

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Permainan monopoli sebagai media edukasi kesehatan dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak satu kali dengan durasi 30–45 menit. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta, seperti setelah kegiatan pembelajaran atau pada sesi khusus pendidikan kesehatan. Adapun bentuk pelaksanaannya dilakukan secara berkelompok dengan pendekatan partisipatif dan interaktif, di mana peserta terlibat aktif dalam membaca kartu soal, berdiskusi, mendengarkan penjelasan, serta melakukan aktivitas fisik seperti melempar dadu dan memindahkan pion. Dengan demikian, seluruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat terlibat secara simultan. Berdasarkan hasil penelitian, permainan dengan rancangan tersebut terbukti mampu meningkatkan pengetahuan siswa-siswi terkait HIV/AIDS ( $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ ).

#### B. Saran

##### 1. Bagi Siswa

Ilmu yang telah didapat melalui media edukasi *game* monopoli diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, diharapkan juga responden penelitian menjadi agen informasi bagi teman-teman sebayanya.

##### 2. Bagi Sekolah

Disarankan menyediakan waktu khusus, seperti melalui kegiatan ekstrakurikuler, guna melaksanakan sesi edukasi dengan menggunakan media permainan edukatif.

##### 3. Bagi Institusi Pendidikan

Temuan dalam penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur mengenai efektivitas media permainan dalam pendidikan kesehatan, serta dapat dijadikan dasar untuk pengembangan program pendidikan kesehatan yang lebih inovatif.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variabel lain seperti sikap dan perilaku dalam penelitian guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.