

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Tingkat pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi kesehatan melalui media *Word square* SMART-TB sebagian besar berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 35 responden (87,5%), kategori sedang sebanyak 4 responden (10,0%), dan kategori rendah sebanyak 1 responden (2,5%). Setelah diberikan intervensi, terjadi peningkatan pengetahuan di mana kategori tinggi meningkat menjadi 39 responden (97,5%), kategori sedang menurun menjadi 1 responden (2,5%), dan tidak terdapat lagi responden dengan kategori pengetahuan rendah (0,0%).
2. Tingkat pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi kesehatan melalui media video animasi SIPATU sebagian besar berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 25 responden (62,5%), kategori sedang sebanyak 14 responden (35,0%), dan kategori rendah sebanyak 1 responden (2,5%). Setelah diberikan intervensi, terjadi peningkatan pengetahuan di mana kategori tinggi melonjak menjadi 37 responden (92,5%), kategori sedang menurun menjadi 3 responden (7,5%), dan tidak terdapat lagi responden dengan kategori pengetahuan rendah (0,0%).
3. Ada pengaruh yang signifikan dari pemberian edukasi kesehatan melalui media *Word square* SMART-TB terhadap tingkat pengetahuan anak sekolah tentang penyakit tuberkulosis di SD No. 4 Jimbaran dengan nilai ($p\text{-value}$) $< 0,001$ ($p < 0,05$) dan nilai $Z = -5,181$.

4. Ada pengaruh yang signifikan dari pemberian edukasi kesehatan melalui media video animasi SIPATU terhadap tingkat pengetahuan anak sekolah tentang penyakit tuberkulosis di SD No. 4 Jimbaran dengan nilai (*p-value*) $< 0,001$ ($p < 0,05$) dan nilai $Z = -5,174$.
5. Baik media *Word square* SMART-TB maupun video animasi SIPATU sama-sama efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai penyakit tuberkulosis. Namun, media video animasi SIPATU memberikan peningkatan proporsi pengetahuan tinggi yang lebih besar yaitu sebesar 30% (dari 62,5% ke 92,5%), dibandingkan media *Word square* SMART-TB yang memberikan kenaikan sebesar 10% (dari 87,5% ke 97,5%) karena pengaruh modal pengetahuan awal responden yang sudah tinggi sejak awal (*ceiling effect*).

B. Saran

1. Bagi anak sekolah

Diharapkan para siswa dapat mempertahankan dan mengaplikasikan pengetahuan pencegahan Tuberkulosis yang telah didapat melalui media SMART-TB dan SIPATU ke dalam perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) sehari-hari, serta turut menyebarkan informasi positif tersebut kepada teman sebaya atau keluarga di rumah.

2. Bagi sekolah

Diharapkan pihak SD No. 4 Jimbaran dapat mengintegrasikan penggunaan media edukasi kreatif seperti permainan kata (*Word square*) maupun video animasi ke dalam jam pelajaran bimbingan kesehatan atau kegiatan ekstra kurikuler. Sekolah juga disarankan untuk mengoptimalkan kembali peran ruang Usaha

Kesehatan Sekolah (UKS) sebagai pusat penyebaran informasi kesehatan promotif dan preventif.

3. Bagi tenaga kesehatan

Diharapkan bagi tenaga kesehatan, khususnya pemegang program promosi kesehatan dan penanggulangan TB di Puskesmas setempat, agar dapat memanfaatkan media video animasi maupun permainan taktis ini sebagai instrumen saat melakukan penyuluhan berkala ke sekolah-sekolah dasar guna mempermudah penyerapan materi klinis oleh anak-anak.

4. Bagi institusi kesehatan

Diharapkan bagi instansi terkait (seperti Dinas Kesehatan) agar dapat memfasilitasi penggandaan, distribusi, atau penyediaan platform digital untuk media edukasi kesehatan berbasis multimedia yang sudah teruji efektif ini, sehingga jangkauan sosialisasi program pencegahan penyakit menular pada anak usia sekolah dapat lebih luas dan merata.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya melakukan penelitian lebih lanjut terkait perbandingan efektivitas media *Word Square* SMART-TB dan video animasi SIPATU dalam meningkatkan pengetahuan tentang tuberkulosis pada anak sekolah, sehingga dapat diperoleh bukti yang lebih kuat mengenai media yang paling efektif untuk digunakan dalam promosi kesehatan.