

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berikut ini adalah kesimpulan dari penelitian berdasarkan temuan dan diskusi di bab IV:

1. Tingkat pengetahuan tentang makanan sehat pada siswa di SDN Margomulyo 1 sebelum dilakukan intervensi didapatkan hasil sebagian besar responden yang berkategori cukup 30 (57.7%).
2. Tingkat pengetahuan tentang makanan sehat di SDN Margomulyo 1 sesudah dilakukan intervensi didapatkan hasil sebagian besar responden yang berkategori cukup 41 (78.8%).
3. Hasil uji statistik memakai uji *Wilcoxon* memperlihatkan bila poin *p value* sebesar 0,000 ( $p < 0.05$ ), bisa dinyatakan bila penggunaan permainan media *flashcard* memiliki dampak terhadap pemahaman tentang makanan sehat.

#### **B. Saran**

1. Bagi guru  
Diharapkan guru dapat menggunakan kartu *flashcard* sebagai alat alternatif untuk mengajar siswa tentang makanan sehat.
2. Bagi siswa  
Diharapkan metode ini dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang makanan sehat serta menerapkan perilaku untuk menjaga kesehatan.
3. Bagi perawat  
Diharap bisa menjadi tambahan informasi bagi mahasiswa keperawatan terkait dengan media *flashcard* untuk meningkatkan pengetahuan anak. Media *flashcard* sendiri memiliki keunggulan seperti mudah dibawa kemana-mana, menarik sehingga dapat meningkatkan pengetahuan anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil studi tidak hanya dapat memberikan informasi tentang pengetahuan tentang makanan sehat untuk peneliti yang akan datang, tetapi juga diharapkan bahwa peneliti yang akan datang akan menambahkan variabel tambahan.

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA