BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarakan tujuan penelitian dan hasil penelitian Pengaruh *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Putri Tentang Anemia di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu, dapat diambil kesimpulan berikut :

1. *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) dapat meningkatkan pengetahuan dan merubah sikap remaja putri tentang anemia.
2. Remaja putri Sebelum diberikan intervesi *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) mempunyai pengetahuan kurang dan Setelah diberikan intervensi *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) mempunyai pengetahuan baik.
3. Remaja putri Sebelum diberikan intervesi *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) mempunyai sikap kurang dan Setelah diberikan intervensi *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) mempunyai sikap baik.
4. Ada pengaruh *Games* Rumah Pintar Cegah Anemia (Rumpicenia) terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri tentang anemia berupa peningkatan pengetahuan dan sikap.

B. Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan Sekolah

   Disarankan agar media pembelajaran inovatif seperti Rumpicenia digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran kesehatan, karena terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja putri tentang anemia.
2. Bagi Fasilitas Pelayanan Kesehatan

   Media ini dapat menjadi alternatif alat bantu edukasi dalam kegiatan promosi kesehatan di sekolah, khususnya terkait anemia pada remaja putri.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Diharapkan dapat mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas dan melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar atau di lokasi berbeda untuk meningkatkan generalisasi hasil.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu