**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

* 1. Tingkat pengetahuan siswa kelas V tentang gizi seimbang sebelum diberikan penyuluhan dengan media *game puzzle* yakni yang berpengetahuan baik pada saat *pre test* adalah sebanyak 7 responden (19.4%), sedangkan siswa yang berpengetahuan kurang pada saat *pre test* adalah sebanyak 29 responden (80.6%).
  2. Tingkat pengetahuan siswa kelas V tentang gizi seimbang sesudah diberikan penyuluhan dengan media *game puzzle* yakni yang berpengetahuan baik pada saat *post test* adalah sebanyak 11 responden (30.6%), sedangkan siswa yang berpengetahuan kurang *post test* adalah sebanyak 25 responden (69.4%).
  3. Hasil uji Mc Nemar diperoleh *p* value (0.219) > (0.05) maka, H0 diterima dan H1 ditolak. Ini dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penyuluhan tentang gizi seimbang anak sekolah dengan media *game puzzle* terhadap tingkat pengetahuan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2.

1. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik di SD Negeri Sidorahayu 2 diharapkan untuk memberikan penyuluhan gizi seimbang anak sekolah secara berkesinambungan. Pendidik dapat memberikan motivasi bagi siswanya untuk berperilaku gizi seimbang sehingga hal ini dapat mempermudah siswanya dalam melaksanakan pesan gizi seimbang anak sekolah.
2. Bagi siswa diharapkan siswa sekolah dasar dapat menerapkan pola makan yang seimbang, hidup bersih dan sehat baik di rumah maupun di sekolah.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji variabel yang sama namun memberikan intervensi penyuluhan lebih dari satu kali disertai prosedur permainan game puzzle yang sistematis sehingga diharapkan hasil analisis didapatkan secara signifikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Analestariastuti, Wa Ode. 2013. *Perbedaan Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Dengan Metode Cerita Dan Metode Ceramah Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Tindakan Siswa Sekolah Dasar (SD) Tentang Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) di Kecamatan Kambu Kota Kendari .* Skripsi. FKM UHO. Kendari.

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Barbara, Hariastuti. 2010. *Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

BPOM RI, 2013. Pedoman *Pangan Jajanan Anak Sekolah untuk Pencapaian Gizi Seimbang.* Jakarta: Direktorat Standardisasi Produk Pangan Deputi Bidang Pengawasan Keamanan Pangan dan Bahan Berbahaya Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia.

Demitri, dkk. 2015. *Pengaruh Pendidikan Gizi Tentang Pola Makan Seimbang Melalui Game Puzzle Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak SDN 067690 Kota Medan*. Artikel Penelitian. FKM. Medan: USU.

Eva. 2010. *Metodologi Penelitian Untuk Mahasiswa Diploma Kesehatan.* Jakarta: TIM.

Fatimah, dkk. 2009*. Membuat Usulan Proposal KTI Dan Laporan Hasil KTI: Langkah Mudah.* Jakarta: Trans Info Media

Heru, Yasril. 2009. *Teknik untuk Penulisan Kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Hikmawati, Z. 2016*. Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Promosi Puzzle Gizi Terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 06 Poasia Kota Kendari Tahun 2016.* Kendari: Universitas Halu Oleo.

Husna, A. 2018. *Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Metode Penyuluhan Dan Permainan Puzzle Terhadap Perubahan Perilaku Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa MTSN 1 Padang Tahun 2018.* Fakultas Kesehatan Masyarakat. Padang: Universitas Andalas.

Irwan, Indraddin. 2016. *Strategi dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta:Deepublish.

Kemenkes RI, 2014. *Pedoman Gizi Seimbang.* Jakarta: Direktur Jenderal Bina Gizi dan KIA.

Khoirani, dkk. 2012. *Pengaruh Permainan sebagai Media Promosi terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa SMA Negeri 1 Bagan Sinembah Kecamatan Bagan Sinembah Kabupaten Rokan Hilir Riau Tahun 2012.* Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara.

Notoatmodjo,S. 2012*. Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Nuryanto, A. *Materi Media Pembelajaran.* Jurusan Pendidikan Teknik Mesin. Fakultas Teknik:Universitas Negeri Yogyakarta.

Patmavati, R. 2016. *Hubungan Bermain Puzzle dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun di TK Dharma Persatuan Sukarame Bandar Lampung.* Skripsi. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Setyawan. Statistik *Non-Parametrik (Uji Hipotesis Komparatif Dan Korelatif).* Jurusan Terapi Wicara. Surakarta: Poltekkes Kemenkes Surakarta.

Siagian, A. 2010. *Epidemiologi Gizi*. Jakarta: EMS.

Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Supariasa, dkk. 2016. *Penilaian Status Gizi.* Jakarta: EGC.

Supariasa. 2012*. Pendidikan Dan Konsultasi Gizi.* Jakarta: EGC.

Susilo. 2012. Statistika *& Aplikasi Untuk Penelitian Ilmu Kesehatan*. Jakarta: Trans Info Media.

Susilowati, Kuspriyanto. 2016. *Gizi Dalam Daur Kehidupan.* Bandung: PT Refika Aditama.

Taufiqurrahman, M.A. 2004*. Pengantar Metodologi Penelitian untuk Ilmu Kesehatan.* Klaten: CSGF (The Community of Self Help Group Forum) perhimpunan Pemandirian Masyarakat Indonesia.

Wati, Ratna. 2011. *Pengaruh Pemberian Penyuluhan PHBS Tentang Mencuci Tangan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mencuci Tangan Pada Siswa Kelas V Di SDN Bulukantil* Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Widyartono, D. 2016. *Bahasa Indonesia Riset: Panduan Menulis Karya Ilmiah Di Perguruan Tinggi.* Malang: Universitas Negeri Malang.