

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan identifikasi awal pengetahuan siswa terhadap konsumsi sayur dan buah adalah kurang. Dengan kategori kurang 70%, kategori cukup 10%, kategori baik 20%.
2. Media audio visual animasi yang dirancang dan dibuat oleh peneliti sesuai hasil validasi ahli materi, ahli media dengan kebutuhan informasi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. a) Hasil *pretest* menunjukkan bahwa pengetahuan siswa terhadap konsumsi sayur dan buah dilihat berdasarkan indikator masih tergolong kurang dengan persentase 69,39, kategori cukup 30,61% dan diperoleh rata-rata 57%. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan kategori cukup 17%, kategori baik 83% dan rata-rata 78,3.  
b) Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap peningkatan pengetahuan konsumsi sayur dan buah pada siswa dengan rata-rata 57% menjadi 78,3%. Diperoleh persamaan regresi  $Y=a+bX$ ;  $Y=23,40+0,38X$ . Melalui uji-t dengan taraf signifikan 0,05, hasilnya harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari harga  $t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung}= 4,1 > t_{tabel}= 1,67$ .

## B. Saran

1. Penelitian ini dapat menjadi penelitian lanjutan untuk melihat peningkatan sikap dan tindakan siswa terhadap konsumsi sayur dan buah setelah diberikannya pengetahuan mengenai pentingnya konsumsi sayur dan buah melalui media audio visual animasi.
2. Pihak sekolah dapat membuat program untuk memberikan informasi pendidikan gizi kepada siswa dan orang tua siswa dalam upaya peningkatan perilaku siswa terhadap kesehatan.
3. Untuk siswa agar memperhatikan kesehatan tubuh dengan memahami pentingnya konsumsi sayur dan buah serta membiasakan diri untuk mengkonsumsi sayur dan buah.
4. Kampanye pendidikan gizi direalisasikan pemerintah sebagai bentuk kepedulian gizi masyarakat Indonesia baik bagi anak-anak usia sekolah maupun masyarakat umum melalui penyuluhan atau media-media interaktif lainnya.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai masukan bagi pembuat kebijakan terutama pemerintah dan sekolah.