

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Tidak ada perbedaan pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum dilakukan edukasi menggunakan media *video game* Edunemia dan *Leaflet* tentang Anemia.
2. Terdapat perbedaan perbedaan pengetahuan remaja putri tentang anemia setelah dilakukan edukasi menggunakan media *video game* Edunemia dan *Leaflet* tentang Anemia.
3. Ada perbedaan peningkatan pengetahuan remaja putri tentang anemia sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media *Video Game* Edunemia dan *Leaflet* Anemia.
4. Ada perbedaan efektivitas penggunaan media *Video Game* Edunemia dan *Leaflet* Anemia pada remaja putri. Media *Video Game* lebih efektif digunakan dalam meningkatkan pengetahuan remaja putrid tentang anemia dibandingkan dengan *Leaflet*.

B. SARAN

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang akan meneliti tentang penyuluhan menggunakan media *video game*.
2. Bagi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan dalam rangka pembangunan pengetahuan.
3. Bagi Responden
Untuk meningkatkan pengetahuan gizi terutama tentang anemia pada siswi, dengan menggunakan media *video game*.
4. Bagi Puskesmas
Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi media edukasi gizi mengenai anemia kepada remaja putri.