

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh *TB-Card* berbasis *E-Comic* dengan teknologi *QR-Code* terhadap tingkat pengetahuan pencegahan TBC pada anak remaja di SMPN 20 Kota Kupang, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Karakteristik responden dalam penelitian ini mayoritas berada pada rentang usia remaja awal hingga pertengahan, dengan latar belakang pendidikan yang relatif homogen dan akses terhadap perangkat digital yang cukup baik. Karakteristik ini mendukung keberhasilan intervensi karena media yang digunakan, yaitu *TB-Card* berbasis *E-Comic* dengan teknologi *QR-Code* sesuai dengan gaya belajar serta kebiasaan teknologi remaja masa kini.
2. Tingkat pengetahuan anak remaja mengenai pencegahan TBC sebelum diberikan intervensi tergolong rendah hingga sedang. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan informasi serta minimnya pemahaman siswa mengenai cara-cara pencegahan penyakit TBC, seperti etika batuk, menjaga kebersihan lingkungan, serta menghindari paparan dari penderita TBC.
3. Setelah diberikan intervensi berupa *TB-Card* berbasis *E-Comic* dengan teknologi *QR-Code*, terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan responden. Sebagian besar responden beralih ke kategori pengetahuan baik, dan tidak ada lagi yang berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam penelitian ini efektif dalam menyampaikan informasi kesehatan secara menarik dan mudah diakses.

4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan anak remaja yang diberikan intervensi dan yang tidak diberikan intervensi. Kelompok intervensi menunjukkan peningkatan yang signifikan, sedangkan kelompok kontrol cenderung stagnan atau mengalami penurunan pengetahuan. Hal ini menegaskan bahwa intervensi berbasis media edukasi yang interaktif dan berbasis teknologi seperti *TB-Card* berbasis *E-Comic* dengan teknologi *QR-Code* lebih unggul dibandingkan pendekatan edukasi konvensional tanpa media. Temuan ini juga didukung oleh teori pembelajaran kognitif Bloom serta teori adopsi pengetahuan, yang menyatakan bahwa media yang menarik, relevan, dan mudah diakses mampu mendorong peningkatan pengetahuan secara efektif dan menyeluruh.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran-saran berikut dapat disampaikan:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah, khususnya **SMPN 20 Kota Kupang** dan **SMPN 4 Kota Kupang**, dapat mempertimbangkan penggunaan media edukatif seperti ***TB-Card* berbasis *E-Comic* dengan teknologi *QR-Code*** sebagai salah satu metode pembelajaran kesehatan di lingkungan sekolah. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pencegahan penyakit menular seperti TBC, dan sangat relevan diterapkan dalam kegiatan **Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)** maupun program pendidikan kesehatan lainnya. Dengan dukungan guru dan tim UKS, media ini dapat menjadi sarana edukasi yang menyenangkan, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik remaja masa kini..

2. Bagi Tenaga Kesehatan dan Puskesmas

Bagi tenaga kesehatan di lingkungan **Puskesmas Oesapa**, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam merancang program promosi dan penyuluhan kesehatan yang inovatif, khususnya di sekolah-sekolah wilayah kerja puskesmas. Media berbasis digital dan visual seperti **TB-Card berbasis E-Comic dengan teknologi QR-Code** terbukti mampu meningkatkan daya tarik penyuluhan dan efektivitas penyampaian informasi. Dengan kemudahan akses, media ini dapat digunakan sebagai alat bantu edukatif yang interaktif dan dapat didistribusikan kepada remaja secara praktis melalui kegiatan penyuluhan di sekolah, posyandu remaja, atau kegiatan kesehatan komunitas lainnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan media edukatif sejenis di bidang kesehatan lainnya. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjangkau populasi yang lebih luas dan menggunakan desain eksperimen dengan waktu intervensi yang lebih panjang untuk mengamati dampak jangka panjang terhadap perubahan sikap dan perilaku, serta media komik yang ada dapat dilanjutkan hingga pengobatan dan cara kepatuhan minum obat.

4. Bagi Siswa atau Remaja

Siswa diharapkan dapat lebih aktif memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran mandiri, termasuk dalam memahami informasi kesehatan. **TB-Card berbasis E-Comic dengan teknologi QR-Code** memberikan kemudahan akses yang dapat digunakan kapan saja, sehingga siswa dapat mengulang materi dan memperkuat pemahaman secara mandiri.