

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Media *game* edukasi digital (belmain-belajar sikat gigi) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang.
2. Media video berbasis *powerpoint* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang.
3. Media *game* edukasi digital (belmain-belajar sikat gigi) memberikan pengaruh yang lebih besar dibanding media video berbasis *powerpoint* terhadap peningkatan pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang.

7.2 Saran

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi *game* belmain-belajar sikat gigi diharapkan dapat membantu orangtua dalam memilih aplikasi *smartphone* yang relevan dengan usia anak disertai adanya pengawasan dari orangtua.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang melihat perubahan di tingkatan selanjutnya yaitu perubahan sikap dan perilaku sehingga diketahui apakah penggunaan media aplikasi *game* belmain-belajar sikat gigi dapat mengubah sikap dan perilaku kesehatan gigi dan mulut menjadi lebih baik.

3. Penelitian lanjutan diharapkan dapat menggunakan media permainan yang lain sehingga media pendidikan lebih inovatif.

