

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas media permainan TOD (*Truth Or Dare*) terhadap pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat di MI Plus Miftahul Anwar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat sebelum diberikan edukasi dengan media permainan TOD (*pretest*) yaitu sebagian responden berada pada kategori kurang dan sedikit responden berada pada kategori baik dan cukup.
2. Pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat sesudah diberikan edukasi dengan media permainan TOD (*posttest*) mengalami peningkatan yaitu hampir seluruh responden berkategori baik.
3. Terdapat pengaruh adanya pemberian permainan TOD terhadap pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat dilihat dari hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar  $0.002 < 0.05$  yang artinya media permainan TOD berpengaruh terhadap proses belajar dan tingkat pengetahuan siswa.

#### **5.2 Saran**

1. Bagi lahan penelitian  
Edukasi tentang jajanan sehat perlu untuk dilakukan secara rutin, dan menerapkan pola jajan dan makan yang sehat. Dapat berkolaborasi

dengan petugas kesehatan, sehingga siswa-siswi MI Plus Miftahul Anwar dapat memiliki pengetahuan tentang jajanan sehat yang baik. Diharapkan kepada pihak sekolah untuk lebih mengaktifkan usaha kesehatan sekolah guna untuk meningkatkan kesehatan sekolah dan mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat.

## 2. Bagi Responden

Responden diharapkan lebih meningkatkan lagi kepedulian terhadap kesehatan masing-masing. Salah satunya dengan cara meningkatkan pengetahuan tentang jajanan sehat.

## 3. Bagi Profesi

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi profesi atau tenaga kesehatan lainnya dalam menjalankan program kesehatan bagi anak usia sekolah, terlebih mengenai jajanan sehat.