

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh pendidikan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan dengan media animasi pada anak sekolah terhadap pengetahuan siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Purwodadi dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan data tingkat pengetahuan kelompok eksperimen, diperoleh *mean* pada saat *pretest* 11,21, median 11, standar deviasi 2,871, nilai minimum 7, dan nilai maksimum 17. Pada *posttest mean* meningkat secara menjadi 16,34 dengan median 17, standar deviasi 2, nilai minimum 12, dan nilai maksimum 19.
2. Berdasarkan data tingkat pengetahuan pada kelompok kontrol, diperoleh *mean* pada saat *pretest* 12,28, median 12, standar deviasi 2,963, nilai minimum 8, dan nilai maksimum 19. Sementara itu, pada saat *posttest*, *mean* pengetahuan cenderung menurun tipis menjadi 12,17 dengan median 12, standar deviasi 2,867, nilai minimum 8, dan nilai maksimum 19.
3. Hasil uji *Wilcoxon* untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan sangat memengaruhi pengetahuan tentang efek penggunaan *gadget*. Nilai *p value* = 0, yang kurang dari tingkat signifikansi

0,05, menunjukkan bahwa ini benar. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa skor pengetahuan "*pre-test*" dan "*post-test*" kelompok eksperimen berbeda secara signifikan.

4. Hasil uji *Wilcoxon* untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan tidak memiliki dampak yang signifikan. Ini ditunjukkan oleh nilai *p* value sebesar 0,672. Hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima, yang menunjukkan bahwa skor pengetahuan *pre-test* dan *post-test* tidak berbeda signifikan.

B. Saran

Menurut hasil analisis yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang sebaiknya diperhatikan seperti berikut ini:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai data dasar, ataupun landasan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan teori, memperdalam analisis, serta meneliti faktor-faktor lain yang belum terungkap terkait pengaruh pendidikan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan dengan media animasi pada anak sekolah terhadap pengetahuan siswa.

2. Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan / Tempat Penelitian:

Diharapkan pihak institusi dapat bekerja sama untuk memfasilitasi program edukasi kesehatan yang berkelanjutan, guna membimbing para siswa agar memiliki pemahaman yang matang mengenai batasan durasi, tujuan penggunaan, serta pencegahan dampak negatif dari *gadget*.

b. Bagi Pelayanan Keperawatan / Kesehatan:

Diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah bagi praktisi keperawatan (khususnya keperawatan komunitas dan anak) dalam menyusun intervensi edukasi kesehatan berbasis media yang interaktif dan efektif di lingkungan sekolah maupun komunitas.

c. Bagi Masyarakat dan Orang Tua:

Disarankan kepada para orang tua untuk mengontrol, mengawasi, serta memberikan bimbingan kepada anak di rumah mengenai pembatasan durasi penggunaan *gadget*, agar pemakaiannya lebih diarahkan pada aktivitas produktif seperti belajar dan komunikasi positif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan informasi awal dan referensi kuat mengenai pengaruh pendidikan kesehatan dengan media animasi terhadap pengetahuan tentang dampak *gadget*. Peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat

mengembangkan yang belum diteliti yang dapat memengaruhi tingkat pengetahuan serta perilaku responden dalam menggunakan *gadget*.