tiruan pada pra lansia dapat disimpulkan hal sebagai berikut :

1. Pengetahuan tentang gigi tiruan pada pra lansia sebelum dilakukan edukasi menggunakan media *flipchart* sebagian besar dengan kriteria kurang (70,3%) dengan nilai rata-rata 3,32 dan sesudah dilakukan edukasi menggunakan media *flipchart* meningkat menjadi kriteria baik (2,7%) dengan nilai rata-rata 7,86 dengan selisih 4,54
2. Minat penggunaan gigi tiruan pada pra lansia sebelum dilakukan edukasi menggunakan media *flipchart* sebagian besar dengan kriteria rendah (75,7%) dengan nilai rata-rata 3,32 dan sesudah dilakukan edukasi menggunakan media *flipchart* meingkat menjadi kriteria tinggi (5,4%) dengan nilai rata-rata 8,03 dengan selisih 4,71
3. Edukasi menggunakan media *flipchart* lebih berpengaruh terhadap

pengetahuan tentang gigi tiruan dan minat penggunaan gigi tiruan pada pra lansia

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka penulis memberi saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan atau pembelajaran yang efektif untuk mahasiswa dan profesi agar dapat melaksanakan kegiatan edukasi kesehatan gigi dan mulut khususnya mengenai kehilangan gigi dan pada bidang prostodonsia.

### 2. Bagi responden

Disarankan untuk dapat menambah pengetahuan tentang gigi tiruan dan meningkatkan minat untuk menggunakan gigi tiruan, sehingga dapat mencegah terjadinya masalah kesehatan gigi akibat dari kehilangan gigi.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan serta memperluas wawasan mengenai media edukasi di bidang

kesehatan gigi dan mulut, serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih lanjut seputar edukasi tentang gigi tiruan menggunakan variabel dan media yang berbeda, seperti menggunakan media audio visual yang mempunyai rangsangan untuk indera pendengaran dan penglihatan dan menggunakan validasi media