

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Peneitian yang didapat di lapangan, maka dapat disimpulkan beberapa poin sebagai berikut. Partisipasi masyarakat yang rendah terhadap program-program KB, penyampaian informasi yang kurang interaktif, dan penggunaan media yang terfokus pada satu jenis dan dengan metode berpusat pada penyuluh KB. Permasalahan tersebut di atas menyebabkan kurang luasnya pemahaman Pasangan Usia Subur (PUS) mengenai program KB terutama pada penggunaan alat kontrasepsi. Permasalahan di atas mendorong peneliti untuk membuat konsep penyuluhan dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS). Media permainan ular tangga dipilih agar kegiatan penyuluhan tidak membosankan. Metode yang digunakan pada penyuluhan dengan media permainan ular tangga yaitu bermain dan belajar, sehingga proses penyuluhan tidak hanya terfokus pada penyuluh KB selaku pemberi materi, setelah dilakukan *treatment* dan diperoleh pengukuran data berdasarkan *pretest* dan *posttest*, maka mendapatkan hasil bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam penyuluhan mampu meningkatkan pemahaman tentang kontrasepsi pada ibu-ibu Pasangan Usia

Subur (PUS) di RW 10 Kelurahan Klender. Kesimpulan tersebut didapat dengan dukungan sebagai data yang diperoleh melalui angket dan soal pertanyaan (*pretest* dan *posttest*) sebagai alat untuk mengukur pemahaman responden digunakan 30 butir soal yang meliputi program KB dan kontrasepsi. Soal tersebut diberikan pada tes awal (*pretest*) sebelum diberikan *treatment* dan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan *treatment*. Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) mengalami peningkatan rata-rata hasil antara *pretest* yaitu sebesar 54,47 dan *posttest* sebesar 74,00. Hipotesis penelitian “terdapat perbedaan pemahaman tentang kontrasepsi pada ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) di RW 10 Kelurahan Klender sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga”.

## **B. Implikasi**

Penggunaan media pembelajaran ular tangga disesuaikan pada pencapaian standar kompetensi dengan mengacu pada standar proses pendidikan nonformal, dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pembelajaran, serta pelaporan perkembangan kepada fasilitator. Proses tersebut menimbulkan implikasi terhadap kegiatan penyuluhan Keluarga Berencana (KB) di RW 10 Kelurahan Klender.

Implikasi positif dari pelaksanaan metode penyuluhan dengan menggunakan media permainan ular tangga sebagai berikut :

1. Mampu membuat suasana belajar menjadi aktif menyenangkan karena metode yang digunakan adalah diskusi dan simulasi yang konsepnya adalah bermain dan belajar yang jarang dilakukan pada penyuluhan sebelumnya. Sehingga ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) tidak merasa bosan selama proses penyuluhan berlangsung.
2. Mempermudah peneliti maupun Penyuluh KB (PKB) dalam menyampaikan materi mengenai program KB khususnya alat kontrasepsi.
3. Membantu ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) untuk memperluas wawasan mengenai KB sehingga program KB dapat berjalan sesuai dengan yang telah dicanangkan oleh pemerintah.

Implikasi negatif pada pelaksanaan penyuluhan penggunaan media permainan ular tangga ini ialah penggunaan media permainan ular tangga yang masih jarang digunakan untuk pembelajaran bagi orang dewasa, sehingga sebagian kecil dari ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) menganggap media yang digunakan hanya diperuntukkan bagi anak-anak saja.

### **C. Saran**

Saran yang dapat dijadikan sebagai upaya perbaikan dalam pelaksanaan penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman tentang kontrasepsi adalah sebagai berikut :

#### *Warga Belajar*

Ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) harus berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, agar materi dan pesan dari penyuluhan dapat tersampaikan.

#### *Fasilitator*

1. Fasilitator perlu untuk memandang ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) sebagai subyek belajar. Hal ini disebabkan ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) akan terlibat aktif dalam pembelajaran dan memiliki kebebasan untuk bertanya.
2. Perlu adanya kreativitas dalam penyampaian informasi kepada masyarakat agar penyuluhan atau pembelajaran dapat lebih menarik perhatian masyarakat.