

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan edukasi menggunakan media *AOKSIGAME CARD* (delta mean 8,23 ; $P=0,000$). Perbandingan dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa *AOKSIGAME CARD* lebih efektif daripada media *powerpointslide* ($P=0,016$).
2. Tidak ada perbedaan perubahan sikap yang bermakna dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol ($P=0,273$; $P=0,216$)
3. Terdapat peningkatan perilaku dalam kelompok eksperimen (delta mean = 17,26 ; $P=0,001$), namun tidak ada perbedaan signifikan antar kelompok ($P=0,216$).
4. *AOKSIGAME CARD* efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang anemia, namun tidak menunjukkan efektifitas yang signifikan dalam mengubah sikap dan perilaku.

B. Saran

- a. Pelaksanaan edukasi

Agar perubahan sikap dan perilaku lebih optimal, edukasi perlu dilakukan secara berulang, melibatkan diskusi kelompok, role play, dan peer support yang menyentuh aspek afektif dan sosial.

b. Pengembangan media

Perlu dilakukan modifikasi desain intervensi dengan durasi lebih panjang dan pendekatan yang lebih mendalam untuk meningkatkan efektivitas pada aspek sikap dan perilaku.

c. Institusi Pendidikan dan tenaga kesehatan

Disarankan untuk menjadikan media interaktif seperti *AOKSIGAME CARD* sebagai alternatif edukasi gizi di sekolah, guna menyesuaikan dengan gaya belajar remaja masa kini yang lebih responsif terhadap metode pembelajaran aktif dan visual.

d. Peneliti selanjutnya

1. Disarankan melakukan intervensi dengan jangka waktu yang lebih panjang dan disertai evaluasi **berkelanjutan** untuk melihat dampak jangka panjang terhadap sikap dan perilaku.
2. Perlu eksplorasi keterlibatan keluarga dan lingkungan sekolah dalam intervensi untuk memperkuat faktor penguat perubahan perilaku.