

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian rancangan media permainan *board game* untuk menyampaikan informasi bahaya asap rokok pada anak usia 9-12 tahun dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil analisis kebutuhan sasaran tentang bahaya asap rokok menunjukan masih rendahnya pengetahuan anak usia 9-12 tahun tentang bahaya asap rokok. Berdasarkan penelitian, sekitar 47,5% anak yang tinggal di sekitar kawasan industri rokok memiliki pengetahuan yang kurang baik tentang rokok.⁵⁰ Informasi yang dibutuhkan anak antara lain informasi tentang kandungan rokok, resiko penyakit akibat asap rokok, dan bahayanya menjadi perokok pasif. Hasil analisis kebutuhan sasaran terhadap media *board game* yaitu *board game* yang dikembangkan nantinya harus bisa mendukung tahap perkembangan anak seperti mengembangkan kemampuan berhitung, sudah mulai belajar menumbuhkan sportivitas, mengasah kemampuan untuk membaca dan memahami perintah, merangsang daya imajinasi dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain.
2. Hasil pada tahap desain strategis yaitu didapatkan tujuan rancangan permainan yang dikembangkan adalah untuk menyampaikan informasi bahaya asap rokok pada anak. Sasaran anak usia 9-12 tahun yang sering terpapar asap rokok. Rancangan *board game* yang dikembangkan bergenre classic *board game*. Hal tersebut dikarenakan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 9-12 tahun dengan aturan permainan yang sederhana.
3. Hasil pengembangan rancangan *board game* dari judul yaitu “ SI Garet”, materi yang disampaikan dalam rancangan *board game* yaitu informasi tentang perokok pasif, bahaya asap rokok dan kandungan rokok. Rancangan media *board game* yang akan dikembangkan meliputi judul

permainan, narasi, aturan permainan dan komponen permainan. Hasil pengembangan pedoman pengujian yang dilakukan kepada ahli materi dan media, rancangan board game akan dinilai dari aspek materi yang disampaikan, aspek bahasa yang digunakan, penyajian rancangan board game, kelayakan rancangan media terhadap strategi pembelajaran dan tampilan secara keseluruhan permainan.

4. Hasil uji kepada ahli materi dan media menunjukkan rancangan board game yang dikembangkan baik dan layak dimainkan oleh anak usia 9-12 tahun. Kedua ahli sepakat bahwa permainan yang dikembangkan dapat menunjang strategi pembelajaran anak dengan persentase 85%, akan tetapi perlu ada beberapa perbaikan sebelum diterapkan.

B. Saran

1. Untuk peneliti selanjutnya

- a. Melakukan penelitian lanjutan terhadap rancangan media yang sudah dikembangkan yaitu melakukan revisi hasil expert review, pengujian kepada sasaran hingga permainan dapat diterapkan pada anak usia 9-12 tahun.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya, khususnya untuk menyampaikan informasi tentang bahaya asap rokok pada anak.

2. Untuk Instansi Pendidikan

Instansi pendidikan sebaiknya dapat memasukkan metode pembelajaran seperti media permainan dalam RPP dan Silabus pendidikan. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran permainan akan lebih efektif dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.

3. Untuk Jurusan FKM Unimus Peminatan Promosi Kesehatan

Kepada pihak jurusan baiknya menyarankan mahasiswanya untuk dapat melakukan penelitian serupa. Hal ini dimaksudkan sebagai calon tenaga kesehatan masyarakat bidang promosi kesehatan kita harus mempunyai banyak alternatif media yang dapat digunakan sebagai upaya preventif dan promotif kesehatan di masyarakat. Sehingga upaya tersebut tidak hanya dilakukan dengan metode ceramah, tetapi dapat menggunakan produk media yang menarik dan efisien.

