

BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan skor rerata pengetahuan siswa mengenai pangan jajanan sebelum dan setelah dilakukan edukasi gizi dengan media *board game*.
2. Terdapat perbedaan skor rerata sikap siswa dalam memilih pangan jajanan sebelum dan setelah dilakukan edukasi gizi dengan media *board game*.
3. Terdapat perbedaan skor rerata praktik siswa dalam memilih pangan jajanan sebelum dan setelah dilakukan edukasi gizi dengan media *board game*.
4. Edukasi gizi dengan media *board game* memberikan pengaruh terhadap perilaku pemilihan jajanan pada siswa.

6.2 Saran

a. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat mempertahankan pengetahuan yang telah diperoleh selama penelitian ini berlangsung dan dapat menerapkan ilmu yang telah di dapat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, diharapkan siswa dapat menyampaikan informasi yang didapatkan kepada teman dan orang sekitar dalam upaya pencegahan masalah kesehatan akibat konsumsi jajanan tidak sehat.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat bekerja sama dengan tenaga kesehatan setempat untuk memberikan edukasi tentang pangan jajanan kepada siswa agar pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dapat bertahan lebih lama dan

dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi terkait pangan jajanan yang belum dipahami.

c. Bagi Dinas Kesehatan

Melakukan penyuluhan gizi mengenai pangan jajanan pada siswa sekolah dasar dan melakukan pengawasan secara berkala pada pedagang jajanan terutama yang berada di dalam lingkungan sekolah ataupun diluar sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Melihat efektivitas media *board game* sebagai media edukasi gizi.
2. Mengembangkan media berbasis permainan lainnya seperti monopoli, ular tangga, dan inovasi *game* lainnya sebagai media edukasi.
3. Melakukan penelitian yang dikembangkan dari penelitian ini dengan membandingkan media edukasi lainnya.

