

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi gizi dengan permainan ular tangga menunjukkan 9 responden (52,9%) masih berada dalam kategori tingkat pengetahuan kurang
2. Tingkat pengetahuan responden sesudah diberikan edukasi gizi dengan permainan ular tangga menunjukkan 13 responden (76,4%) berada dalam kategori tingkat pengetahuan baik
3. Tingkat sikap responden sebelum diberikan edukasi gizi dengan permainan ular tangga menunjukkan rata-rata sikap siswa adalah 30,58 (kategori rata-rata jawaban sangat setuju) dari total skor yang diharapkan yaitu 40 jika semua siswa menjawab "sangat setuju" dan persentase tingkat persetujuan sebesar 76,47% dari 100% skor yang diharapkan yaitu 40 jika semua siswa menjawab "sangat setuju"
4. Tingkat sikap responden sesudah diberikan edukasi gizi dengan permainan ular tangga menunjukkan rata-rata sikap siswa adalah 36,00 (kategori rata-rata jawaban sangat setuju) dari total skor yang diharapkan yaitu 40 jika semua siswa menjawab "sangat setuju" dan persentase tingkat persetujuan sebesar 90,0% dari 100% skor yang diharapkan yaitu 40 jika semua siswa menjawab "sangat setuju"
5. Terdapat pengaruh edukasi gizi menggunakan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan siswa MI Bahrul Ulum Randugading Kecamatan Tajinan tentang sarapan ($p\text{-value} = 0,000$)
6. Terdapat pengaruh edukasi gizi menggunakan media permainan ular tangga terhadap sikap siswa MI Bahrul Ulum Randugading Kecamatan Tajinan tentang sarapan ($p\text{-value} = 0,001$)

B. Saran

1. Bagi sekolah, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap mengenai sarapan untuk anak sekolah, sehingga diharapkan media permainan ular tangga

ini mampu diterima sebagai salah satu media baru dalam proses pembelajaran gizi seimbang siswa Sekolah Dasar

2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu diadakan pengembangan dan pembaharuan serta modifikasi media permainan ular tangga sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa, hal ini dilakukan untuk menumbuhkan dan ketertarikan siswa mengenai sarapan. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut terkait media alternatif untuk edukasi gizi, hal tersebut dikarenakan permainan ular tangga memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang memadai untuk mendesain sehingga secara efektif dapat digunakan sebagai media edukasi gizi.