

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang pengaruh edukasi kesehatan dengan media komik terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata di SDN 4 Panjer tahun 2024 dengan 69 responden dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Karakteristik subjek penelitian berdasarkan usia didapatkan siswa berusia 11 tahun sebanyak 51 orang (73,9%) dan siswa berusia 10 tahun sebanyak 18 orang (26,1%). Karakteristik subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin didapatkan siswa berjenis kelamin perempuan berjumlah 38 orang (55,1%) dan siswa yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 31 orang (44,9%).
2. Tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata sebelum diberikan edukasi kesehatan dengan media komik yaitu tingkat pengetahuan siswa dengan kategori baik berjumlah 32 orang (46,4%), kategori cukup berjumlah 31 orang (44,9%), dan kategori kurang berjumlah 6 orang (8,7%).
3. Tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata setelah diberikan edukasi kesehatan dengan media komik yaitu tingkat pengetahuan siswa dengan kategori baik berjumlah 52 orang (75,4%) dan kategori cukup berjumlah 17 orang (24,6%).

4. Ada pengaruh edukasi kesehatan dengan media komik terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata dengan *p-value* 0,000 yang merupakan nilai yang lebih kecil dari 0,05 (α).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran dari penulis yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan diantaranya:

1. Bagi para guru di SDN 4 Panjer

Meningkatkan pemberian materi khususnya mengenai kesehatan mata kepada siswa dengan mengembangkan media lainnya yang lebih menarik seperti media *audiovisual* agar siswa dapat menerapkan materi pengetahuan kesehatan mata.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan ataupun referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian serupa mengenai pengaruh edukasi kesehatan mengenai kesehatan mata dengan mengembangkan penggunaan media lainnya dan mempertimbangkan bentuk kuesioner sehingga siswa tidak merasa bosan saat menjawab.