

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik responden berdasarkan usia sebagian besar berusia 7 tahun, berdasarkan jenis kelamin terbanyak adalah siswa laki-laki dan untuk kelas memiliki jumlah responden terbanyak adalah kelas 2
2. Tingkat pengetahuan kesehatan gigi pada siswa di SDN Noyosutan sebelum dilakukan intervensi didapatkan nilai terendah 3 dan tertinggi 9.
3. Tingkat pengetahuan kesehatan gigi pada siswa di SDN Noyosutan setelah dilakukan intervensi didapatkan terendah 6 dan tertinggi 10.
4. Hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai *p value* sebesar 0,000 ($p < 0.05$), sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan edukatif *flashcard* terhadap pengetahuan kesehatan gigi anak.

B. SARAN

1. Bagi guru

Guru diharapkan dapat menggunakan metode permainan edukatif *flashcard* sebagai alternatif pembelajaran bagi anak untuk menambah pengetahuan anak.

2. Bagi siswa

Diharapkan metode dapat meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan masalah dalam kesehatan gigi serta menerapkan perilaku menjaga kesehatan gigi.

3. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua dapat mengetahui gambaran tingkat pengetahuan anak dan menjadi bahan masukan mengenai pemberian edukasi tentang kesehatan gigi.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pengetahuan gigi anak serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel pola perilaku atau membandingkan permainan edukatif *flashcard* ini dengan permainan edukatif lainnya.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA