

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah media edukasi gizi yang berupa *game* bernama *NutriMaze-Man* tentang Tumpeng Gizi Seimbang, dengan menggunakan pendekatan ADDIE. Produk akhir yang dihasilkan adalah permainan seluler yang dapat dimanfaatkan oleh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk belajar mengenai gizi seimbang dalam pelajaran IPA khususnya pada tema sistem pencernaan manusia dan subtema fungsi gizi dalam makanan. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya kenaikan rerata nilai *posttest* siswa sebesar 11,72 angka dengan skor *N-Gain* 0,28 dengan persentase 28% yang dinyatakan tidak efektif.
2. Media edukasi gizi *game NutriMaze-Man* tentang Tumpeng Gizi Seimbang dinyatakan sudah layak untuk digunakan. Hal ini terlihat dari rerata skor validasi yang diperoleh dari ahli materi yaitu 76,5 dengan persentase 76,5% yang diinterpretasikan sebagai “baik”, sedangkan dari ahli media mendapatkan skor akhir 96 dengan persentase 96% yang berarti “sangat baik”, uji coba pada kelompok kecil menunjukkan hasil 91,1% yang diinterpretasikan sebagai “sangat baik” dan uji coba kelompok besar mendapatkan hasil 86,9% yang berarti “sangat baik”.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan peneliti berikutnya dapat melanjutkan pengembangan lebih lanjut terkait media edukasi berbentuk *game* ini dengan meningkatkan kualitas *game* ini dan memperbaiki keterbatasan peneliti saat ini, mencakup melakukan validasi pada dua ahli media, alur *gameplay* dibuat semaksimal mungkin agar materi dibaca oleh pengguna, *flyer* materi dilengkapi fitur *zoom*, mengubah porsi untuk kebutuhan secara umum, meminimalkan kesulitan *game*, serta melakukan pemantauan pada pengguna, sehingga mediana dapat menjadi efektif untuk meningkatkan pengetahuan pengguna.
2. Diharapkan penelitian selanjutnya melakukan *posttest* di hari yang sama dengan *pretest* dengan tujuan mendapatkan nilai *N-Gain* yang lebih akurat

5.3. Kelemahan Penelitian

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, terdapat beberapa kelemahan, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada responden dengan jumlah yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.
2. Selang waktu antara pemberian edukasi dan pelaksanaan *posttest* adalah satu minggu, yang berpotensi memengaruhi hasil pengetahuan akibat penurunan daya ingat siswa terhadap materi yang telah diberikan.
3. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa media edukasi gizi *game NutriMaze-Man* berada pada kategori tidak efektif, sehingga penggunaan media belum

mampu memberikan peningkatan pengetahuan yang optimal dalam jangka waktu penelitian yang terbatas.

4. Keterbatasan media, meliputi validasi yang hanya dilakukan pada satu ahli media, *flyer* yang tidak dapat diperbesar (*zoom*), porsi hanya untuk kebutuhan remaja usia 13–15 tahun, dan kesulitan *game* yang tinggi. Selain itu, alur *gameplay* pada media *NutriMaze-Man* dinilai belum maksimal karena urutan penyajian materi, kuis, dan *game* belum tersusun secara sistematis. Materi disajikan di awal aplikasi, namun siswa dapat langsung memainkan *game* tanpa adanya kewajiban untuk membaca atau memahami materi terlebih dahulu. Kuis muncul sebagai syarat kenaikan level, bukan syarat untuk memulai *game*. Hal ini berpotensi menyebabkan siswa bermain tanpa penguasaan materi yang memadai, sehingga efektivitas *game* sebagai media edukasi belum optimal. Idealnya, materi disajikan terlebih dahulu secara terstruktur, kemudian dilanjutkan dengan kuis sebagai syarat untuk memulai permainan (*game*) agar alur pembelajaran menjadi lebih sistematis dan tujuan edukasi dari *game* dapat tercapai secara optimal.
5. Faktor eksternal, seperti tidak dilakukan pemantauan pada aktivitas siswa yang membuka media *NutriMaze-Man* saat di rumah.