

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan siswi mengenai Tablet Tambah Darah (TTD) setelah diberikan edukasi menggunakan media *e-comic* berbasis *QR-code*. Hal ini terlihat dari perubahan kategori pengetahuan, yaitu kategori sangat baik meningkat dari 34,72% pada *pretest* menjadi 93,06% pada *posttest*, sedangkan kategori cukup baik dan kurang baik tidak ditemukan lagi setelah edukasi. Pada setiap indikator pertanyaan juga terjadi peningkatan persentase jawaban benar, dari 47,2%–98,6% pada *pretest* menjadi 91,7%–100% pada *posttest*. Peningkatan terbesar terdapat pada pengetahuan mengenai fungsi zat besi dalam TTD, yaitu sebesar 50 poin persentase. Dengan demikian, media *e-comic* berbasis *QR-code* dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang menarik, mudah dipahami, serta memudahkan remaja dalam mengakses dan mempelajari kembali informasi mengenai TTD secara mandiri.

#### B. Saran

##### 1. Bagi sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat mendukung kegiatan edukasi kesehatan khususnya mengenai tablet tambah darah dan anemia melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti media *e-comic*.

**2. Bagi tenaga kesehatan**

Diharapkan tenaga kesehatan dapat memanfaatkan media edukasi digital dalam memberikan penyuluhan kepada remaja putri agar informasi kesehatan lebih mudah dipahami dan meningkatkan minat belajar siswa.

**3. Bagi remaja putri**

Diharapkan remaja putri dapat meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya mengonsumsi tablet tambah darah secara rutin untuk mencegah anemia dan menjaga kesehatan tubuh.

**4. Bagi peneliti selanjutnya**

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media edukasi yang lebih kreatif dan interaktif serta menggunakan jumlah responden yang lebih besar agar hasil penelitian menjadi lebih baik dan lebih luas.