

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengaruh edukasi kesehatan berbasis kuis interaktif terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang tuberkulosis di SMPN 6 Purwodadi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelompok intervensi, terjadi peningkatan pengetahuan yang bermakna setelah intervensi edukasi kesehatan berbasis kuis interaktif diberikan. Hal ini ditunjukkan oleh mean pengetahuan yang meningkat dari 14,91 pada saat *pretest* menjadi 23,19 pada saat *posttest*, dengan nilai median dari 14,91 menjadi 23,50. Rentang nilai pada *pretest* berkisar antara minimum 10 hingga maksimum 20, sedangkan pada *posttest* berkisar antara minimum 18 hingga maksimum 25.
2. Kelompok kontrol, peningkatan pengetahuan yang terjadi sangat kecil. Nilai rata-rata pengetahuan meningkat dari 15,91 saat *pretest* menjadi 16,25 saat *posttest*, dengan nilai median tetap 16,00 pada kedua waktu pengukuran. Rentang nilai pada *pretest* berkisar antara minimum 13 hingga maksimum 21, sedangkan pada *posttest* berkisar antara minimum 14 hingga maksimum 20.
3. Hasil uji statistik dengan uji *Wilcoxon* menunjukkan ada pengaruh signifikan dari edukasi kesehatan berbasis kuis interaktif terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang tuberkulosis di SMPN 6 Purwodadi, dengan nilai

$p\text{-value} < 0,001$ ($p < 0,05$). Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pengetahuan pretest dan posttest pada kelompok intervensi.

4. Sebaliknya, pada kelompok kontrol hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, dengan nilai $p\text{-value} 0,112$ ($p > 0,05$). Oleh karena itu, H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pengetahuan pretest dan posttest pada kelompok kontrol.

B. Saran

1. Teoritis

Hasil studi diharapkan menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian teoritis yang komprehensif mengenai pengaruh edukasi kesehatan berbasis kuis interaktif terhadap peningkatan pengetahuan remaja, khususnya tentang tuberkulosis di lingkungan sekolah.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil studi ini menjadi pengalaman berharga sekaligus landasan bagi peneliti dalam mengembangkan kemampuan merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi program edukasi kesehatan berbasis media interaktif, serta mendorong pelaksanaan penelitian keperawatan berbasis bukti (*evidence-based nursing practice*) di masa mendatang.

b. Bagi institusi pendidikan

Pihak sekolah dapat diharapkan menjalin kerja sama dengan tenaga kesehatan dalam menyelenggarakan edukasi kesehatan secara berkala dengan metode dan media yang interaktif, seperti kuis interaktif, guna meningkatkan pengetahuan siswa mengenai tuberkulosis (TB) maupun penyakit menular lainnya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan dalam berkembangnya program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS).

c. Bagi Responden (Remaja)

Diharapkan para remaja dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh mengenai penyebab, gejala, cara penularan, dan upaya pencegahan TB dalam kehidupan sehari-hari. Remaja juga diharapkan mampu berperan aktif dalam menjaga kesehatan pribadi dan lingkungan, serta menyebarkan informasi yang benar tentang TB kepada teman sebaya dan anggota keluarga.

d. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil studi ini diharapkan bermanfaat menjadi sumber referensi dalam berkembangnya materi pembelajaran juga kegiatan pengabdian masyarakat dalam bidang promosi kesehatan. Metode edukasi berbasis kuis interaktif juga dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam kurikulum keperawatan.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan perangkat tambahan seperti alat bantu jawab

(remote answer), melakukan pengukuran dalam jangka waktu yang lebih panjang guna menilai keberlanjutan peningkatan pengetahuan, serta menambahkan variabel lain seperti sikap dan perilaku pencegahan TB. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat membandingkan efektivitas kuis interaktif dengan berbagai media edukasi digital lainnya.