

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh paparan media edukasi *board game* atau *slide* presentasi terhadap pengetahuan dan sikap pemilihan makanan rendah garam pada remaja, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Terdapat perbedaan signifikan pada tingkat pengetahuan siswa terkait pemilihan makanan rendah garam sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *board game*. Rata-rata nilai pengetahuan meningkat dari $63 \pm 21,359$ menjadi $77,3 \pm 20,667$ dengan $p\text{-value} = 0,006$.
- b. Tidak terdapat perbedaan signifikan pada sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *board game*. Meskipun demikian, rata-rata skor sikap meningkat dari $36,53 \pm 7,123$ menjadi $37,53 \pm 6,585$ dengan $p\text{-value} = 0,296$.
- c. Tidak terdapat perbedaan signifikan pada tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *slide* presentasi. Meskipun demikian, rata-rata nilai pengetahuan meningkat dari $80,67 \pm 20,667$ menjadi $82,3 \pm 20,288$ dengan $p\text{-value} = 0,507$.
- d. Tidak terdapat perbedaan signifikan pada sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *slide* presentasi. Meskipun demikian, rata-rata skor sikap meningkat dari $35,93 \pm 7,139$ menjadi $37,17 \pm 6,476$ dengan $p\text{-value} = 0,407$.
- e. Terdapat perbedaan efektivitas media edukasi *board game* dan *slide* presentasi terhadap pengetahuan siswa dalam pemilihan makanan rendah garam. Rata-rata peningkatan nilai pengetahuan pada media edukasi *board game* sebesar $14,33 \pm 25,955$, sedangkan pada media *slide* presentasi sebesar $1,67 \pm 24,786$. Perbedaan tersebut signifikan secara statistik dengan nilai $p\text{-value} = 0,012$.

- f. Tidak terdapat perbedaan efektivitas media edukasi *board game* dan *slide* presentasi terhadap sikap siswa dalam pemilihan makanan rendah garam. Rata-rata peningkatan skor sikap pada media edukasi *board game* sebesar $1,00 \pm 6,253$ sedangkan pada media *slide* presentasi sebesar $1,23 \pm 7,011$. Perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik dengan nilai $p\text{-value} = 0,725$.

V.2 Saran

V.2.1 Bagi Responden

Responden diharapkan dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh terkait pemilihan makanan rendah garam dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat mendukung pencegahan hipertensi sejak remaja. Selain itu, responden diharapkan mampu mempertahankan sikap positif terkait pemilihan makanan rendah garam.

V.2.2 Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan media edukasi interaktif seperti *board game* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses edukasi. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyelenggarakan edukasi secara berkala terkait kesehatan dan gizi untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam bidang kesehatan dan gizi.

V.2.3 Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai pengaruh media *board game* atau *slide* presentasi terhadap pengetahuan dan sikap, khususnya terkait pemilihan makanan rendah garam pada remaja. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pengaruh media tersebut terhadap perubahan perilaku.