

## BAB VII

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 7.1 Kesimpulan

*Board game* edukasi “Gigiku Sehat” adalah permainan papan yang berfungsi sebagai media pembelajaran tentang menjaga kesehatan gigi dengan topik karies gigi untuk anak usia 6-9 tahun khususnya di wilayah Kabupaten Bojonegoro. Perancangan dapat dikatakan berhasil apabila dapat dipahami dan diterapkan dengan baik dan benar oleh target audiens. Oleh karena itu metode penelitian yang digunakan harus sesuai dengan perancangan yang dibutuhkan. Metode *design thinking* tepat jika digunakan dalam perancangan ini karena metode *design thinking* adalah proses berulang untuk memahami target audiens dan mendefinisikan masalah agar mendapatkan solusi yang tepat dari sebuah permasalahan. *Board game* “Gigiku Sehat” ini bertujuan memberikan wawasan seputar menjaga kesehatan gigi khususnya karies gigi kepada anak usia 6-9 tahun dimana anak usia tersebut adalah usia terbanyak kasus karies. *Board game* ini dibuat lebih interaktif antar pemain karena ada misi dan pertanyaan yang wajib dibaca oleh pemain dengan suara yang keras agar dapat di dengarkan oleh pemain lain. Selain itu, pemenang juga akan dijadikan sebagai duta gigi sehat dan diberikan sebuah buku yang berisi misi yaitu selama 3 hari duta gigi wajib mengingatkan orang terdekatnya agar dapat menjaga kesehatan gigi mereka dengan baik dan benar. Dengan adanya media pembelajaran edukasi dengan menggunakan *board game* ini diharapkan anak-anak dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat menerapkannya kedalam kehidupan sehari hari agar terhindar dari karies gigi.

#### 7.2 Saran

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan pada perancangan ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan untuk evaluasi kedepannya.