

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan :

1. Metode *edutainment* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan pertolongan pertama *cardiac arrest* dengan nilai *p value* $0.000 < 0.005$. Hasil ini menunjukkan bahwa pemberian edukasi dengan metode *edutainment* mampu meningkatkan pengetahuan responden. Aktivitas *ice breaking* dalam metode *edutainment* membantu memperkuat proses penerimaan dan retensi informasi sehingga pengetahuan responden mengenai pertolongan pertama *cardiac arrest* meningkat.
2. Metode konvensional secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan pertolongan pertama *cardiac arrest* dengan nilai *p value* $0.000 < 0.005$. Hasil ini menunjukkan bahwa pemberian edukasi dengan metode konvensional mampu meningkatkan pengetahuan responden. Penyampaian materi secara langsung, sistematis, menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik responden, serta didukung media pembelajaran visual membantu responden memahami informasi mengenai pertolongan pertama *cardiac arrest* dengan lebih baik.
3. Metode *edutainment* dan metode konvensional tidak menunjukkan perbedaan efektivitas yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan pertolongan pertama *cardiac arrest*. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua metode sama-sama mampu meningkatkan pengetahuan responden, meskipun metode *edutainment* memiliki nilai peringkat rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Tidak adanya perbedaan

yang bermakna mengindikasikan bahwa penyampaian materi yang terstruktur maupun pembelajaran yang interaktif sama-sama mendukung proses penerimaan, pengolahan, dan pemahaman informasi mengenai pertolongan pertama *cardiac arrest* pada *early adolescent*.

B. Saran

1. Teoritis

Peneliti selanjutnya perlu mengembangkan model edukasi kesehatan berbasis *technology-enchanted edutainment* dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip *edutainment* dan teknologi digital. Teknologi digital seperti *augmented reality* (AR), *mobile learning*, *virtual reality* (VR), *gamification* dapat diintegrasikan dalam sebuah kegiatan edukasi kesehatan lalu dilakukan komparasi dengan metode konvensional dengan memperhatikan faktor-faktor moderator yang berpotensi mempengaruhi efektivitas seperti motivasi belajar, tingkat keterlibatan peserta dan lain sebagainya.

2. Praktis

a. Bagi institusi pendidikan

Sekolah diharapkan dapat menjadikan edukasi pertolongan pertama *cardiac arrest* sebagai salah satu kegiatan edukasi kesehatan yang dilaksanakan secara berkala. Metode *edutainment* maupun metode konvensional dapat digunakan sebagai metode pembelajaran karena keduanya terbukti mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik. Pilihan metode pembelajaran dapat

disesuaikan dengan demografi siswa, tujuan pembelajaran, dan jumlah sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

b. Bagi tenaga kesehatan

Tenaga kesehatan, khususnya perawat yang berperan sebagai edukator, diharapkan dapat memanfaatkan metode *edutainment* maupun metode konvensional dalam memberikan pendidikan kesehatan mengenai pertolongan pertama *cardiac arrest*.

c. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga berperan dalam menyebarkan edukasi mengenai langkah langkah pertolongan pertama *cardiac arrest* yang benar sebagai upaya meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat.