

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada bulan Juni – Juli 2025 tentang pengaruh media promosi *board game* terhadap pengetahuan karies gigi dan minat penambalan gigi pada anak serta pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pengetahuan tentang karies gigi pada kelompok eksperimen saat sebelum dilakukan promosi menggunakan media *board game* yaitu dari kriteria kurang meningkat menjadi kriteria baik setelah dilakukan promosi menggunakan media *board game*.
2. Minat penambalan gigi pada kelompok eksperimen saat sebelum dilakukan promosi menggunakan media *board game* yaitu dari kategori sedang meningkat menjadi kategori tinggi setelah dilakukan promosi menggunakan media *board game*.
3. Penggunaan media *board game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan tentang karies dan minat penambalan gigi pada anak.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Bagi responden

Diharapkan siswa-siswi dapat terus meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan gigi, khususnya mengenai pencegahan karies dan pentingnya

melakukan penambalan pada gigi yang sudah terlanjur berlubang sejak dini. Siswa juga diharapkan mampu menerapkan informasi yang telah diperoleh dari media edukasi *board game* dalam kebiasaan sehari-hari, seperti menyikat gigi dengan benar dan rutin periksa gigi ke dokter gigi atau pelayanan kesehatan terdekat.

2. Bagi pihak sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadikan media edukasi interaktif seperti board game sebagai salah satu metode pembelajaran kesehatan gigi yang rutin digunakan, terutama pada siswa usia sekolah dasar. Pihak sekolah juga dapat bekerja sama dengan tenaga kesehatan untuk melakukan program edukasi berkala guna meningkatkan kesadaran dan minat siswa dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan jangka waktu intervensi yang lebih panjang agar hasil yang diperoleh lebih representatif. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media *board game* dengan variasi materi dan desain yang lebih menarik untuk melihat pengaruhnya terhadap aspek lain.