

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh Media Permainan *Fly And Bee* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Nutrisi Dalam Penunjang Tumbuh Kembang Agregat Anak SD N Mlati 1” secara umum ada pengaruh sebesar 9% dan sisanya 91% yang dipengaruhi oleh variabel pengganggu yang tidak peneliti teliti, untuk selanjutnya dapat disimpulkan :

1. Karakteristik responden dalam penelitian mayoritas usia 11 tahun, jenis kelamin laki-laki, budaya konsumtif tinggi dengan pola makan relatif sedang dan pekerjaan orang tua lain-lain
2. Pemberian penyuluhan kesehatan dengan media permainan *fly and bee* menunjukkan adanya perbedaan nilai pengetahuan dari pemberian permainan *fly and bee* pada intervensi pertama dan kedua p value = 0,000 menandakan signifikansi p value $\leq 0,05$.
3. Faktor-faktor pendukung dalam pemberian intervensi permainan “*fly and bee*”, yaitu pengulangan intervensi, media menarik, pemilihan waktu yang tepat. Sedangkan faktor penghambat, yaitu kelelahan, bosan, kartu permainan *fly and bee*, ego responden.

B. Saran

1. Bagi institusi pendidikan SD N Mlati 1
Bagi institusi diharapkan dapat mempergunakan kombinasi permainan yang mendukung guru dalam pembelajaran sehingga adanya peningkatan

motivasi belajar, salah satunya pada pengetahuan anak sekolah tentang nutrisi. Anak yang sehat dan kecukupan gizi terpenuhi dapat meningkatkan proses belajar mengajar.

2. Bagi Institusi pendidikan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Bagi institusi diharapkan dapat menambah hasil penelitian ini sebagai tambahan referensi ilmiah di perpustakaan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

3. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi profesi keperawatan yang ingin meneliti lebih jauh tentang “Pengaruh Media Permainan *Fly And Bee* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Nutrisi Dalam Penunjang Tumbuh Kembang Agregat Anak SD N Mlati 1”, diharapkan dapat melakukan intervensi secara bertahap dan sebanyak ≥ 2 kali intervensi, dan menambahkan kuesioner penilaian sikap sehingga dapat memaksimalkan hasil yang dapat memiliki perspektif dan pengembangan ilmu keperawatan komunitas lebih lanjut dalam upaya promotif dan preventif melalui media yang menarik.