

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rata-rata skor pengetahuan siswa tentang sayur dan buah sebelum diberikan intervensi dengan media game ular tangga berbasis *adobe flash* CS6 yaitu 39,31%. Sebanyak 40 sampel (93,02%) berada pada taraf kategori pengetahuan kurang dan 3 sampel lainnya dengan kategori sedang.
2. Rata-rata skor pengetahuan siswa tentang sayur dan buah setelah diberikan intervensi dengan media game ular tangga berbasis *adobe flash* CS6 meningkat dibandingkan sebelum intervensi yaitu 86,71%. Sebanyak 38 sampel (88,37%) dengan pengetahuan kategori baik, dan 5 sampel (11,63%) berada pada taraf pengetahuan kategori sedang.
3. Hasil analisis dengan uji statistik *Wilcoxon* diperoleh terdapat pengaruh pendidikan gizi dengan media game ular tangga berbasis *Adobe Flash* CS6 terhadap pengetahuan sayur dan buah di MIS Ad-Dakwah Kabanjahe ($p=0,000$) dengan rata-rata peningkatan pengetahuan sebesar 77,64%.

5.2. Implikasi

Dalam penelitian ini diperoleh implikasi sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menemukan bahwa media media game ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan sayur dan buah pada siswa. Media ini dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah terutama sebagai media pembelajaran oleh guru dalam menerapkan pendidikan gizi terutama tentang sayur dan buah pada anak usia sekolah.

5.3. Saran

1. Bagi siswa diharapkan untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang sayur dan buah menjadi sikap yang positif dalam mengonsumsi sayur dan buah secara rutin.
2. Bagi sekolah diharapkan dapat mengadakan pendidikan gizi secara rutin pada siswa dan mewujudkan media interaktif dengan ular tangga berbasis *adobe flash CS6* dalam pembelajaran untuk mendukung pengetahuan gizi dan kesehatan siswa.
3. Bagi penelitian berikutnya, diharapkan dapat menjadi referensi dan mengembangkan penelitian ini dengan variabel berbeda.