

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Berdasarkan dari hasil pengukuran terhadap remaja sebelum dilakukan edukasi dengan media *game eduhealth* bahwa hampir setengah pengetahuan responden termasuk pada kategori baik, dan cukup dan hanya sebagian kecil remaja berpengatahuan kurang. Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja dusun tebelo masih belum tahu dengan baik terkait Perilaku Hidup Bersih dan Sehat.
2. Berdasarkan dari hasil pengukuran terhadap remaja sesudah dilakukan edukasi dengan media *game eduhealth* mengenai (PHBS) bahwa hampir seluruh responden masuk dalam kategori sangat baik, dan sebagian kecil dalam kategori baik dan cukup.
3. Terdapat pengaruh edukasi kesehatan dengan *game eduhealth* terhadap pengetahuan remaja tentang perilaku hidup bersih dan sehat di dusun tebelo kecamatan jabung, hal ini di butktikan dengan uji *wilcoxon* dapat diperoleh bahwa *p-value* 0,000 dengan begitu H1 diterima dan H0 di tolak. Dapat disimpulkan bahwa edukasi kesehatan yang telah dilakukan ada pengaruh yang bermakna terhadap pengetahuan remaja dusun Tebelo. Hal tersebut disebabkan oleh faktor minat belajar remaja dusun Tebelo yang tertarik dengan media belajar yang digunakan selama edukasi kesehatan.

B. SARAN

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan perlakuan yang sama, disarankan untuk mengambil sampel yang lebih homogen agar dapat mengetahui dengan benar apakah ada pengaruh terkait edukasi kesehatan terhadap pengetahuan remaja. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengambil sampel dari kabupaten/kota daerah lain agar dapat membandingkan apakah hasil penelitian ini berlaku untuk kabupaten/kota diluar provinsi Jawa Timur. dan peneliti selanjutnya dapat menambah variabel dependen untuk menganalisa apakah ada pengaruh terkait edukasi kesehatan yang dilakukan berpengaruh terhadap praktik Perilaku Hidup Bersih dan Sehat.

2. Bagi Responden

- a. Dari hasil edukasi yang telah didapat sebelumnya harapan besar untuk para remaja dusun tebelo agar mau dan mampu untuk menerapkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya.
- b. Media berbasis *vidio game* dapat disebarluaskan kepada teman sebaya maupun kalangan masyarakat lainnya sehingga informasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat dapat dipelajari.

