

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

1. Pengetahuan siswi SMAN 2 Lubuk Pakam tentang anemia sebelum edukasi pada kategori baik hanya 19,5%, setelah edukasi dengan menggunakan *Game Baamboozle* menjadi 87,8%.
2. Kepatuhan konsumsi TTD siswi SMAN 2 Lubuk Pakam tentang anemia sebelum edukasi pada kategori Patuh hanya 12,2%, setelah edukasi dengan menggunakan *Game Bamboozle* menjadi 43,9%.
3. Ada pengaruh edukasi dengan *Game Baamboozle* tentang anemia terhadap pengetahuan siswi SMAN 2 Lubuk Pakam ($p < 0,05$).
4. Ada pengaruh edukasi dengan *Game Bamboozle* tentang anemia terhadap kepatuhan konsumsi TTD siswi SMAN 2 Lubuk Pakam ($p < 0,05$).

b. Saran

1. Disarankan responden dapat terus meningkatkan pengetahuan dan mempertahankan kepatuhan konsumsi sesuai anjuran, sehingga manfaat kesehatan dapat diperoleh secara optimal.
2. Disarankan agar pihak sekolah dapat meningkatkan kegiatan edukasi kesehatan secara berkelanjutan serta melakukan pemantauan rutin untuk meningkatkan kepatuhan konsumsi TTD pada siswi.
3. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan kelompok kontrol. Untuk memperoleh hasil yang lebih tepat, sebuah ukuran sampel yang lebih besar dan metode pengukuran yang lebih baik diperlukan.