

BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Rerata skor *pre-test* pengetahuan pada kelompok intervensi sebelum diberikan edukasi adalah 7,72 dan kelompok kontrol 7,32, rerata skor *pre-test* sikap pada kelompok intervensi 46,52 dan kelompok kontrol 49,88.
2. Terjadi kenaikan rerata skor *post-test* pengetahuan pada kelompok intervensi setelah diberikan 11,8 dan terjadi penurunan skor rerata pada kelompok kontrol menjadi 6,76, juga terjadi kenaikan rerata skor *post-test* sikap pada kelompok intervensi 50,04 dan penurunan pada kelompok kontrol 47,72.
3. Rerata skor perubahan *pre-test* dan *post-test* pengetahuan pada kelompok intervensi dengan selisih 4,08 dengan $p\text{-value} = 0,000$ ($p\text{-value} < 0,005$) yang menandakan terjadinya perubahan yang signifikan, serta pada sikap rata-rata skor perubahan *pre-test* dan *post-test* dengan selisih perubahan 3,52 dengan $p\text{-value} = 0,003$ ($p\text{-value} < 0,005$) yang menandakan terjadinya perubahan yang signifikan.
4. Rerata skor perubahan *pre-test* dan *post-test* pengetahuan pada kelompok kontrol terjadi penurunan dengan selisih 0,56 dengan $p\text{-value} = 0,09$ ($p\text{-value} > 0,005$) yang menandakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan, serta pada sikap rata-rata skor perubahan *pre-test* dan *post-test* juga terjadi penurunan dengan selisih 2,16 dengan $p\text{-value} = 0,002$ ($p\text{-value} < 0,005$) yang menandakan terjadinya perubahan yang signifikan.
5. Penggunaan kartu kuartet sebagai media edukasi berdasarkan hasil yang diperoleh media ini dapat memberikan dampak dalam meningkatkan pengetahuan dan juga

sikap, hal ini dapat dilihat dari hasil *gain* pengetahuan = 0,54 (sedang) dan *gain* sikap = 0,23 (rendah).

6.2 Saran

1. Bagi SDN 12 Padang Lua

Diharapkan pada pihak sekolah terutama kepada Unit Kesehatan Sekolah (UKS), dapat lebih meningkatkan keterampilan kesehatan gizi ataupun kesehatan lainnya melalui edukasi, baik dengan cara penyuluhan ataupun dengan pengadaan permainan yang berbasis pada pengetahuan kesehatan.

2. Bagi Responden

Kepada siswa/siswi yang telah diberikan edukasi gizi menggunakan media permainan kartu kuartet diharapkan dapat menambah informasi gizi seputar buah dan sayur pada siswa, serta meningkatkan keingintahuan siswa untuk mencari informasi mengenai gizi melalui media-media lainnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan penelitian menggunakan permainan kartu kuartet sebagai media edukasi gizi tidak hanya dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur, serta diharapkan untuk dapat lebih mengembangkan media tersebut dengan lebih menarik dan kreatif sehingga dapat diterapkan pada perilaku gizi seimbang dalam kehidupan sehari-hari.