

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media ular tangga tentang bahaya rokok, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan melalui studi literatur didapatkan hasil yaitu pengetahuan anak tentang bahaya rokok, penyakit akibat rokok, kandungan didalam rokok masih rendah . Sehingga untuk menambah pengetahuan anak, pemberian informasi mengenai materi tentang bahaya rokok pada anak SD kelas 4-6 dapat menjadi upaya preventif perilaku merokok saat anak sudah mulai dewasa.
2. Pada tahap rancangan konsep media permainan ular tangga tentang bahaya rokok dilakukan penentuan sasaran dan persiapan materi yang dilakukan dengan studi kepustakaan. Materi yang disampaikan dalam permainan ular tangga antara lain perokok pasif, perokok aktif, kandungan rokok, penyakit akibat rokok dan kawasan tanpa rokok (KTR).
3. Hasil pengembangan media permainan ular tangga diuji oleh ahli materi dan ahli media menggunakan pedoman penialaian. Rancangan dinilai dari aspek materi yang disampaikan, aspek bahasa yang digunakan, penyajian rancangan media permainan ular tangga, kelayakan rancangan media terhadap strategi pembelajaran dan tampilan secara keseluruhan permainan. Hasil uji kepada ahli materi dan media menunjukkan rancangan media permainan ular tangga yang dikembangkan baik dan layak dimainkan oleh siswa kelas 4-6 SD. Kedua ahli sepakat bahwa permainan yang dikembangkan dapat menunjang strategi pembelajaran anak dengan beberapa perbaikan sebelum melakukan evaluasi skala kecil pada siswa kelas 4-6 SD.

4. Pelaksanaan uji coba dan pemantauan skala kecil dilakukan pada siswa kelas 4-6 SD dengan menggunakan *Focus Group Discussion (FGD)* menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan ular tangga tentang bahaya rokok terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas 4-6 SD N Pandean Lamper 02 tentang bahaya rokok. Siswa beranggapan bahwa media permainan ular tangga tentang bahaya rokok menarik dan menyenangkan karena terdapat warna-warna cerah dan gambar animasi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi yang terdapat dalam papan permainan sangat menarik.

#### B. Saran

1. Untuk peneliti selanjutnya
  - a. Melakukan penelitian lanjutan terhadap rancangan media yang sudah dikembangkan yaitu melakukan uji coba skala besar pada siswa kelas 4-6 SD.
  - b. Hasil penelitian dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya, khususnya untuk menyampaikan informasi kesehatan.
2. Untuk Jurusan FKM Unimus Peminatan Promosi Kesehatan

Kepada mahasiswa peminatan promosi kesehatan diharapkan dapat melakukan penelitian tentang media promosi dan kesehatan dapat digunakan sebagai upaya preventif dan promotif kesehatan di masyarakat sehingga upaya tersebut dapat dilakukan dengan media yang lebih menarik.