

## BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perolehan rata-rata skor pengetahuan gizi pada kelompok perlakuan media permainan ular tangga yang lebih tinggi saat *post-test* dibandingkan dengan perolehan rata-rata skor pengetahuan gizi saat *pre-test*.
2. Terdapat perolehan rata-rata skor pengetahuan gizi pada kelompok perlakuan media permainan ular tangga yang lebih tinggi saat *post-test* dibandingkan dengan perolehan rata-rata skor pengetahuan gizi pada kelompok ceramah.
3. Terdapat perolehan rata-rata skor pengetahuan gizi pada kelompok perlakuan media permainan ular tangga yang lebih tinggi saat *post-test* dibandingkan dengan perolehan rata-rata skor pengetahuan gizi pada kelompok kontrol.

### 1.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan pada kesimpulan diatas adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi Siswa

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga gizi seimbang efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenai gizi seimbang sehingga diharapkan media permainan ini dapat diterima sebagai salah satu media baru dalam proses pembelajaran gizi seimbang oleh siswa sekolah dasar.

#### 2. Bagi Sekolah

Perlu diadakan pengembangan dan pembaharuan terkait media yang digunakan dalam proses pembelajaran gizi sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima

dengan baik oleh siswa, hal ini dilakukan untuk menumbuhkan minat baca dan ketertarikan siswa mengenai gizi seimbang. Pengembangan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan minat dan karakteristik siswa agar media yang dihasilkan dapat diaplikasikan dan digunakan secara efektif di sekolah.

### 3. Bagi Penelitian

Perlu diadakannya penelitian lebih lanjut mengenai media pendidikan gizi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada masing-masing media pendidikan gizi yang digunakan.

