

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game* “Denbit” berhasil dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk mengenalkan dampak penyakit gigi terhadap kesehatan tubuh anak sekolah dasar usia 10–11 tahun. Perancangan media menggunakan metode kualitatif dengan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) serta memperhatikan aspek desain komunikasi visual seperti ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, dan mekanisme permainan yang sesuai dengan karakteristik anak. Berdasarkan hasil validasi ahli media, pendidikan, dan kesehatan, media dinyatakan layak digunakan. Selain itu, hasil uji respon pengguna menunjukkan persentase penilaian sebesar 92,3% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *board game* “Denbit” mampu menarik minat belajar anak, mudah dipahami, serta membantu anak memahami hubungan antara kesehatan gigi dan kesehatan tubuh melalui pembelajaran berbasis permainan.

5.2 Saran

1. Penyebarluasan Media Pembelajaran

Board game edukatif “Denbit” diharapkan dapat disebarluaskan dan digunakan di berbagai sekolah dasar sebagai media pembelajaran pendukung dalam edukasi kesehatan gigi dan kesehatan tubuh anak.

2. Pemanfaatan oleh Instansi Kesehatan

Media *board game* “Denbit” diharapkan dapat dimanfaatkan oleh instansi kesehatan seperti Kementerian Kesehatan maupun Dinas Kesehatan sebagai media edukasi yang interaktif dalam kegiatan penyuluhan kesehatan gigi pada anak.

3. Pengembangan Media Lebih Lanjut

Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan variasi materi, mekanisme permainan, serta pengembangan dalam bentuk digital agar media menjadi lebih menarik dan mudah diakses oleh anak-anak.

4. Uji Coba Lebih Luas

perancangan selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba pada cakupan sekolah yang lebih luas dan beragam untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman dan perilaku menjaga kesehatan gigi pada anak.