BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

1. Karakteristik responden dalam penelitian ini yaitu remaja SMP yang bersekolah di SMPN 18 Kota Bengkulu untuk kelompok intervensi dengan total siswa 24 orang dan di SMPN 4 Kota Bengkulu untuk kelompok kontrol dengan total siswa 24 orang, yang sebagian besar berjenis kelamin perempuan dengan hampir seluruhnya berusia 13 tahun.
2. Rata-rata *hygiene* sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan permainan *truth or dare* mengalami peningkatan pada kelompok intervensi SMP 18 yaitu sebesar 81,67 menjadi 94,17 dan kelompok kontrol SMP 04 sebesar 76,67 menjadi 91,67.
3. Rata-rata Konsumsi sayur dan buah sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan permainan *truth or dare* mengalami peningkatan pada konsumsi sayur kelompok intervensi SMP 18 yaitu sebesar 197,95

menjadi 261,28 konsumsi buah kelompok intervensi SMP 18 yaitu sebesar 126,38 menjadi 159,92. Sedangkan pada kelompok kontrol SMP 04 pada konsumsi sayur kelompok intervensi yaitu sebesar 227,88 Menjadi 279,71 konsumsi buah kelompok intervensi yaitu sebesar 159,70 menjadi 176,40.

4. Rata-rata pengetahuan keamanan pangan jajanan sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan permainan *truth or dare* mengalami peningkatan pada kelompok intervensi SMP 18 yaitu sebesar 80 menjadi 90. Dan pada kelompok kontrol SMP 04 yaitu sebesar 78,33 menjadi 87,08.
5. Ada pengaruh permainan *truth or dare* sebagai media edukasi gizi pada kelompok intervensi terhadap *hygiene* , konsumsi sayur dan buah dan keamanan pangan jajanan dengan hasil nilai *p-value* 0,000. Sedangkan pada kelompok kontrol pada *hygiene* didapatkan hasil nilai *p-value* 0,000 dan pengetahuan keamanan pangan jajanan dengan hasil nilai *p-value* 0,003 yang artinya ada pengaruh permainan *truth or dare* sebagai media edukasi gizi, sementara pada konsumsi sayur dan buah terdapat hasil nilai *p-value* 0,072 pada konsumsi sayur dan hasil nilai *p-value* 0,052 pada konsumsi buah yang artinya tidak ada pengaruh permainan *truth or dare* sebagai media edukasi gizi.

1.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa saran yang direkomendasikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. **Bagi Siswa**

   Siswa mampu mengaplikasikan ilmu dan materi yang didapatkan dalam proses edukasi gizi terhadap *hygiene*, konsumsi sayur dan buah dan pengetahuan keamanan pangan jajanan. Terutama pada kelompok kontrol untuk konsumsi sayur dan buah diharapkan untuk lebih ditingkatkan lagi.

2. **Bagi Pihak Sekolah**

   Sebaiknya dapat membuat jadwal khusus edukasi gizi dan kesehatan termasuk terhadap *hygiene*, konsumsi sayur dan buah dan pengetahuan keamanan pangan jajanan, dan dapat menngunakan media permainan *truth or dare.*

3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya dapat melakukan intervensi edukasi gizi dengan metode lain agar siswa terstimulus untuk meningkatkan pengetahuan terhadap *hygiene*, konsumsi sayur dan buah dan pengetahuan keamanan pangan jajanan serta diharapkan dapat mengembangkan pertanyaan dan tantangan yang lebih relevan dan lengkap, serta mengatur waktu permainan agar proses belajar tetap efektif. Seta disarankan agar edukasi kepada anak-anak SD diberikan sedini mungkin agar dapat membentuk kebiasaan dan pemahaman yang baik sejak dini. Dalam pelaksanaannya, edukasi sebaiknya tidak hanya dilakukan secara manual atau tradisional, melainkan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan aplikasi yang interaktif dan menarik. Dengan penggunaan aplikasi, proses edukasi menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mudah diterima oleh anak-anak. Hal ini juga akan mendukung perkembangan keterampilan digital yang sangat penting di era modern saat ini.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu