

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan media edukasi gizi *heksanutri* gizi seimbang menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil akhir dari produk ini berupa permainan papan yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar untuk mempelajari gizi seimbang pada mata pelajaran Tema 3 (Muatan IPA) tema makanan sehat subtema pentingnya makanan sehat dengan cara bermain.
2. Media edukasi gizi *heksanutri* gizi seimbang adalah media edukasi gizi yang sudah layak untuk digunakan. Hal ini ditandai dengan hasil rata-rata validasi ahli materi memperoleh skor 77 dengan persentase 96,25% dengan interpretasi “sangat baik”, hasil rata-rata validasi ahli media memperoleh skor 95 dengan persentase 95% dengan interpretasi “sangat baik”, uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 100% dengan interpretasi sangat baik dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil 93,22% dengan interpretasi sangat baik, serta peningkatan rata-rata nilai *posttest* siswa sebesar 21,88 angka dengan skor N-Gain 0,62 cukup efektif.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan untuk bekerja sama dengan pihak lain untuk memberikan edukasi gizi seimbang kepada siswa agar semua siswa pernah mendapatkan informasi terkait gizi seimbang.
2. Bagi guru diharapkan dengan adanya media edukasi gizi *heksanutri* gizi seimbang ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran yang sesuai.
3. Bagi siswa diharapkan dengan adanya media edukasi gizi *heksanutri* gizi seimbang dapat lebih termotivasi dalam mempelajari gizi seimbang.
4. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media edukasi gizi *heksanutri* gizi seimbang diharapkan dapat menjadi referensi sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media edukasi gizi yang lebih baik.