

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa edukasi kanker paru akibat merokok dengan media *board game* SLIPK berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan tingkat pengetahuan siswa. Dari analisis data yang dilakukan, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

1. Karakteristik responden: responden didominasi oleh remaja laki-laki pada fase remaja awal dengan usia dominan 14 tahun . Terdapat risiko perilaku merokok yang tinggi di lingkungan sekolah, di mana hampir setengah responden (48,8%) sudah pernah mencoba merokok. Hal ini diperkuat oleh paparan dari teman sebaya (76,7%) dan anggota keluarga (66,9%) yang merokok.
2. Tingkat pengetahuan sebelum intervensi tingkat pengetahuan responden mengenai kanker paru berada pada kategori kurang. Setelah dilakukan edukasi dengan media *board game* SLIPK, siswa mengalami peningkatan pengetahuan serta mencapai kategori baik.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pengetahuan yang menunjukkan bahwa media *board game* SLIPK lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan kanker paru akibat merokok.

B. Saran

1. Pendidik

Media pembelajaran berupa *board game* SLIPK merupakan salah satu bentuk inovasi dalam edukasi kesehatan. Pendidik diharapkan dapat

menjadikan *board game* SLIPK sebagai media dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penyampaian edukasi kesehatan mengenai bahaya merokok dan kanker paru, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Siswa

Siswa yang telah mengalami peningkatan pengetahuan mengenai kanker paru akibat merokok diharapkan mampu mempertahankan serta menyebarluaskan informasi tersebut kepada teman sebaya. Bagi siswa yang tingkat pengetahuannya masih rendah, diharapkan tetap termotivasi untuk belajar, karena media edukasi berupa *board game* SLIPK dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan pemahaman terkait bahaya merokok dan risiko kanker paru.

3. Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil uji statistik, penggunaan *board game* SLIPK terbukti berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan mengenai kanker paru akibat merokok. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan kelompok kontrol atau pembanding (seperti metode ceramah atau media konvensional lainnya). Serta menilai sikap dan perilaku merokok jangka panjang.