

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari tujuan penelitian dan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar sebelum diberikan edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game* pada siswa di SDN Ciptomulyo 2 Malang dalam upaya pencegahan penyakit demam berdarah diperoleh kategori baik sebanyak 4%, kategori cukup sebanyak 20% dan kategori kurang sebanyak 76%.
2. Tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar sesudah diberikan edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game* pada siswa di SDN Ciptomulyo 2 Malang dalam upaya pencegahan penyakit demam berdarah diperoleh kategori baik sebanyak 90% dan kategori cukup sebanyak 10%.
3. Berdasarkan hasil *Uji Wilcoxon* didapatkan nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$ yang dapat dikatakan bahwa rata-rata nilai pada setiap variable sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game* tentang pencegahan penyakit demam berdarah terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang bermakna edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game* terhadap perubahan pengetahuan siswa tentang pencegahan penyakit DBD di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, diketahui ada pengaruh yang bermakna edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game* terhadap perubahan pengetahuan siswa tentang pencegahan penyakit DBD di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang. Dimana pengetahuan menjadi hal yang penting sebagai dasar untuk melakukan tingkat yang lebih tinggi yaitu sikap dan tindakan pencegahan DBD. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pengetahuan siswa maka media *Dengue Cards Game* ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam melakukan edukasi pencegahan DBD.

Sehingga diharapkan pihak sekolah SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang dapat memanfaatkan media ini dalam upaya peningkatan pengetahuan siswa dengan memperbanyak media yang nantinya bisa digunakan secara bergantian dan membuat jadwal bermain menggunakan media ini disela-sela jam belajar. Disamping itu, pada pihak Puskesmas diharapkan bisa mengembangkan atau memodifikasi media *Dengue Cards Game* ini sehingga dapat diserluaskan ke sekolah lainnya sebagai salah satu media pendukung dalam melakukan edukasi tentang pencegahan DBD.