

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

- 1 Sebelum dilakukan pendidikan kesehatan “Isi Piringku” dengan media interaktif *Quizizz* kelompok eksperimen didapatkan nilai rata-rata 10,72, diketahui nilai minimum 9 dan nilai maksimum 13. Sedangkan, kelompok kontrol didapatkan nilai rata-rata 11,13, diketahui nilai minimum 8 dan nilai maksimum 14.
- 2 Setelah dilakukan pendidikan kesehatan “Isi Piringku” dengan media interaktif *Quizizz* kelompok eksperimen didapatkan nilai rata-rata 18,33, diketahui nilai minimum 17 dan nilai maksimum 20 yang artinya ada peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan intervensi. Sedangkan, kelompok kontrol didapatkan nilai rata-rata 11,03, diketahui nilai minimum 9 dan nilai maksimum 14 yang artinya tidak ada peningkatan pengetahuan yang signifikan.
- 3 Hasil uji *Wilcoxon Test* yang telah dilakukan maka didapatkan nilai p 0,000 (p value $<0,05$) karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh Pendidikan Kesehatan “Isi Piringku” melalui Media Interaktif *Quizizz* terhadap Pengetahuan Pencegahan Anemia pada Siswa di SMPN 1 Purwodadi.

B. Saran

1 Teoritis

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan memperkuat teori mengenai pengaruh pendidikan kesehatan “Isi Piringku” melalui media interaktif *Quizizz* terhadap pengetahuan pencegahan anemia pada siswa di SMPN 1 Purwodadi.

2 Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang pencegahan anemia melalui penerapan pola makan gizi seimbang. Siswa juga lebih aktif dalam mencari informasi terkait kesehatan, khususnya mengenai gizi seimbang, sehingga dapat menjaga kondisi kesehatan secara optimal.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* sebagai inovasi pembelajaran yang lebih menarik, aktif dan edukatif bagi siswa.

c. Bagi Perawat / Praktisi Kesehatan

Diharapkan perawat atau praktisi kesehatan dapat menggunakan metode pendidikan kesehatan berbasis media interaktif sebagai alternatif penyampaian informasi kesehatan kepada remaja agar lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan cara menambahkan variabel, dan waktu intervensi yang lebih lama agar dapat melihat efek jangka panjang dari pendidikan kesehatan dan dapat menggunakan media interaktif lainnya yang lebih inovatif.