

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

- a. Responden yang ikut dalam penelitian berusia antara 10 sampai 13 tahun dan didominasi oleh usia 11 tahun (46%). Responden dengan jenis kelamin perempuan (50,8%) adalah yang dominan dalam penelitian ini, sedangkan laki-laki (49,2%) jumlahnya tidak sebanyak perempuan.
- b. Pengetahuan responden terkait buah dan sayur sebelum diberikan intervensi dengan media permainan kartu sebagian besar adalah kurang (82,3%), setelah diberikan intervensi meningkat menjadi pengetahuan baik (56,5%) dan cukup (33,9%). Pada media video animasi, pengetahuan responden sebelum diberikan intervensi sebagian besar adalah kurang (91,9%), setelah diberikan intervensi meningkat menjadi baik (46,8%) dan cukup (41,9%).
- c. Terdapat pengaruh yang berarti pemberian edukasi gizi dengan media permainan kartu terhadap pengetahuan buah dan sayur pada siswa di SDN Balekambang 01 Pagi yang ditunjukkan dengan  $p \text{ value} = 0,000$  ( $p \text{ value} < 0,05$ ).
- d. Terdapat pengaruh yang berarti pemberian edukasi gizi dengan media video animasi terhadap pengetahuan buah dan sayur pada siswa di SDN Balekambang 01 Pagi yang ditunjukkan dengan  $p \text{ value} = 0,000$  ( $p \text{ value} < 0,05$ ).
- e. Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara media permainan kartu dan video animasi dalam pemberian edukasi gizi terkait pengetahuan buah dan sayur pada responden di SDN Balekambang 01 Pagi yang ditunjukkan dengan  $p \text{ value} = 0,221$  ( $p \text{ value} > 0,05$ ).

## V.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian ini adalah:

- a. Dibuat penelitian lanjutan terkait pengaruh edukasi gizi dengan media permainan kartu dan video animasi terhadap perilaku konsumsi buah dan sayur sebagai upaya meningkatkan jumlah konsumsi buah dan sayur.
- b. Disarankan sebaiknya dilakukan pengukuran ulang untuk *post-test* setelah satu bulan dilaksanakannya penelitian
- c. Disarankan menggunakan jenis media yang lain agar semakin banyak media yang bisa digunakan untuk edukasi gizi.